

**GENNAIO - N° 82**

**Lire 6.000**

# THE GAMES machine

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

## WARHAMMER DAL TAVOLO AI NOSTRI MONITOR!

### THE DIG

Un'affascinante epopea spaziale in stile Lucas

### WARCRAFT II

Meglio di Command & Conquer?

### MANIC KARTS vs VIRTUAL KARTS

Sfide a quattro ruote

### TERMINATOR - FUTURE SHOCK

Reportage dalla Bethesda Softworks

### GABRIEL KNIGHT 2

In anteprima il nuovo 'ciak' della Sierra



### LE ALTRE RECENSIONI DEL MESE:

INDYCAR RACING II • SU-27 FLANKER • CYBERMAGE • POLICE QUEST  
SWAT • WINGNUTS • BREATHLESS • DRUID • CONQUEROR • SHIVERS  
TILT • CADILLAC & DINOSAURS • TORIN'S PASSAGE



THE  
**TOP  
GAMES**



# QUEEN

SOFTWARE & GAMES COMPUTER

CDrom	Price
1944 ACROSS THE RHINE	119.900
3D LEMMINGS	89.900
ACTUA SOCCER	79.900
ADVANCED CIVILISATION	119.900
ADVENTURE OF THE 5TH MUSKETEER	89.900
ALPHA	109.900
ALEX LALAS FOOT SOCCER	89.900
ALLEN COISSEY	89.900
ALENS	89.900
ALONE IN THE DARK TRILOGY	99.900
ANVIL OF DOOM	59.900
APACHE LONGBOW	59.900
ARCADE CLASSICS	79.900
ARE YOU AFRAID OF DARK?	109.900
ASCENDANCY (ITALIANO)	129.900
BAD DAY ON THE MIDWAY	119.900
BATTLE ISLE 3	89.900
BLOWN AWAY	89.900
BRICKS BLOCKS & CLOCKS	89.900
BRUTAL - PAWS OF FURY (BUDGET)	89.900
BURNED IN BOMB WRECKS	89.900
BURN CYCLE	79.900
CADILLAC & DINOSAURS	79.900
CAESAR 2	89.900
CAPITALISM	89.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89.900
COMMAND & CONQUER	89.900
COMPLETE NBA BASKETBALL	89.900
CRUSAIDER NO REMORSE	109.900
CYBER JUDAS	89.900
D 1000	89.900
D-DAY IN EUROPE	89.900
DARK EYE	89.900
DARKER	89.900
DESTRUCTION DERBY	89.900
DOOM II (VERS. CLASSIC)	89.900
DOUBLE TROUBLE	89.900
DRUID	89.900
DUNGEON MASTER 2	89.900
DUST (WINDOWS 3.1 - WINDOWS 95)	89.900
EMPIRE 2	89.900
ENDORFUN	89.900
ENTERTAINER	89.900
ENTOMORPH	89.900
EVOCATION II	89.900
EVOCATION II RE: IL SOGNO	119.900
EXTREME PINBALL	89.900
F1 GRAN PRIX 2	109.900
F1 GRAN PRIX MANAGER	89.900
FADE TO BLACK	119.900
FATAL RACING	89.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	89.900
FIGHTER DUEL	89.900
FLIGHT SIM. TOOLKIT (WINDOWS)	119.900
FLIGHT SIMULATOR S1 + SC. ITALIA	179.900
FOOTBALL LIMITED	109.900
FRANKENSTEIN - VERSIONE INTERPLAY	129.900
FULL THROTTLE (AVVENTURA CD ROM)	129.900
RURY 3 (WINDOWS 95)	119.900
GONE FISHING	109.900
GREAT NAVAL BATTLES 4	129.900
HARDBALL 5	119.900
HAVOC (WINDOWS 95)	109.900
HELL (ITALIANO)	129.900
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	109.900
HEXEN	89.900
HI-OCTANE	119.900
I HAVE NO MOUTH	119.900
ICE AND FIRE	109.900
IN THE FIRST DEGREE	129.900
INDY CAR RACING 2	89.900
ISHAR TRILOGY	89.900
JOHNNY BAZOOKATONE	89.900
KING'S QUEST III (BUDGET)	89.900
KNIGHT OF XENITH	109.900
LIVE ACTION FOOTBALL	89.900
LOCUS	109.900
LUNATICS	89.900
MACHIAVELLI THE PRINCE	119.900
MAGIC CARPET 2: THE NETHER WORLDS	119.900
MAGIC THE GATHERING	129.900
MARCO POLO	89.900
MARTIN'S MAGIC ILLUSION	89.900
MASTER PIECE COLLECTION	89.900
MECHWARRIOR 2 EXPANSION DISK	89.900
METAVESSE	79.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.900
MILLENNIA	89.900
MIRAGE	89.900
MISSION CRITICAL	89.900
MONOPOLY	119.900
MORTAL COIL	89.900
MORTAL KOMBAT 2 + R. OF THE ROBOTS	109.900

**QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB!**  
Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile **QUEEN MAGAZINE** e la tua personale **FIDELITY CARD** con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...



**QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI!**

**TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO**  
Informazioni e Ordini 24 ore su 24  
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

**VASTO ASSORTIMENTO di titoli**  
anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO  
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION  
**telefona subito (011) 3090202 (r.a.)**

# E' NATA QUEEN On Line

## IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET

### SCOPRI AL SITO

# HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

## E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO!

THE  
**TOP**  
GAMES

CDrom		
MORTAL KOMBAT 3	129.900	
NAVY STRIKE - TASK FORCE COMMAND	99.900	
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	129.900	
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	99.900	
NEED FOR SPEED	119.900	
NEW HORIZONS	99.900	
NHL HOCKEY 98	119.900	
OPERATION EUROPE	109.900	
PANIC IN THE PARK	89.900	
PANZER GENERAL	89.900	
PIRATS	79.900	
PERFECT GENERAL 2	99.900	
PERFECT GOLF	99.900	
PGA TOUR GOLF 98	119.900	
PHANTASMAGORIA (INGLESE)	119.900	
PINBALL WARRIORS	89.900	
PINBALL WORLD	109.900	
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	89.900	
PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE	89.900	
POWER CORRUPTION & LIES	89.900	
POWER HOUSE (ITALIANO)	79.900	
PRECISION APPROACH	99.900	
PRIMAL RAGE	99.900	
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	59.900	
PRISONERS OF ICE	109.900	
PROTOTYPE	79.900	
QUARANTINE 2 - ROAD WARRIOR	89.900	
RAPID ASSAULT	89.900	
RAVEN PROJECT	99.900	
REBEL ASSAULT II	99.900	
RIDDLE OF MASTER LU	109.900	
RIDDLE OF THE RUNES	89.900	
RO PINBALL	79.900	
RUGBY WORLD CUP 98	109.900	
SAILING	129.900	
SCREAMER	99.900	
SCUDETTO	99.900	
SEA LEGENDS	99.900	
SECRET OF CASTLE	89.900	
SENSEIBLE GOLF	99.900	
SENSEIBLE WORLD OF SOCCER	109.900	
SHIVERS	109.900	
SILENT STEEL (WINDOWS)	129.900	
SILVERLOAD	99.900	
SIM ISLE (INGLESE)	109.900	
SIMON THE SCORSEBER	99.900	
SLAM CITY SCOTTIE PIPPEN BASKET	99.900	
SUPSTREAM 5000	89.900	
SPACE QUEST VI	99.900	
STAR RANGERS	99.900	
STEEL PANTHERS	99.900	
STONEKEEP	129.900	
SU-27 FLANKER	89.900	
SUPER KARTS	129.900	
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.900	
SUPER TETRIS	79.900	
T-MEK	79.900	
T.F.X. 2 - EF2000	119.900	
TEK WAR	99.900	
TERMINAL VELOCITY	89.900	
TERROR TRAX	79.900	
THE 11TH HOUR	119.900	
THE DIG	119.900	
THE HIVE (WINDOWS 95)	109.900	
THE MACHINES	59.900	
THUNDER 2 (WINDOWS 95)	129.900	
THUNDERSCAPE	89.900	
THE FIGHTER PRO PACK	129.900	
TILT	89.900	
TOMCAT ALLEY	109.900	
TORNIS PASSAGE	109.900	
TOTAL DISTORTION	149.900	
TOUCHE	89.900	
TOWER CONTROLLER	119.900	
TRUCK OR TREAT	59.900	
TROPHY BASS FISHING	89.900	
ULTIMATE FANTASY	89.900	
ULTIMATE SEVEN	89.900	
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89.900	
UNDER A KILLING MOON (ITALIANO)	149.900	
UNDER A KILLING MOON (UPGRADE)	29.900	
US NAVY FIGHTER GOLD EDITION	139.900	
V FOR VICTORY 4 PACK	89.900	
VIRTUAL KARTS	89.900	
VIRTUAL POOL	79.900	
VODOO LOUNGE	79.900	
WARHAMMER - SHADOW OF HORNET RAT	119.900	
WARRIORS	89.900	
WELCOME TO FUTURE	119.900	
WEREWOLF VS COMANCHE	79.900	
WETLANDS	89.900	
WING COMMANDER IV	129.900	
WING NUTS	89.900	
WIPE OUT	89.900	
WITCHAVEN	89.900	
WORLD SOCCER INTERACTIVE	119.900	
WORMS	99.900	
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	79.900	
ZOMBIE DINOS	89.900	
ZOOB	59.900	



**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

**INTERNET**  
E-MAIL  
QUEEN@FILEITA.IT

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

**SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT**

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

cognome e nome  
indirizzo e numero civico  
C.A.P. città e provincia  
prefisso e telefono  
firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	sistema	prezzo	
			<input type="checkbox"/> PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
			<input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
			<input type="checkbox"/> ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESATO A: QUEEN COMPUTER S.d.f.
<input type="checkbox"/> SPESA SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000	<b>TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI</b>
<input type="checkbox"/> SPESA SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000	
<input type="checkbox"/> SPESA SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000	
<b>TOTALE L.</b>			

**K GM ZE GP CO**

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

# PERGIOCO®

MILANO VIA SAN PROSPERO 1

MILANO VIA ALDROVANDI

LUGANO (CH) Q. MAGHETTI 20

PERGIOCO Point®

MONZA VIA CAIROLI 5

ROMA VIA DEGLI SCIPIONI 109

VENDITA TELEFONICA  
PER TUTTA L'ITALIA  
TEL. 02 / 29524256

**VIDEOGAMES**  
NUOVI ARRIVI MONDIALI

**VIDEOGAMES CD ROM** floppy shareware  
**CONSOLEGAMES PLAY** STATION SONY  
**MAGIC CARD GAMES &** GIOCHI DI RUOLO  
**MINIATURE CITADEL & WAR & BOARDGAMES**

**1996**

## SE LI CONOSCI, GLI EVITI

Un po' come un raro virus tropicale contratto per la puntura di un zanzara rimasta chiusa nel thermos di un facoltoso turista incrociato fortuitamente in metropolitana al suo rientro da una vacanza in Madagascar [da leggersi tutto d'un fiato], anche l'imprevedibile e al tempo stesso ricorsivo 'continuum' redazionale sembra possedere quei connotati che sono soliti contraddistinguere gli eventi o le congiunture più anomale, aneddotiche e soprattutto imponderabili. Circostanze in cui le cose accadono in sintonia con un unico e traslucido fine — l'ho perso il filo e non ricordo più cosa volessi dire).

Sarà quindi un po' per sana e addolorata nostalgia di quei tempi in cui si pubblicavano gli alberi natalizi redazionali, mentre TGM esplorava mondi narrativi e colori celluloidi, che ho deciso di dedicare per intero questo primo editoriale del '96 all'allegria combricola della quale sono portavoce e mentore.

Comincio naturalmente da colui che fu un tempo il mio fautore, demiurgo dal quale ricevetti quel sacro mirto di cui mi cinsi le tempie: l'unico individuo capace di pucciare le patatine nella Nutella (o forse era la liquirizia nella maionese?), il vero, il solo e il trino: MA.

Alex su TGM c'entra poco, nonostante la parentesi del numero scorso con la recensione di Sim Isle, ma in qualità di compagno d'ufficio e di ventura, è il lui che mi specchio quando su di me s'abbatte ciò che lui ormai saluta...

Il Gianca ha invece col tempo assunto una sua ibrida collocazione itinerante. A meno che ci sia una fiera nei paraggi o una strisciata da confezionare, nessuno sa mai quando si potrà manifestare... Comunque, prima o poi, al nido rientra sempre, come tutte le rondini che si rispettino.

E il Faggio? Colonna storica della nostra casa editrice, ha risposto da eroe alle necessità impellenti di una recensione a tempo di record - la vecchia guardia non tradisce mai...

Di Shin abbiamo provato a liberarcene in tutti i modi per oltre tre anni, ma non c'è mai stato verso... Quando è stato lui stesso a confessarci la lieta quanto insperata decisione, nessuno poteva crederci. Romero diresse un film sull'argomento, noi l'abbiamo riaccolto anche part-time.

Il "Della" credo abbia eguagliato un record detenuto da Alex e dal sottoscritto nelle stagioni di miglior prestanza fisica: l'oltrepasamento della fatidica soglia della seconda nottata consecutiva in redazione - la prognosi è ancora riservata.

Il prode Mirko s'è calato nel nuovo ruolo di assistente alla redazione come un'impersonificazione nefasta di Mastro Lindo e del Bidone Aspiratutto: un mostro mitologico scatenato dal nostro onnipotente editore capace di risucchiare reliquie che da secoli ornavano la mia sacra scrivania. Di loro non v'è più traccia, brandelli di storia d'inestimabile valore affettivo.

Mi viene in mente un rapido flash: "Petruccio, lei è depresso ma non fesso", anche lui tornerà presto dei nostri...

Col Paolone il rapporto è sempre stato dei più movimentati: credo che i nostri due cervelli emanino delle particolari radiazioni d'ignota natura che finiscono per creare una sorta d'interferenza comunicativa. A parte questo, io lo stimo, lui mi rispetta - preferiremmo entrambi l'inverso. Dave lo incorporo come costola, non me ne voglia lui, non me ne voglia Paolone.

Il Raffo è sempre stato un po' come un figlio (quello che se aveste saputo che sarebbe venuto fuori così, l'avreste soppresso da piccolo), ma ultimamente lo vedo più in forma: i bicipiti e i deltoidi sono tornati quasi normali così con gli stivali pitonati nell'armadio - un bel passo avanti.

Andrea Simula, da quando l'esperimento Gigabyte ha chiuso i battenti, non sa più dove indirizzare la sua vena creativa: studieremo anche per lui l'"applicazione" giusta.

Svanoni è troppo silenzioso e soprattutto milanista convinto, quanto basta per indisporci durante la "pausa-gazza".

Simonetti, fosse nato nel medioevo, avrebbe fatto il giullare... al tramonto del secondo millennio dell'umana gente l'abbiamo raccattato come redattore. Mi duole ammetterlo: ma credo che ormai dovremo tenercelo con noi. È tutta colpa di Re Depaolini, che ce l'ha presentato - o forse era il contrario, non ricordo.

Il puntuale Davide Solbiati comincia presto, finisce presto e di solito non fa nemmeno troppi errori. Un redattore troppo bravo per essere vero: quasi una minaccia alla salvaguardia delle nuove generazioni.

Frank lo saluto con piacere, perché è l'unico che abbia mantenuto il suo tono borghese dell'intero entourage Xenia - cosa non facile.

Troppo indaffarati nelle loro poderose elucubrazioni universitarie, per i gloriosi BBROS è un bel periodo che non si fanno vedere molto da queste parti... Come del resto il buon Lepido, colui che meglio di chiunque altro è sempre riuscito a farmi tirar fuori il meglio dalla mia voce.

Fra l'Esposito e il Prelini ancora non riesco a ricordarmi chi dei due si chiami Matteo e chi Marco - controllate il colophon più in basso, voi che l'avete sotto gli occhi.

Emiliano vive a Pisa, e la collaborazione non è delle più agevoli, ma proveremo ugualmente a renderla più stabile...

Un sincero complimento anche alle due valorose new entry dell'ultimo mese: Mauro Bossetti e Alessandro la Spada. Per loro niente elogi: troppo presto e si monterebbero la testa.

Alla despotic Roby abbiamo finito con l'abituarcvi un po' tutti... ci facciamo coraggio pensando che, quantunque assai improbabile, a qualcuno potrebbe un giorno capitare come suocera - almeno da questo punto di vista l'abbiamo scampata bella.

Largo quindi a Tiziana, Cristiana e la giovane Barbara, che godono con quotidiana letizia della mia radiosa presenza - l'invidia dell'intero gentil sesso.

Antonello già l'ho decorato il numero scorso, quando invece mi dimenticai di BDB, nostra originaria guida spirituale e sorgente inesauribile di saggezza e serenità.

Il signor Michele è ormai un mito, e va salutato. Il Pesca, sempre a Las Vegas, anche.

Di Bellafante denunciato per smarrimento alla centrale di polizia di Chicago ne esiste uno solo: impagina TGM (non fosse caduto da piccino in una latta di vernice color viola sarebbe anche un bravo grafico, ma noi gli vogliamo un sacco di bene lo stesso).

Il Silvestri l'ho lasciato per ultimo perché è anche l'ultimo arrivato... Un tempo ero solito brandire con indomita maestria e rifulgente perizia il celebre gatto a nove code, adesso ho lui: un'iradiddio! Visto che l'età e i sempre crescenti impegni hanno finito col smussare l'antico fervore, è una gioia osservare il terrore scorrere negli occhi dei redattori semplici al suo passaggio... Ricorda una macchina progettata per distruggere, un T-1000 all'ennesima potenza - letale.

Pertanto, non resta che invitarvi seraficamente a voltar pagina, per tuffarvi ancora una volta in quel magma che per trenta giorni ha costituito la nostra catari-frangente dimensione, e che per i successivi trenta potrete decidere di esplorare come meglio volete et credete... Siate tutti i benvenuti.

Max Reynaud

**Editore:** Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Massimo "Max" Reynaud  
**Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente Caporedattore:** Stefano Silvestri **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, Alex Polli, Mauro Bosetti, Matteo Esposito, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petruccio, 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: 22107460  
**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:** Spaziote - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. 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 DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209**  
INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO.

# Fatal Racing & Actua Soccer



Versione  
PC CD-Rom  
PC 3,5"

## actua SOCCER



Versione  
PC CD-Rom

there's nothing  
virtual  
about actua

Manuali  
in Italiano

Per maggiori informazioni chiama

### Software&co

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



# INDICE

## INDICE

TGM SILVER DISK	10
VOCI DI CORRIDOIO	14
PREVIEW	24
REVIEW	40
TIPS	141
CMANIA CORNER	152
BOVABYTE	154
MUSIC MACHINE	156
TGM MOVIE	162
TGM MAIL	166

## AMIGA

BLACK VYPER	128
BREATHLESS	125
OBSESSION	131
TENNIS CHAMP	133
WORMS	135

## PC

ENTOMORPH	112
DUST	116
SHIVERS	108
POOL CHAMPION	107
CADILLAC & DINOSAURS	104
TILT	100
CYBERMAGE	96
CONQUEROR	92
VIRTUAL KARTS	88
MANIC KARTS	86
TORIN'S PASSAGE	82
DRUID	78
WINGNUTS	76
INDYCAR RACING II	71
ESWAT	66
SU-27 FLANKER	60
THE DIG	52
WARCRAFT 2	46
WARHAMMER	40

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del 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:

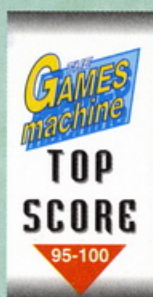
**PRESENTAZIONE:** si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.

**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.

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

**LONGEVITA':** 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 ATop Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.



5/5 Indica un giudizio entusiastico



4/5 Indica un giudizio molto convincente



3/5 Indica un giudizio discreto



2/5 Indica un giudizio nel complesso soddisfacente



1/5 Indica un giudizio non soddisfacente

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



SMDFLMASKDJFLSAKDFLMKA-SFLMKJDFLMKASJDFLMKMSJDFKASJDLFKJASDLF-SALDFKJLSAKDFJL-

MASKDJFLKJLSDFKJLMASKDJFLMASKDFLMA-SKDFLKSJDFMKJASDMFKJASDKFJASMDLFASD-FLKJDFSADFKJSLDFKSLDF



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

# Le trovate tutti i mesi in Edicola!



**CD MAGAZINE**

**MP**  
MacPower  
INTERACTIVE

**THE**  
**GAMES**  
**machine**

**PC ACTION**

**XENIA**  
EDIZIONI



# APPENNA NATA È GIÀ UN CLASSIC

C'è una grande novità da oggi nei negozi: è una nuova linea di prodotti LEADER di altissimo livello, contraddistinta dal marchio d'oro "CLASSIC" e rivolta a

TUTTI gli appassionati di prodotti di intrattenimento interattivo per PC. Il meglio della produzione internazionale è compreso in questa linea: ci sono giochi ed altri prodotti



interattivi. Sono titoli che in virtù della loro qualità sono entrati nella "storia" del nostro settore fino a diventare veri e propri classici da collezione.

Oltre all'interessante catalogo, ancora più interessante è il prezzo di vendita dei prodotti della linea CLASSIC: da £ 39.900 a £ 49.900. Val la pena farsi una collezione da LEADER, no?

**DOOM II, GRAND PRIX (F1GP), CYCLEMANIA,  
JUNGLE BOOK, F15 III, NASCAR, IL RE LEONE:  
da oggi sono CLASSIC !**

# TGM SILVER DISK VOL. 11: INTERFACCE DA TGM

Come molti di voi avranno senz'altro notato, il livello qualitativo del cover-CD allegato alla rivista "più amata dagli italiani" è via via aumentato negli ultimi mesi.

Con gennaio, ho pensato che se è vero che "anno nuovo, vita nuova", forse anche il Silver Disk meritava una rinnovata esistenza. Ecco allora che lo strumento multimediale per eccellenza di The Games Machine si arricchisce di cheat, soluzioni e, soprattutto, di un'interfaccia per DOS e Windows che sono sicuro riscuoterà le vostre simpatie. Ma, si sa, nella vita non si può fare tutto da soli, e siccome oltre che a realizzare il CD che trovate allegato nella rivista devo anche far da assistente all'inossidabile Max, ho pensato bene di avvalermi dell'aiuto di alcuni validi collaboratori, Andrea "MAO" Della Calce e Fabio "FBS" Simonetti, due vecchie conoscenze della rivista ma, soprattutto, due persone delle quali fidarsi.

Loro sarà la realizzazione delle soluzioni "on-CD" che troverete ogni mese, così come loro sarà il compito di viaggiare nei meandri di Internet per scovare tutto ciò che può risultarvi gradito. A me invece, oltre che a procurare e selezionare i demo coi quali allietarvi ogni mese, spetta il compito di supervisore del team e quello, più piacevole, di augurarvi buon divertimento.

Stefano Silvestri

## TORIN'S PASSAGE

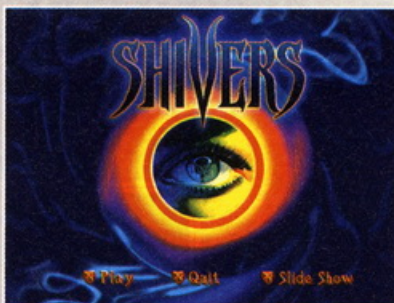
Nell'attesa che la Sierra ci regali magari un demo giocabile di questa avventura per Windows (anche se, pur sperando di essere smentito, ho i miei dubbi), ho pensato bene di mostrarvi almeno un .avi dell'avventura in questione. Un piccolo avvertimento: una volta cliccato sul bottone di Torin's Passage, vi uscirà un messaggio di avvertimento recante la scritta "Illegal Function Call": voi fate finta di niente e aspettate che esca il piccolo schermo del lettore multimediale che il vostro Windows dovrebbe possedere. Una volta fatto ciò, non vi resta altro da fare che premere il tasto "play" e godervi il filmato...

foto : torin's.gif



## SHIVERS

Eccoci giunti alla seconda avventura della Sierra dedicata a Windows e che trovate recensita proprio su questo numero di TGM. Cosa può esserci quindi di meglio che leggere le review di un videogame e provarlo subito dopo per farsene una propria idea? Per giocare a questo demo caratterizzato da un'ambientazione alla Phantasmagoria, non dovrete far altro che selezionare il bottone Shivers e sperare che il vostro computer superi i severi test cui la Sierra sottoporrà il vostro hardware (e vi assicuro che è più facile passare un esame di Analisi II che non quelli di questa software house)...



## TIME GATE

Siamo quindi giunti a questa interessantissima avventura della Infogrames che tanto mi ricorda Alone in the Dark. Prima di lasciarvi a questa avventura tridimensionale, non posso fare altro che consigliarvi di provare il demo sotto DOS (usando Windows si potrebbero riscontrare dei problemi). Inoltre, vi invito a non perdere le speranze quando inizialmente i mostri sembreranno continuare a riprodursi in continuazione.

Foto : timegate.gif



## BIG RED RACING

Che ne dite di osservarvi un bel rolling demo di quello che si propone come il più sgangherato gioco di corse che la storia ricordi? Purtroppo, come avrete ben capito, in questo caso non ci sarà molto da giocare, ma ciononostante credo che ci si possa divertire ugualmente osservando dei pazzi correre in jeep, gommone, camion e quanti più altri mezzi riuscite a immaginare... Prima di lasciarvi, mi sento però in dovere di avvertirvi che, una volta selezionato il gioco dall'apposita interfaccia, premuta la barra spaziatrice e installato il demo, questi partirà automaticamente chiedendovi dapprima di configurare la vostra scheda audio (senza sonoro, pare non ne voglia sapere di funzionare) e poi mostrandovi un lunghissimo filmato. C'è però un piccolo problema: dal demo, non si esce. Non saprei spiegarvi il perché, ma sappiate che o si resetta la macchina o, se si è sotto Windows 95, si termina l'applicazione. Altre strade finora non ne ho trovate...

foto : bigred.gif

## WADS

Ecco la sezione dedicata ai livelli aggiuntivi per Doom e Doom2 che avete richiesto a gran voce. Per usare questi file, basta copiarli nella directory in cui si trova il gioco (es: D:\LEVELS!\DOOM2, e quindi COPY pippo.wad C:\Doom). Per lanciare il programma poi, è necessario digitare al prompt del DOS doom -file pippo.wad. Lo stesso vale per gli altri tre giochi (naturalmente per Descent non usate il termine <doom>).

## FIFA 96

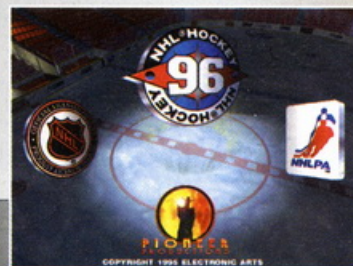
Ha bisogno di presentazioni? Credo proprio di no: per giocare a questo stupefacente demo di uno dei più bei videogame del calcio che abbia mai visto, non dovete far altro che andare nel DOS, digitare la parolina magica DOSMENU e quindi seguire pedissequamente le istruzioni riportate dalla nostra semplice interfaccia.

Permettetemi di dirvi che questo mese, per farvi fare un confronto degno di questo nome, mi ero anche procurato i diritti per inserire in questo CD il demo GIOCABILE di Actua Soccer: purtroppo però la sfortuna si è accanita sul sottoscritto e il CD, giuntomi direttamente dalla Gremlin la sera prima del termine massimo di chiusura del Silver Disk, era difettoso! Beh, anche se ora di Febbraio non sarà più certo una primizia, fatemi sapere se volete comunque trovare il demo di Actua Soccer il mese prossimo. Tornando a noi e a FIFA 96, come unica precisazione, mi sento in dovere di avvisarvi che con alcune schede grafiche SVGA è comunque consigliabile installare il driver VESA universale. Altrimenti si rischia di bloccare il sistema...  
foto : fifa96.gif



## NHL 96

C'è FIFA 96, poteva mancare il suo gemellino ambientato sui ghiacci? La risposta è no. Anche questo demo segue le regole implacabili del suo parente stretto: funziona solamente sotto DOS e in alcuni casi, pur possedendo una scheda grafica SVGA, è meglio installare ugualmente il driver universale VESA. Detto questo, non vi resta altro che armarvi di mazza e pattini e buttarvi all'inseguimento del pack...  
foto : nhl96.gif



## INDY CAR RACING 2

E allora, vi state accorgendo quant'è bello questo Silver Disk vol. 11? Bene, dopo aver fatto questa breve riflessione, non dovete far altro che selezionare dal menu la voce corrispondente a questa notevole simulazione automobilistica dei Papyrus (che tra l'altro ho recensito personalmente qualche pagina più avanti) e attendere che l'installazione giunga a termine. Come piccola nota, vi faccio presente che per giocare a ICR2 in hi-res, il comando da dare, terminata l'installazione, è "indycar.exe -h".  
foto : indycar2.gif



## FATAL RACING

Tutte le riviste di questo mondo vi hanno propinato il rolling demo di questo arcade a ambientazione corsaiola della Gremlin. Io invece ho preferito aspettare e proporvi il demo **GIOCABILE!** E' bello o non è bello tutto ciò? Io dico di sì: per installare il tutto

(ormai non credo sia neanche il caso di dirvelo), premete il bottone corrispondente se siete sotto Windows, oppure selezionatelo direttamente se state utilizzando l'interfaccia DOS. Andate in pace...  
foto : fatal.gif



## PRO PINBALL

Il mese scorso vi ho fatto giocare a Tilt della Virgin (che tra l'altro trovate recensito da qualche parte su questo numero): questo mese invece vi faccio solo vedere (eh già, perché purtroppo si tratta di un rolling-demo) quel capolavoro che è Pro Pinball della Empire. Osservate la cura della grafica, il movimento della pallina e, più in generale, l'incredibile sensazione di realismo che trasmette questo simulatore di flipper...

Prima di passare a descrivere il demo successivo, vi "porgo" un bel consiglio: testando il demo ho notato che il gioco non parte correttamente dall'HD su tutti i computer. E allora cosa fate voi? Semplice, andate nella directory **PINBALL** sul CD-ROM e digitate **NOSOUND, VERYLOW, LOW, MEDIUM, HIGH** o **CUSTOM**, a seconda delle vostre esigenze e del vostro hardware. Ah, già che

ci sono, vi avverto che, a dispetto delle scritte che appariranno in fase di caricamento, nel demo contenuto in questo CD non sentirete alcuna musica ma solo gli effetti sonori del gioco.  
Foto : pinball.gif



## NAVY STRIKE

Eccoci giunti a questo controverso titolo della Empire, che punta tutto sulla giocabilità e sulla longevità a danno della grafica e, soprattutto, del sonoro. Il demo è giocabile e decisamente complesso. Non sto sinceramente a spiegarvi

come usarlo, perché per questo il manuale del prodotto definitivo richiedeva 10 pagine... Fatto sta che voi sarete il Comandante In Capo (CIC) della flotta e che potrete gestire tutte le operazioni belliche sia standovene dietro la vostra scrivania che prendendo invece parte in prima persona alle operazioni. Per il resto, vi consiglio caldamente di leggervi l'esauriente e dettagliato file **README.TXT** (ben 27.000 caratteri!) che troverete sul CD all'interno della directory **NAVY-STRK**. Inoltre vi ricordo che durante il gioco, cliccando col tasto destro del mouse sugli oggetti desiderati, in alcuni casi sarà possibile avere una sorta di succinto help on-line. Prima di terminare questo box, vi rammento infine una cosa semplicissima: attenzione, questo è un demo del Rowan Software (Airpower vi dice niente?). Questo significa che prima di riuscire a trovare la giusta configurazione di driver, blocchi di memoria e quante altre amenità il DOS ci ha riservato in questi anni, arriverete tranquillamente a metà del mese, quando mancheranno così solo 15 giorni all'uscita del prossimo Silver Disk di Febbraio! Scherzi a parte, armatevi di pazienza e non disperate: c'è tanto da giocare...  
foto : navy.gif



## WING COMMANDER 4

Modestia (dote che non mi compete) a parte, devo dire che rileggendo i titoli presenti su questo CD provo una certa sensazione di compiacimento, così come sono sicuro che la stiate provando anche voi per esservi resi conto di aver speso i vostri soldi decisamente bene acquistando questo numero di TGM. Ma lasciamo stare questa psicanalisi da quattro soldi e gettiamoci alla descrizione di quello che è forse il vero piatto forte di questo Silver Disk vol. 11.

Come infatti altrimenti descrivere altrimenti il demo **GIOCABILE** di Wing Commander 4, un programma da 9 milioni di dollari? Chi ha detto "una gran perdita di soldi" è pregato di dileguarsi all'orizzonte! Scherzi a parte (è già la seconda volta che lo scrivo in 10 minuti, segno che la notte sta cominciando a lasciare i suoi segni), selezionate questo gioco dall'interfaccia che state usando (DOS o Windows) e beccatevi la sequenza cinematografica e una sezione di volo decisamente impegnativa. Come piccolo consiglio, mi sento di avvisarvi che, a meno di non essere i felici possessori di un computer tanto potente quanto perfetto, è meglio creare un disco di boot (lo fa il programma di installazione del demo) e quindi riavviare la macchina. Altrimenti si potrebbero avere problemi con l'audio o coi filmati.  
Foto: wc4demo



## ABUSE

Fresco fresco da Internet vi propongo questo interessantissimo demo giocabile dei **CRACK DOT COM**, a mio avviso è uno dei più interessanti platform game che abbia visto di recente. L'interfaccia è originale, l'ambientazione è una via di mezzo tra quella di Aliens e quella di Predator e, così dicono alcune voci, il suo programmatore è uno di quelli di Doom. Comunque sia, ditemi cosa ne pensate... All'interno del programma è anche presente un editor con una completa documentazione allegata (in inglese, ovviamente).  
foto: abuse.gif



## INTERFACCIA: CONSIGLI PER L'USO...

Come usare l'interfaccia di TGM? E' semplicissimo: se si è sotto DOS, basta digitare il comando **DOSMENU** dall'unità corrispondente al vostro CD-ROM. Se invece siete sotto Windows, avete due possibilità: sotto Windows 3.xx dovete eseguire il comando **WINMENU** sempre dal vostro CD-ROM, mentre se invece siete sotto Windows 95 il CD partirà automaticamente. E se invece qualcuno non volesse che il Silver Disk parta automaticamente? Semplice, quando lo si inserisce nel lettore CD-ROM, al momento della chiusura del cassetto basta tenere premuto il tasto **SHIFT**.

Ricordo infine che l'interfaccia, soprattutto quella sotto DOS, è in fase sperimentale. In futuro, cercheremo di rimediare a tutte gli eventuali problemi estetici che il mitico cover-CD di TGM dovesse dimostrare.



## SOLUZIONI

Per la gioia di grandi e piccini, il Mao e FBS hanno deciso di usare il nostro effervescente supporto argenteo per riproporre le soluzioni dei vecchi giochi che tanto fanno impazzire la stragrande maggioranza di voi lettori. Iniziamo alla grande con i due Monkey Island e il primo Alone In The Dark! Speriamo di poter continuare così e proporvi ogni mese dei succosi aiuti...

Tutto quello che dovete fare è aprire con Word 6.0 o superiore i documenti con estensione **.DOC** nella directory "Solution", per avere una versione a colori con foto. In caso preferiate la versione solo testo, ecco pronti i file **.TXT**, apribili con un qualsiasi editor di testi esistente sulla faccia della terra... Tutto qui.

## PATCHES

TGM Silver Disk è lieto di presentarvi una sezione dedicata interamente ai trucchi da usare direttamente nella directory del gioco corrispondente. Se ad esempio volete utilizzare il cheat per Command & Conquer, consultate la guida su disco, dopodiché scompartate il file con l'apposita riga di comando e seguite le istruzioni dei file readme. Uso: **PKUNZIP PIPPO.ZIP C:\C%.**

**IMPORTANTE:** la Xenia Edizioni, alla pari delle software house che producono i giochi, declina ogni responsabilità in caso di malfunzionamento del programma una volta modificato!

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

Innanzitutto va' detto che è sempre meglio installare i demo sull'HD piuttosto che provare a giocarli da CD: le prestazioni infatti risulteranno essere nettamente migliori e, soprattutto, potrete cambiare i files di configurazione dei programmi che utilizzerete.

Per utilizzare al meglio tutti i demo, potrete apportare le seguenti modifiche al vostro config.sys:

```
DEVICE=20,0
FILES=20
DOS=UMB
DOS=HIGH
```

Se il programma vi richiederà memoria espansa, aggiungete la riga:

```
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE
```

Naturalmente, per stare tranquilli, vi converrà sempre copiare il vostro config.sys in qualche directory sicura o, più semplicemente, rinominarlo come config.old.

Come ultima precauzione, vi ricordo che l'utilizzo delle opzioni **HIGHSCAN** e **NOEMS** dell'EMM386 rischiano di compromettere il corretto funzionamento dei programmi contenuti in questo CD.

## FACCE DA TGM

Ragazzi, che faccio, quello deluso? Dopo il piacevolissimo exploit del simpatico trio napoletano, è seguito un silenzio quasi imbarazzante. Tutto questo preambolo per dirvi che a Dicembre non ho ricevuto una sola videocassetta per questa rubrica che, a costo di apparire noioso, trovo fantastica! Comunque sia, qualcosa si sta muovendo all'orizzonte: già un paio di persone mi hanno telefonato chiedendo informazioni circa il formato su cui spedirvi le videocassette (è preferibile il VHS, ma se me le mandate su Video 8 va bene ugualmente), segno che forse non tutto è stato invano. E se in futuro queste videocassette non dovessero arrivare? Se infine il progetto sembrasse sull'orlo di dover abdicare di fronte all'imperdonabile pigrizia di voi lettori? Allora, ve lo prometto, ho pronto il filmato che hanno preparato quello stordito ©MA dell'FBS Commander (chi non capisse a cosa mi riferisco, si guardi le News) e di Max Svanoni! Giuro che piuttosto metto anche quello. E se mi state domandando se questo è un vile ricatto, la risposta è affermativa...  
Stefano Silvestri

# BERMUDA SYNDROME

Nel

1942

**l'ultima cosa  
che il pilota USAF  
Jack Thompson  
pensava di  
dover combattere  
erano i  
dinosauri...**

**La incredibile  
avventura arcade  
per Windows 3.1  
e Windows '95**



A LABEL OF MUSICPARK ENTERTAINMENT

Package & artwork design ©1995 BMG Entertainment. All rights reserved.

© 1995 MusicPark Entertainment, a division of Pixelpark Multimedia

Produktionsgesellschaft mbH, Germany. All rights reserved.

Brand names and product names are trademarks of their respective companies.

Distributed by BMG Interactive Entertainment, a unit of BMG Entertainment.

Bedford House, 69-79 Fulham High Street, London SW6 3JW.

<http://www.musicpark.com/>

DISTRIBUITO DA

**BMG**  
INTERACTIVE

**Software&Co.**

Software & Co. SRL  
Via Brodolini 30  
Malnate (MI)

Tel. (0332) 861133 Fax (0332) 424885

# STAI STUDIANDO

## ed una **DIFFICOLTÀ IMPROVVISA** ti assale?

## Non sai quella **CERTA COSA** e non vai più avanti?

## Per te oggi c'è un **AMICO TUTTO NUOVO**

# PER TE OGGI C'È

# pronto PROF

*il tuo AIUTO telematico*

pronto  
PROF

Un servizio di aiuto didattico a tua totale disposizione durante quelle ore pomeridiane in cui sarai impegnato/a nello studio e nei compiti, facilmente utilizzabile - basta una telefonata - per le materie contemplate dai programmi delle scuole: Medie, Liceo Classico, Liceo Scientifico, Istituti Tecnici per Ragionieri e per Geometri, Istituti Professionali.

Il Servizio **pronto PROF** è a tua disposizione da Lunedì a Venerdì e dalle ore 15.00 alle ore 19.30.

### PER I GENITORI

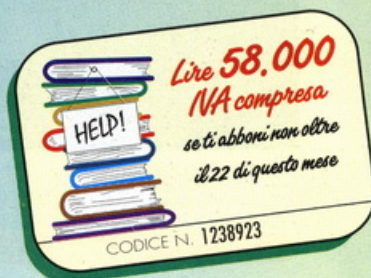
È comprensibile che la preoccupazione dei genitori sia l'uso sconsiderato che il ragazzo/a potrà fare del telefono, preoccupazione che abbiamo voluto anticipare e fare nostra: abbiamo, infatti, previsto la possibilità di operare un controllo sull'uso del servizio.

A tale scopo abbiamo adottato le seguenti procedure:

- 1) la telefonata verrà annotata dal docente con nome, cognome e numero del richiedente. Ai genitori, così, sarà consentito richiedere il numero delle telefonate fatte dallo studente citando il numero di codice riportato sulla "card".
- 2) nel manualetto allegato alla "card" compaiono utili consigli per ridurre i tempi delle telefonate preparando bene le domande da formulare (tempo ottimale presunto 4-6 minuti).
- 3) ogni telefonata può avere la durata massima prevista dalla legge.
- 4) l'abbonamento a **PRONTO PROF** dà diritto ad un massimo di 80 telefonate nel periodo corrispondente all'anno scolastico.

Reputiamo che sia perciò possibile per le famiglie conoscere e capire se il servizio sarà stato usato con senso di responsabilità.

Il Servizio è stato realizzato in modo da contenere i costi. È anche prevista, al momento dell'acquisto, la consegna di un opuscolo per spiegare il Servizio, per consigliarne l'uso in modo corretto e poco dispendioso (è ragionevole pensare che se la domanda sarà ben formulata, il docente potrà dare una spiegazione esauriente in un tempo medio di 4-6 minuti), e per la correlazione tra i codici e le materie.



### Come posso utilizzare il servizio

Per utilizzare il Servizio è necessario acquistare la "card" **PRONTO PROF** che ha validità limitatamente al periodo scolastico e più precisamente fino al 30 giugno (fino al 20 luglio per chi dovrà affrontare la maturità).

La "card" non è cedibile, è contrassegnata da un numero di codice personale, dal numero telefonico a valore aggiunto del servizio (un numero telefonico a tariffa preferenziale riservato esclusivamente a informazioni di tipo sociale e/o culturale), e dà diritto ad un massimo di 80 telefonate.

Il costo della "card" comprendente l'abbonamento al Servizio per l'anno scolastico è di: L. 65.000 IVA compresa.  
Quello della telefonata è di: L. 952 + IVA al minuto.

Per ulteriori chiarimenti telefonare al numero (02) 33.10.33.74 R.A.

pronto pronto pronto pronto  
PROF PROF PROF PROF

**PER ABBONAMENTI  
A MEZZO TELEFONO  
CHIAMA IL N°:  
(02) 33.10.48.60 R.A.**

COUPON DI PRENOTAZIONE CARD N° .....

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

Via.....N°.....

C.A.P.....Città.....

Telefono.....

Frequento la scuola.....Classe.....

- Pagherò al ricevimento in contassegno maggiorato di L. 2.000 per spese postali.
- Con versamento in c/c postale n° 35356203 intestato a: SIPES - SERVIZI TELEMATICI. (Allego fotocopia del versamento)

## L'ULTRA 64 EMERGE DALL'OSCURITA'

Come scrissi nelle news dello scorso numero, la situazione dell'ultima e potentissima console nata in casa Nintendo era ancora piuttosto incerta. Finalmente, lo Shoshinkai Show tenutosi a Tokyo nel mese di dicembre ha chiarito definitivamente la situazione di questa macchina che, più per le sue potenzialità, era stata finora nota soprattutto per i ritardi riguardanti la sua uscita. Si è così venuti a sapere che la data del lancio ufficiale in Giappone è stata fissata per il 21 aprile e che, a detta dello stesso boss Hiroshi Yamauchi, quello negli USA avrebbe avuto luogo di lì a pochi giorni, sempre nello stesso mese. Purtroppo per noi non è stato fatto alcun riferimento all'Europa, anche se un altro boss della grande N, Alan Taylor, ha accennato a un'uscita dell'Ultra 64 (che però nel paese del Sol Levante si chiamerà Nintendo 64) per il 29 aprile. In attesa di vedere come si evolverà la situazione, diamo una rapida occhiata ad alcuni dati salienti: la macchina sarà messa in vendita in Giappone a un prezzo di 25.000 yen (al cambio attuale circa L. 430.000), mentre le singole cartucce costeranno attorno agli 9800 yen (L. 160.000); il joypad dell'Ultra 64 avrà un design rivoluzionario a tre razze (anziché ad esempio le due di quello del PlayStation) e conterrà inoltre, nel lato inferiore, la memoria per salvare le partite, di modo da rendere più facile il trasporto dei propri dati da una macchina all'altra. L'ultima creazione della Nintendo si baserà, almeno inizialmente, sulle cartucce e non sui CD, in contrasto quindi con le attuali tendenze emerse dal mercato: questo, a detta degli operatori, per permettere una maggiore velocità d'accesso ai dati, anche se il risvolto della medaglia è rappresentato dai maggiori costi che assumeranno le cartucce. Ciò nonostante, pare non sia tutto oro quel che luccica. E' sì vero che allo show di Tokyo si sono viste le console funzionare, ma è altrettanto vero che i giochi disponibili erano solo due (l'incredibile Mario 64 e Kirby Ball). Come se ciò non bastasse, il primo titolo era completo solo al 50%, mentre il secondo lo era solamente al 20%. Poiché appare difficile credere che il lancio dell'Ultra 64 possa prescindere da una killer application quale Mario 64, e poiché per programmare la prima metà del prodotto sono stati necessari ben 18 mesi, pare molto difficile credere che la Nintendo riuscirà a terminare il gioco in un paio di mesi di modo da tenere fede alla data di lancio fissata per la prossima primavera. A ciò si aggiungerebbero poi i problemi produttivi legati alla fabbricazione delle cartucce per sostenere in contemporanea sia il mercato giapponese che quello americano.

## SONY: 80.000 E OLTRE

La casa giapponese in questione non smetterà probabilmente di ringraziare la PlayStation per i prossimi anni a venire: solo in Inghilterra sono state vendute a tutt'oggi 80.000 macchine, per un corrispettivo totale di circa 85 miliardi. Quel che è bello è che le previsioni indicano che entro la fine dell'anno le macchine vendute saranno in tutto 130.000!

## NATALE, TEMPO DI SFIDE...

Ebbene sì, mentre tutto il resto del mondo pensa in questo periodo a sentirsi più buono verso il prossimo, le software house entrano nel periodo caldo della stagione. Allo stato attuale, nella top ten di questo mese, ben 10 giochi si stanno affrontando in un testa a testa tanto imprevedibile quanto entusiasmante (soprattutto per chi otterrà i maggiori introiti). I titoli in questione, equamente distribuiti tra PC e console, sono:

Doom, Rebel Assault II, Mortal Kombat 3, Screamer, Fifa Soccer 96, Virtua Cop, Tekken, Worms, Loaded e PGA Tour 96.

## VOCI DI CORRIDOIO

## IL RITORNO DEI CLAN



Pensavate fosse finita con MechWarrior 2? Se sì, vi sbagliavate di grosso! All'Activision, visto l'enorme quanto inaspettato successo ottenuto con questa mastodontica produzione, hanno deciso di commercializzare subito un bell'expansion kit. Qui in redazione abbiamo iniziato a sbavare e pensiamo che tutti gli appassionati faranno altrettanto di qui a poco.

Il nome del modulo aggiuntivo è Ghost Bear's Legacy e le novità che ci offre sono davvero parecchie! Non dico nulla della storia, giusto per non togliere un po' di sorpresa, e passo subito a un elenco prettamente cronistico.

Oltre ai canonici Mech, ne sono stati aggiunti altri quattordici (!!), con nuove armi (da segnalare per forza di cose il lanciammine e il siste-

ma anti-missili) e nuovi ambienti.

A proposito di questi ultimi, c'è da dire che finalmente potremo combattere sott'acqua, nello spazio siderale, all'interno di foreste e su distese innevate. Pare che gli americani ci stiano giocando da un pezzo, ma dalle nostre parti non si è ancora visto nulla. Comunque vi terremo aggiornati.

Risponderemo invece il discorso NetMech (il programma per poter giocare a MechWarrior 2 in rete e via modem, del quale veniva fornito un demo) lasciato in sospeso questa estate, è ufficiale l'uscita di una versione bundle che conterrà il programma stesso e MechWarrior 2 per Windows 95: nel momento in cui leggerete queste righe, la confezione sarà già bella sugli scaffali di chissà quale negozio americano. La versione DOS è invece prevista per i primi mesi del '96.

Altro giro, altro regalo...

BYEZ!

MAO



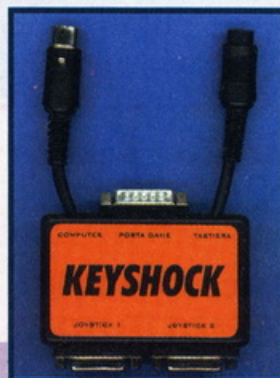
## KEYSHOCK: LA CHIAVE PER TUTTI I GIOCHI

Quante volte è capitato di esserci accorti che per giocare a un determinato videogame ci voleva un pad a 4 tasti ma che la nostra porta joystick ne supportava magari solo 2? Quante volte giocando a Descent ci siamo trovati in difficoltà dovendo utilizzare tutti quei tasti indispensabili per pilotare adeguatamente la nostra astronave?

Forse troppe, e dev'essere stato tenendo a mente questi problema che la H.T. Project ha deciso di creare quello che a mio avviso è il dispositivo più geniale di questi tempi.

Si tratta di una periferica esterna da interfacciare con la tastiera e la porta game che permette di programmare i propri joystick o joypad sfruttando tutti i tasti della tastiera. Avete un pad a 6 tasti? Benissimo, potrete assegnare a ognuno di essi un qualsiasi valore voi desideriate. Ne avete uno, per assurdo, a 32 tasti? Anche in questo caso non è un problema. Con Keyshock si può infatti assegnare ad assi, diagonali, pulsanti singoli e combinati, il valore di un qualsiasi tasto; si possono impostare fino a 2 joystick contemporaneamente anche se la propria porta game ne prevede uno solo. Infine, come se non bastasse, all'interno di questa intelligentissima interfaccia è presente un microcontrollore RISC per ottenere il massimo delle prestazioni. A chi si domandasse cosa accade quando si spegne il computer, rispondo subito che i dati impostati resteranno memorizzati grazie alla presenza di una EEPROM interna. Semplice e facilissimo da utilizzare, Keyshock ha ormai trovato un posto fisso sul mio PC; distribuito dalla Software & Co., verrà commercializzato a un prezzo attorno alle 70.000 lire.

SS



## GIANLUCA VIALI SU CD-ROM?



Vianelli supera Modesti e va a segno il primo gol nel ritorno contro il Milan

Beh, non proprio, ma ci siamo quasi... Avete presente la fede bianconera che ha contraddistinto l'editoriale di Max e le mie recensioni per diversi mesi? Bene, non potete nemmeno immaginare la mia gioia dopo che per tutto questo tempo ho dovuto scontrarmi con tifosi di opposte fazioni. Grazie all'avvento di questo CD-ROM firmato Mozart (gli stessi autori del celeberrimo Tutto Il Milan Su CD-ROM), posso finalmente blaterare e sciorinare elogi senza che nessuno mi dica nulla! Bene, messo in chiaro questo concetto, vediamo un attimo che cosa ci offre questa enciclopedia del calcio (come siamo modesti noi juventini, eh?).



Tutta la Juventus In CD-ROM si presenta come un grassa enciclopedia per i tifosi bianconeri e, più in generale, per gli amanti del calcio. Le informazioni offerteci dal nutrito gruppo di programmatori della Mozart sono davvero parecchie e si candidano come un "dizionario" di cent'anni di Juve, raccolti, condensati e riproposti sotto forma di foto, filmati, testi.

Il CD, che funziona esclusivamente sotto Windows 3.x e 95, è strutturato in maniera piuttosto semplice: il menu principale è diviso in più voci, le quali si portano appresso dei link ad altre informazioni. Potrete così rivivere dei momenti intensi, spulciando nell'archivio fotografico (maggiore è la definizione con la quale lavorate in Windows, maggiore sarà la qualità degli scatti fotografici!) o in quello storico dei quotidiani, rivedendo gli attimi più belli della storia calcistica juventina (quando ho rivisto la sezione dedicata alla vittoria nella Coppa Intercontinentale contro l'Argentinos Junior mi è venuta una pelle d'oca acuminata come il letto di un fachim!). Se non vi basta esplorare tra i trofei vinti ma volete saperne di più sui grandi che hanno vestito la maglia bianconera, esiste una sezione interamente dedicata, con tanto di schede autobiografiche, ai campioni del passato (Platini, Scirea, Tacconi Sentimenti IV), agli juventini in nazionale (come dimenticare lo storico Spagna '82?) e ai ragazzi che hanno conquistato lo scudetto la scorsa stagione.

Io rimango dell'idea però che questi CD li acquisti solamente un tifoso, non certo un appassionato: per quanto infatti siano venduti a dei prezzi piuttosto bassi rispetto alla norma, questi restano pur sempre decisamente alti per quanto riguarda le tasche del pubblico (89.000 mi sembrano un parecchie per qualsiasi genere di gioco, comunque...). Il discorso target diventa quindi un po' delicato...

Comunque sia, questo CD-ROM è davvero ben realizzato, poco importa che si tratti della Juve (bugia, immensa bugia). Consiglio quindi a tutte le creature, viventi e non, di acquistarlo senza riserve, magari barattandolo con quello del Milan. E' ora di cambiare la fede...  
UN MAO TIFOSO



Viali in un suo passo di repertorio come il Reggiano mentre si spara una punizione e guida in rete



## LA DISNEY SUL GHIACCIO

Preparati a strofinare la lampada magica e ad esprimere un desiderio... La magica favola di Aladdin è in arrivo a Milano, dal vivo, per la gioia dei più piccoli. E non solo per loro." Così recita l'apertura della press-release della Disney che mi è arrivata in questi giorni in redazione. Dopo infatti quattro lunghi anni di assenza e, soprattutto, dopo aver girato per città quali Londra, Parigi, Bruxelles, Walt Disney's World On Ice torna al Forum di Assago, dal 13 al 18 febbraio. Più di 40 pattinatori di fama mondiale animeranno la storia di Aladino che verrà rappresentata sul ghiaccio interamente in lingua italiana, unendo l'entusiasmo di un film di grande successo alla bellezza di una esibizione dal vivo della durata di quasi due ore. I biglietti avranno un prezzo oscillante dalle L. 12.000 alle L. 45.000. Per informazioni circa le prevendite, potete contattare il Forum di Assago (02 - 488571).

SS



"Prepara-

## TGM NEWS

### FUTURE: LA PLAYSTATION PUO' ATTENDERE...

Dopo avervi informato il mese scorso circa l'uscita del giornale dedicato a FIFA 96, ecco ora l'uscita di una testata esclusivamente rivolta al prodigio di casa Sony. Pare però ci siano stati dei contrattempi, se è vero che la pubblicazione del giornale è stata postposta dal 7 novembre a primi giorni di dicembre per problemi contrattuali. Nonostante tutto, alcune indiscrezioni accennano a una vendita del primo numero pari a circa 30.000 copie, il che non è certo un risultato negativo. The Official Playstation Magazine, venduta con un CD-ROM allegato contenente tra gli altri il demo di DOOM, è in vendita in Inghilterra a un prezzo di 5 sterline.

### VIRGIN, DUE SONO TROPPI!

"Due cosa", vi domanderete? Due saloni, vi rispondo. La Virgin Interactive Entertainment ha infatti ufficializzato, per bocca del suo boss europeo Tim Chaney, che non sarà presente all'edizione primaverile dell'ECTS, visto che questa sarà fin troppo a ridosso dell'E3 di Los Angeles. "Non c'è niente che potremmo mostrare all'ECTS che non sarà mostrato all'E3 un mese dopo", sostiene Chaney. "So che potreste obiettare che si tratta comunque di due differenti mercati, ma pensiamo che questo sia un fattore davvero marginale". Convinto lui...

### OCEAN RIGENERA I CD-ROM

Questo è ciò che viene da pensare di fronte alla nuova collana Regenerator che comprenderà 6 titoli quali Premier Manager, PushOver, Lotus3, Zool, Sleepwalker e Central Intelligence, posti in vendita in UK all'interessantissimo prezzo di £ 4.99, poco più di 12.000 lire nostrane. Speriamo che questo non resti un fenomeno limitato al mercato britannico...

### PAPYRUS: TEMPO DI TRASLOCHI

Siete dei fan di quella casa americana che in questi giorni sta allietando un po' tutti col suo IndyCar Racing 2? Bene, allora sappiate che le vostre cartoline da oggi in poi dovranno essere spedite al seguente indirizzo: 1 Arsenal Marketplace, Watertown, MA 02172. Le vostre telefonate dovranno essere invece indirizzate allo 001 617 926 0700.

### RAGE NON SI LASCIA SCAPPARE DENTON...

Cioè? Cioè a un anno di distanza dalla fusione con la BCE Holding, la Rage Software ha acquistato la Denton Designs. Quest'ultima casa, forse non conosciuta a tutti, rappresentava una delle più vecchie software house inglesi, essendo infatti stata fondata nel lontano (in termini videoludici) 1984, proponendo da allora titoli quali Shadowfire e Great Escape per gli 8-bit, Striker per GameBoy e World Class Rugby per PC. "Siamo molto contenti che d'ora in poi lavoreranno per noi", dice Paul Finnegan, direttore della RAGE. "Da quando abbiamo stipulato l'accordo con la BCE un anno fa, le cose per noi sono andate estremamente bene. Abbiamo raddoppiato il nostro staff da 24 a 65 persone e abbiamo aperto nuovi uffici a Birmingham, Newcastle, Liverpool e Londra. Abbiamo provato a svilupparci internamente, ma ci sono così tante software house ricche di talento da acquistare..."

### LA ZMM SI PRENDE LA MDI

Sono ormai definitivamente tramontati i tempi in cui le software house erano più delle società amatoriali che non dei veri e propri colossi

finanziari. Un ulteriore esempio viene dal contratto da 10 milioni di dollari che l'americana Z Multi Media ha appena stipulato con la Media Design Interactive, che vedrà come suggello a tale unione il titolo educativo Disasters, prodotto in collaborazione nientemeno che con la Reuters News Service. La MDI, finora specializzata in edutainment, si dedicherà ora anche al florido mercato dei videogame, vista la creazione di una nuova divisione che impegnerà anche quelli della Battery Acid Interactive. "MDI gode di una eccellente reputazione per quanto riguarda lo sviluppo di titoli educativi, e noi continueremo in questa direzione", sostiene John Zeiler, presidente della ZMM. "Ciò nonostante, il mercato dei giochi sta letteralmente esplodendo e il nostro obiettivo è sfruttare al massimo i contatti che abbiamo nell'industria dell'entertainment".

## ACCLAIM: SITUAZIONE AMBIGUA

La casa in questione sta vivendo un momento finanziariamente imbarazzante. Da un lato le azioni della software house hanno avuto a metà di questo mese un crollo inaspettato a Wall Street, passando in un sol giorno dalla quotazione originaria di \$19,5 a \$12, il che ha significato che ben 17.000.000 di titoli sono stati venduti nell'arco di sole ventiquattro ore. Dall'altro lato invece, i profitti paiono dar ragione al management dell'impresa: la revisione dei risultati economici del 1995 ha infatti indicato un giro d'affari di \$567 milioni, per un ricavo netto di \$45 milioni. Un portavoce della Acclaim sottolinea come queste cifre indichino un fatturato superiore a quello della Electronic Arts di ben \$100 milioni, concludendo ironicamente che "molti editori amerebbero avere di questi problemi". Pare comunque che il crollo vertiginoso delle azioni sia attribuibile a una voce circolata negli ambienti finanziari che sostiene che degli ingenti introiti economici, derivanti da degli accordi di distribuzione presi nel 1995, non saranno pagati fino alla fine dell'anno finanziario 95/96.

## MI SCUSI, VORREI NOLEGGIARE "INTERVISTA COL VAMPIRO" E "DRACULA UNLEASHED"...

Già, da oggi questa richiesta non parrà più strana ai commessi del colosso distributivo Blockbuster, finora specializzato nell'affitto di videocassette. La decisione, comunicata al recente Interact '95 di Roma, ha sollecitato il bisogno per l'industria del software di determinare lo standard univoco delle formule di noleggio. Pare infatti che le case di produzione siano divise in due blocchi contrapposti che vedono in questo sistema chi un vantaggio, chi invece una possibile causa di perdita delle vendite. In attesa di una decisione unanime, pare quindi che Blockbuster abbia scelto quale strada intraprendere, visto che, dopo un avvio caratterizzato solamente dalla presenza di giochi per PlayStation e Saturn, il colosso rivolgerà la sua attenzione anche al mercato PC CD-ROM.

## L'APATIA AIUTA LA PIRATERIA?

E' questa la domanda che si sono posti molti operatori a seguito del convegno Interact '95 tenutosi a Roma. L'evento, organizzato dall'ELSPA e dalla IDG Media, ha attratto il ragguardevole numero di 180 delegati. Lo scopo della manifestazione è stato quello di discutere di alcuni temi dai quali ormai l'industria dell'editoria elettronica non può più prescindere, quali le prospettive degli attuali formati, le opportunità offerte dai servizi on-line, le strategie di marketing, il noleggio del software e gli orientamenti dell'industria. Un intero pomeriggio è stato poi speso per dibattere del crescente aumento della pirateria che sta riguardando un po' tutti i formati ma, in particolare, quello PC-CD ROM. L'ELSPA, dal canto suo, ha cercato di

## TEXAS INSTRUMENT: DIFFICILE IMMAGINARE DI PIU'...

La casa in questione, prima dell'avvento dei giapponesi in un qualsiasi settore dell'industria, è sempre stata la leader incontrastata dell'elettronica. Le cose in questi ultimi anni sono però cambiate ed è quindi in un'ottica altamente competitiva che si inseriscono i nuovi prodotti della TI, dalle caratteristiche decisamente sorprendenti.

Partiamo dal Travelmate 5200: dietro questa sigla si cela un notebook dotato di processore Pentium Intel a 120MHz, architettura bus PCI, memoria cache Level 2 da 256KB e display SVGA da 10,4" a matrice attiva 800 x 600. Ma le doti di questo piccolo prodigio non si limitano certo a questo: il portatile in questione esce infatti dalla casa con un HD da 1,2 gigabyte (!) e con le batterie dotate della maggior autonomia attualmente reperibili sul mercato (si parla di qualcosa come 5 ore).

Il peso di questo concentrato di tecnologia che viene venduto con Windows 95 e Windows for Workgroups preinstallati, inclusivo delle batterie, ammonta poi a soli 2,9Kg: decisamente pochini se si pensa a quello che c'è dentro. Il prezzo invece è decisamente più "pesante": si parla infatti di qualcosa come 11.490.000 lire, I.V.A. esclusa.

Ma proseguiamo il nostro cammino alla scoperta delle novità offerte dalla Texas Instruments e soffermiamoci un attimo sulle docking station Dockmate Docking Systems disponibili per tutti i notebook travelmate della serie 5000. Queste periferiche, capaci di trasformare il portatile in un perfetto desktop, forniscono porte PS/2, seriale e parallela, possibilità di collegamento con SVGA, lettore CD-ROM, hard disk e streamer esterni (versione Dockmate Plus) e, con la DockMate Net Ready, il collegamento Ethernet. La serie DockMate Docking Systems comprende 4 modelli (DockMate, Dockmate Plus, DockMate Net Ready e DockMate Multimedia) con prezzi oscillanti da L. 490.000 a L. 1.990.000 (I.V.A. esclusa).

Ma che fare quando si vuole stampare un documento con la massima precisione?

Ci si può rivolgere all'interessante stampante microLaser WIN/4, ideale per l'utilizzo in casa e in ufficio, quello che cioè è stato di recente definito il mercato "soho".

Compatta e piacevole nel design, la stampante in questione offre una risoluzione di 600 x 600 dpi reali, una velocità di 4 pagine al minuto e, questa volta sì, un interessante prezzo di L. 899.000, come al solito I.V.A. esclusa.



La microLaser WIN/4 è poi dotata di un toner capace di un'autonomia, in modalità EconMode, di ben 2000 pagine. Quel che però costituisce il punto forte di questa periferica è la piena compatibilità con Windows e Windows 95, che vi permetterà, una volta installato il software fornito insieme alla stampante, di visualizzare dei particolari menu di stampa animati che vi comunicheranno tutte le informazioni necessarie. Come unica particolarità, va segnalato il fatto che i requisiti di sistema di questa unità corrispondono a un 486 DX/25 con 8MB di RAM: d'altronde però, va detto che ormai questa è diventata una configurazione decisamente accessibile a tutti...  
SS



## BIT.MOVIE 96

Anche quest'anno, come di consueto, si rinnova il classico appuntamento con il Bit.Movie, la più importante manifestazione di computer grafica presente in Italia.

I partecipanti a quest'importantissimo concorso, ormai diventato un'istituzione a livello europeo (oserei dire quasi mondiale, visto che spesso si sono viste opere di autori d'oltre oceano), dovranno inviare i propri lavori entro il 15 gennaio 1996. Ci rendiamo perfettamente conto che quando leggerete queste righe sarà troppo tardi per iniziare a produrre qualcosa di decente, ma il comunicato stampa è arrivato misteriosamente solo ora, quindi non prendetevela con noi!

In ogni caso ci teniamo a farvi sapere che, oltre ai soliti concorsi riguardanti la grafica 2D, 3D, animata e non, sono state inserite tre nuove categorie: queste riguardano principalmente l'Interactive Multimedia (prodotti che fondono audio, video e testo, un po' come le nostre PC Rom Interactive e Mac Power), i Demo

(penso si faccia riferimento a quelli in stile Assembly e The Party) e il VRLM (che nonostante le spiegazioni della cartelletta stampa, non mi rimane ben chiaro).

Interessante l'introduzione delle workstation all'interno della sezione riservata alle "still image", da sempre limitata ai personal computer (era ora, anche perché nelle ultime edizioni s'era visto davvero ben poco d'interessante).

Ricordiamo a tutti quelli che ne fossero all'oscuro (magari fino a qualche mese fa vivete in Tibet, non si può mai dire), che il Bit.Movie prende vita in quel di Riccione (detta anche la perla dell'Adriatico) dal 4 all'8 di aprile.





## UN GIOCO "DIABLOLICO"...

All'interno del CD di Warcraft 2 hanno trovato spazio alcuni demo, tra i quali spicca senz'ombra di dubbio quello di Diablo che, a occhio e croce, sembra un remake di Ultima 8.

Il gioco è ambientato in un paesello medievale, completamente in balia di potentissime forze del male. Ovviamente il vostro compito sarà quello di liberare il villaggio dalla presenza di ogni forma malvagia ma, per farlo, dovrete avventurarvi nei sotterranei e affrontare tutte le creature che vi si pareranno davanti fino ad arrivare allo sconcertatissimo scontro finale.

Con il progredire dell'avventura, il vostro personaggio guadagnerà esperienza in diversi modi: interagendo con gli abitanti (quei pochi sopravvissuti) del villaggio, combattendo contro le creature infernali e risolvendo degli enigmi.

Diablo si preannuncia come un titolo davvero interessante, grazie anche alla varietà che è capace di offrire: i programmatori della Blizzard assicurano che il gioco sarà pressoché infinito, grazie all'engine di randomizzazione degli incontri e della creazione delle locazioni (tutte rigorosamente in



3D texturizzato con una risoluzione di 640x480). A condire il tutto poi, ci saranno un sacco di sequenze animate.

Per la recensione (o per un'eventuale mega preview) siete rimandati a uno dei prossimi numeri...

BYEZ!  
MAO



## I CUNICOLI DELLA INTERPLAY



A distanza di un anno dall'uscita del pluridecorato Descent, la Interplay ci riprova e rigettandosi a capofitto nella mischia con Descent 2!

Ho avuto modo di visionare il demo (prelevato stanotte da Internet e che dovrete trovare anche sul nostro prossimo CD)



e, se qualcuno si aspetta una squallida operazione commerciale per sfruttare il successo del nome, si sbaglia di grosso.

Descent 2 utilizza solo parzialmente l'engine del precedente prodotto firmato Parallax Software e sono state aggiunte diverse innovazioni che non potranno fare altro che rendere ancora più appetibile questo titolo per coloro che hanno amato il primo episodio (una nota di colore: lo sapevate che su Internet, la versione shareware di Descent è stata scaricata così tante volte da trovarsi tra i primi posti nella classifica di sempre? No? Non vi interessa? lo ve l'ho detto...).

Oltre alla grafica, che mi è sembrata ridisegnata in molte parti a partire dalle texture, è stata aggiunta la possibilità di farsi aiutare nella navigazione dei claustrofobici cunicoli da un piccolo robotino: lo scopo principale di questo pod autonomo è quello di indicarvi la dislocazione esatta delle chiavi: tutto quello che dovete fare è seguirlo ovunque vada, ovviamente facendo attenzione ai nemici che si annidano dietro ogni muro. La cosa divertente è che non siete obbligati a utilizzare il robotino e quindi avrete tutta la libertà di esplorare come meglio credete i vari dungeon (anche se bisogna ammettere che, vista l'elevata difficoltà anche a livello Rookie, un aiutino è il minimo che ci si possa aspettare).

Come per il vecchio Descent, è stata realizzata la versione Demo (o shareware, se preferite), ma non so dirvi quanti livelli siano stati inclusi, anche se penso possano essere sei o sette. Per quanto riguarda le risoluzioni disponibili, posso dirvi che sono principalmente due: una in 320x200 e una in 640x480. La risoluzione in 640x480 sarà ovviamente disponibile solo con la versione completa (e per chi possiede un Pentium!), ma devo ammettere che anche con la "ridotta" e la massima densità di poligoni e texture su schermo, Descent 2 si è comportato in maniera eccezionale su un DX2 66.

A differenza del primo episodio, per il quale è uscita una versione bundle chiamata Destination Saturn, è già stata implementata la possibilità di poter utilizzare tutto l'hardware VR. Il multiplayer mode poi è qualcosa di assolutamente spettacolare: 8 giocatori in rete e 2 via modem. Devo anche segnalare che da un po'

di tempo a questa parte sono disponibili dei programmi per giocare a Descent su Internet!

L'unica cosa che posso fare adesso è di guardare le foto, sbavare e prenotare fin da ora la prossima copia di TGM con il CD, dove magari troverete anche la recensione completa. Ne vale veramente la pena...

MAO



## TGM NEWS

convincere i delegati che solo un aumento nel reperimento dei fondi può sortire gli effetti sperati, e ha quindi cercato di ampliare la propria raccolta che attualmente ammonta a £100.000 (circa L. 250.000.000). Purtroppo pare che la risposta delle software house sia stata piuttosto tiepida, quasi che la situazione attuale tutto sommato non dispiaccia o che, peggio, aleggi ormai una certa sensazione di rassegnazione nei confronti di questa tematica. "Da tempo proviamo a sollevare il problema, e da altrettanto tempo non riusciamo a generare una reazione da parte dell'industria del software. "E' davvero patetico", ha commentato un furioso Mark Strachan al momento della chiusura del convegno...

## I PYPYRUS DI CORSA DALLA VIRGIN ALLA SIERRA...

Pare proprio che il team del momento, quei Papyrus di IndyCar Racing 2, cambieranno etichetta per passare dalla VIE alla Sierra On-Line. L'acquisizione pare essere volta al rafforzamento dell'immagine sportiva che la casa americana si sta conquistando grazie a titoli quali Front Page Sports Football '96 e Trophy Bass. "I Papyrus hanno realizzato dei prodotti eccellenti con NASCAR e la serie IndyCar", ha commentato il presidente della Sierra Ken Williams. "Sono particolarmente emozionato all'idea di aggiungere un team così ricco di talento al nostro già eccellente gruppo di sviluppatori".

## L'ATARI IN ESCLUSIVA!

La casa in questione è solo l'ultima di una serie di software house che hanno deciso di affidare la distribuzione mondiale dei loro titoli a una sola società, nel caso specifico rispondente al nome di Leisuresoft. Questo accordo è stato siglato a seguito dell'annuncio dell'Atari Interactive, peraltro già riportato su TGM nelle news del mese scorso, di dedicare una consistente frazione delle proprie energie al mercato PC CD-ROM. L'accordo, che segue a ruota quella tra Microprose e Pinnacle, è stato ufficializzato dal direttore delle vendite dell'Atari Paul Welch con le seguenti parole: "Con la costituzione della nuova divisione della nostra società siamo stati in grado, in questi giorni, di valutare diverse opportunità distributive. Crediamo che la Leisuresoft sia l'impresa con le referenze migliori per offrire il miglior servizio ai nostri partner in Inghilterra". A queste dichiarazioni hanno fatto eco quelle del direttore marketing della casa distributrice: "Sono rimasto impressionato dalla vastità del software che l'Atari sta producendo per PC e sono soprattutto deliziato per essere riuscito a vincere la corsa per accaparrarsi l'incarico".

## LA PHILIPS VA ALLA SORGENTE

La Philips Media ha appena siglato un accordo che, prevedendo delle condizioni simili a quelle stipulate tra GTE e Compton's Multimedia, contempla un contratto multi-prodotto con la Cranberry Source, che attribuisce al colosso olandese l'esclusiva per la pubblicazione e la distribuzione dei prodotti ideati da questa nuova software house che, a detta del presidente della Philips Media Dave McElhatten, "rappresenta un marchio ricco di elementi talentuosi, un gruppo di persone che ha una completa comprensione della struttura dei giochi e delle tecnologie a 32-bit". In attesa di vedere i primi titoli realizzati dalla Cranberry Source, atteniamoci alle informazioni che vedono in arrivo per l'anno prossimo tre videogame: QAD (per la metà del 1996), The Net (ancora in fase di lavorazione) e un terzo programma il cui nome non è ancora stato deciso.

## SOFTKEY, COMPTON, TRIBUNE E TLC: QUADRILATERO D'AFFARI...

Chiunque segua con attenzione le news di TGM e, soprattutto, chiunque sia un minimo appassionato di economia, non potrà non seguire con interesse le manovre finanziarie che hanno per protagoniste le case in questione. Come ormai molti sanno, la Softkey è sempre stata caratterizzata da una politica piuttosto aggressiva, volta a precedere il mercato anziché seguirlo. E' in quest'ottica allora che si inquadra l'acquisizione dell'importante società Compton, rilevata direttamente dal colosso americano dei media Tribune. Quest'ultimo, riceverà un compenso per il valore delle azioni cedute pari a \$106,5 milioni. Inoltre, come parte dell'accordo, la Softkey si accollerà anche i \$17 milioni di passività appartenenti alla società acquisita. Ma, come se ciò non bastasse, la Tribune ha accettato un patto con la Softkey che prevede un investimento di ben \$150 milioni in quest'ultima società soltanto se andrà a buon fine l'acquisizione della The Learning Company, già contesa con la Broderbund.

Come i più attenti di voi ricorderanno dal numero scorso, il consiglio d'amministrazione della TLC rifiutò la proposta di acquisto da parte della Softkey di 4,6 milioni di azioni della loro società in favore di una fusione proprio con la rivale Broderbund. Comunque, anche se a questo punto pare proprio che la Softkey perderà i 150 milioni di dollari di cui sopra, ciò non deve aver turbato eccessivamente gli animi del management di questa agguerritissima casa editrice, che infatti ha in progetto l'acquisizione della Minnesota Educational Computing Corporation (MECC), specializzata in edutainment. Ma d'altronde, come ha commentato l'amministratore delegato della Softkey, "in un'industria quale quella dei CD-ROM che si sta rapidamente consolidando, è necessario privilegiare le dimensioni a scapito della qualità".

## LA TWI ENTRA NEL SOGNO

Come molti di voi sapranno, la Nintendo sta raccogliendo attorno al suo futuro Ultra 64 le migliori software house, per creare l'ormai noto Dream Team del software d'intrattenimento. E' quindi all'interno di questo contesto che vanno interpretati i recenti contratti siglati dalla grande N e la Time Warner Interactive in ordine di convertire per l'autunno del '96 l'arcade Wayne Gretsky 3D Hockey, che debutterà la prossima primavera come coin-op. Non vi riporto le ovvie dichiarazioni delle controparti, che ovviamente si dilungano abbondantemente in elogi sperticati al loro partner commerciale.

## IL SESSO PIU' DELLA MUSICA

Questo è quanto emerge dalle statistiche appena stilate circa i siti Internet più visitati del mondo: dopo quello ormai celebre di Playboy (che mi dovrà decidere a visitare quanto prima), il secondo nodo più famoso è nientemeno quello dedicato ai Queen, che ha attratto, in sole due settimane (cioè da quando è aperto questo giovanissimo sito), più di 250.000 visitatori.

## BOXTREE ALLA PRIMA...

La Boxtree ha appena siglato un accordo di distribuzione europea con la casa editrice Prima, specializzata nella pubblicazione di libri di strategia quali Secrets of the Games e le guide per Killer Instinct, Doom e Myst. Da questa settimana, oltre che in Europa, i prodotti della Prima verranno distribuiti anche in Sud Africa.

## FAST ATTACCA LA PIRATERIA

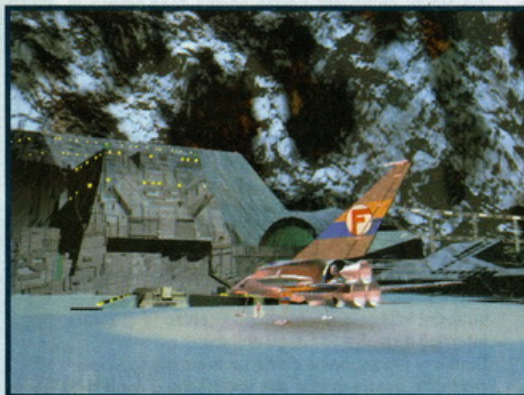
La FAST, Federation Against Software Theft, ha annunciato la confisca di software piratato per un valore di 7 milioni di sterline in una serie di raid condotti insieme alla polizia inglese. Stando al comunicato stampa, pare addirittura che

Dallo stesso creatore del mitico Tetris, il russo A. Pajitnov (per gli amici Andrej Periboski), ecco arrivare questo Ice & Fire, un clone di Microcosm in soggettiva, che oltre alle diverse sezioni precalcolate di carattere labirintico, comprenderà parti in stile Doom nelle quali bisognerà visitare delle basi aliene alla ricerca delle tanto odiate creature.

La trama del gioco non vincerà sicuramente il premio di miglior sceneggiatura del secolo, riprendendo la solita vecchia storia degli alieni che invadono questo o quel pianeta. La storia ha inizio in un ipotetico futuro nel quale una spedizione scientifica nel sistema binario Ice & Fire viene avvicinata da una razza aliena chiamata Spherids. Nessuno conosce il motivo del loro attacco né tanto meno il loro luogo d'origine: l'unica cosa certa per gli scienziati è che se non tenteranno di fermare le tonde creature (non che le abbia mai viste, ma come vi immaginate degli alieni che rispondono al nome 'Spheroid'?) la loro amata stazione verrà ridotta in pezzi... Non avendo a disposizione armi nucleari, la simpatia di Silvestri, o il BFG9000, i terrestri decidono di avvolgere l'intero asteroide in una sorta di schermatura criogenica, mandando un SOS al loro amato pianeta d'origine. Prontamente viene organizzata una spedizione di salvataggio: un unico uomo armato fino ai denti a bordo dell'ultimo ritrovato della tecnologia bellica!

Il gioco sarà disponibile per Windows 3.1 e Windows 95, potrà essere giocato sia in alta risoluzione (640x480) che in bassa (320x200), funzionerà senza problemi su un 486/66 con 8 MB di Ram e supporterà senza problemi gli i-glasses e la maggioranza degli 'occhiali' per la realtà virtuale.

Da quel poco che abbiamo potuto vedere questo Ice & Fire non è niente di speciale: l'interattività durante le fasi di volo è piuttosto limitata mentre le sezioni 'appiedate' sono senza dubbio la parte carente del tutto... Peccato, sarà per la prossima volta!  
FBS



## DRAGON DICE, IL GIOCO DI RUOLO IN RETE

Basato sul gioco di ruolo inventato dagli stessi creatori di Advanced Dungeons and Dragons, questo Dragon Dice della Interplay vi riporterà in un mondo fantasy popolato da elfi, goblin e cavalieri. Come potete dedurre dalle foto, il gioco girerà egregiamente in ambiente Windows, e vi permetterà di giocare via modem oppure tramite una rete LAN (possono prendere parte al gioco fino a 4 persone. A dire il vero non è che sia una cifra così spaventosa in un ambiente LAN...). Data di rilascio: fine '95, nel solo formato PC CD-Rom.  
Paolo Besser



## IL PROGETTO DELLA MINDSCAPE

The Raven Project vi mette nei panni di un ufficiale delle forze ribelli che, nell'anno di grazia 2278, sono occupate a respingere la minaccia degli Armidi, ai tempi una delle più potenti e prospere razze di umanoidi, ora invece avviata verso un inesorabile declino. In un estremo tentativo di sopravvivenza, gli extraterrestri hanno infatti lanciato una massiccia offensiva contro la Terra: grazie alla potenza del loro arsenale e potendo contare sul fattore sorpresa, le difese terrestri sono state ridotte ai minimi termini. Come se ciò non bastasse, gli alieni hanno potuto contare anche sulla collaborazione di Gordon Dark, capo della più grande industria bellica terrestre. Costui, a insaputa delle forze ribelli, ha infatti consegnato nelle mani aliene la sua più grande invenzione: il progetto Raven, un incrociatore stellare capace di ospitare dozzine di truppe, caccia e armi. Realizzato grazie alle tecnologie più avanzate ed equipaggiato con numerose infrastrutture, il Raven è la chiave per la vittoria finale. In un disperato tentativo, le forze Terrestri dovranno assolutamente riuscire a impossessarsi del Raven, ed è qui che entrate in gioco voi: seguendo gli ordini che vi verranno impartiti, vi dovrete cimentare in specifiche missioni tra le quali ricognizioni, scorte armate, intercettazioni e altro ancora.

The Raven Project è strutturato in tre diverse modalità di gioco: dovrete essere capaci di trasformarvi, a seconda delle situazioni, nel un pilota di un potentissimo caccia da combattimento, di un mastodontico Mech, oppure, in un cecchino dalla mira infallibile. In quest'ultimo caso, mentre il vostro computer di bordo si occuperà di evitare che vi disintegriate contro un edificio o un ponte che sia, dovrete blastare quante più astronavi armate potrete, cercando nel frattempo di intercettare le postazioni radar e missilistiche che solo in un secondo tempo potrete abbattere. Il tutto con il classico metodo alla Operation Wolf, dove dovrete semplicemente spostare il puntatore del mouse sul nemico da blastare e quindi premere l'adorato tasto sinistro.

Tornando invece alle altre due sezioni sopra citate (ovvero quelle di pilotaggio del caccia e del Mech), nella prima comanderete il vostro velivolo in missioni ambientate attorno all'orbita Terrestre, sulla



Luna e persino su Marte, mentre, nella seconda, dovrete affrontare in dei furiosi combattimenti la crema dei mezzi Armidi (e vi assicuro che il Kraken, uno dei cavalli di battaglia delle forze aliene, è veramente duro da buttar giù). Tutto ciò, naturalmente, non a mani nude: avrete infatti la possibilità di scegliere con quale arma arrostitire il nemico, partendo dai pesantissimi cazzottoni dei Mech e arrivando ai cannoni fotonici, passando per laser e razzi penetranti. Potrete poi contare anche sulla varietà offertavi dai mezzi a vostra disposizione:

infatti, dopo esservi sorbiti i vari briefing, vi verrà data la possibilità di scegliere fra cinque veicoli, diversi tra loro sia per le armi che montano che per le loro varie peculiarità. Facciamo un esempio: mentre su alcuni caccia come il Lancer o il Vampire la velocità e l'agilità ne rappresentano i principali punti di forza a scapito dell'armamento, sul Sheperd, devastante Mech d'assalto, la situazione è esattamente opposta.

Ma qual'è alla fine l'impressione che si ricava da questo prodotto della Mindscape?

L'espressione più appropriata è forse "perplexità": sarà per la sua struttura assai limitata, sarà perché di videogame simili a questo in giro ce n'è tanti... Diverse sono le pecche che emergono già dalla

presentazione e durante le simpatiche scene d'intermezzo. In primis il doppiaggio è a dir poco scandaloso: capita spesso che le voci dei personaggi non corrispondano alle animazioni, e ciò non è certo da addebitarsi al computer lento, considerato che il gioco è stato provato sia su un DX2/66 sia su un Pentium 120!. Un'altra pecca è l'audio: le musiche assomigliano molto a una marcia funebre e gli effetti sonori sono molto approssimativi. Il difetto maggiore sta però nella longevità, che risulta compromessa a causa della struttura del gioco troppo limitata: dopo una o due partite comincia a diventare estremamente frustrante ripercorrere gli stessi percorsi, abbattere gli stessi nemici e ritrovare le stesse astronavi nelle stesse posizioni. Se a tutto questo aggiungete una facilità di gioco estrema, vedrete che dopo un giorno The Raven Project verrà archiviato. Ed è un peccato, perché tecnicamente il programma è molto fluido, scorre via abbastanza bene e la grafica, nella maggior parte dei casi, non è malvagia (anche se gli sprite potevano essere realizzati molto meglio). Penso che una varietà maggiore nelle missioni unite a una difficoltà maggiore avrebbero senza dubbio fatto guadagnare sicuramente a TRP qualche punto in più. Rimane ancora da giudicare la giocabilità, la quale è ai limiti della sufficienza per la scarsa libertà d'azione lasciata al giocatore cui accennavo poco sopra.

In definitiva il titolo, così com'è, risulta decisamente scarso e, lo ripeto, è davvero un peccato, visto che curando di più qualche dettaglio si sarebbe per lo meno potuto ottenere qualcosa di più divertente da giocare...

Luca D'Addezio



## TGM NEWS

L'Inghilterra fornirebbe il 90% del software non originale presente nel mondo.

### I COMMERCianti DEVONO ESSERE ISTRUITI...

Questa pare essere l'opinione della Broderbund, scontenta del modo in cui i proprietari delle rivendite di software promuovono i prodotti educativi. I commercianti, rei secondo Pilar Cloud, direttore generale per l'Europa della Broderbund, di spingere troppo i videogame a discapito dell'edutainment "dovrebbero essere educati meglio, cosicché possano a loro volta educare il pubblico, soprattutto i genitori. Questi ultimi infatti, possono vantare come uniche esperienze coi computer il fatto che i loro figli abbiano a scuola un Acorn: [...] al contrario, i genitori meritano di poter vedere in funzione il software che vogliono acquistare e, soprattutto, devono essere assistiti. Altrimenti si rivolgeranno alla prima marca che conoscono, e cioè la Microsoft".

Non c'è che dire, i timori di Mr. Cloud mi sembrano fondati...

### ACCORDO NBC-MICROSOFT

Tempi duri per la CNN: la Microsoft infatti, insieme alla NBC, uno dei tre maggiori network televisivi statunitensi, lancerà una nuova rete di informazioni via cavo 24 ore su 24. L'accordo, reso noto dalla CNBC, rete di informazione finanziaria della stessa NBC, ha specificato però nel suo comunicato stampa che la casa di Bill Gates non acquisirà alcuna partecipazione del net televisivo, ma si limiterà unicamente a contribuire finanziariamente alla nuova rete. Microsoft e NBC, che già attualmente collaborano al lancio di un servizio on-line di informazione, sport e intrattenimento chiamato NBC-Supernet, potrebbero iniziare a far funzionare il nuovo canale, secondo indiscrezioni del Wall Street Journal, già a partire da quest'anno.

### DISNEY ALL'ATTACCO

Anche se l'immagine che accompagna questo marchio non permette facili associazioni di questo tipo, pare proprio che Disney Interactive Europe abbia nei suoi piani una politica particolarmente aggressiva nei confronti del mercato europeo, basata sullo sviluppo di titoli completamente localizzati per permettere alle famiglie di ogni nazione del nostro continente di poter godere pienamente dei prodotti della casa americana. "La formazione della nostra nuova divisione ci permette di sviluppare degli innovativi programmi per PC [...] che ci permetteranno non solo di ampliare la definizione di intrattenimento, ma anche di mantenerci in prima linea di fronte a questa nuova era dell'informatica", sostiene Steve McBeth, presidente della Disney Interactive.

"Nelle nostre intenzioni c'è l'obiettivo di sfidare questa nuova area con prodotti realizzati su misura per il mercato europeo". Staremo a vedere...

### FUNSOFT SEMPRE PIU' VORACE

Pare ormai che lo scenario futuro vedrà, nella conquista di una posizione preminente nell'ambito distributivo, uno degli obiettivi chiave da raggiungere. E' per questo motivo che, come avrete notato leggendo le news, molte case stanno procedendo a fusioni e acquisizioni con un ritmo talmente serrato da lasciare alle volte stupiti. E' quindi in quest'ottica che va considerata la politica della Funsoft, importante casa distributrice europea che già detiene, relativamente al mercato dei CD-ROM, quote pari al 25% in UK, 30% in Germania, 50% in Svizzera, 20% in Austria, 25% in Spagna e 40-50% in Olan-

## TGM NEWS

da. Ma la casa in questione pare voler allargare i suoi orizzonti fino a divenire un colosso pan-europeo capace di dettar legge: pertanto, dopo aver appena aperto degli uffici sia a Los Angeles che a Tokyo, la Funsoft ha intenzione di procedere entro breve a degli accordi con delle industrie italiane e scandinave che dovrebbero innalzare ulteriormente le quote di mercato globalmente già consolidate (per la sola penisola scandinava si parla di valori attorno al 30%). Non c'è che dire: la situazione è fluida e a noi, osservatori disinteressati, non resta altro che augurarci che vinca il migliore...

## EUROPRESS ENTRA NELLA CASA RUSSIA

Il capitalismo, sempre più affamato di nuovi mercati da sfruttare, ha sempre visto la Russia come un potenziale bacino d'utenza particolarmente interessante. Ecco allora che, dopo l'avanguardia costituita dai tipici prodotti della cultura occidentale (dalla Coca Cola alla moda made in Italy), l'ex patria del comunismo si apre ora all'industria del software, e in particolare alla Europress che sta intelligentemente attuando una vera e propria invasione coi suoi prodotti Mini Office, Klick & Play e Klick & Create. "Il mercato russo è particolarmente desideroso di consumare prodotti occidentali", afferma Derek Meakin della Europress. "All'inizio del 1995, in questa nazione erano presenti all'incirca 100.000 computer dotati di CD-ROM, più un numero imprecisato di unità acquistate sul mercato nero. Da allora, le vendite sono aumentate vertiginosamente e la recente manifestazione multimediale di 4 giorni tenutasi in questo periodo potrebbe essere la scintilla necessaria ad accendere definitivamente la situazione".

## LA PHILIPS ENTRA NELLA GUERRA DEI DISTRIBUTORI

Se, come accennato poco sopra, la Funsoft fa passi da gigante, la Philips Media, ramo editoriale del colosso olandese dell'elettronica, non sta certo a guardare. Il primo passo delle sue manovre consisterebbe infatti nell'acquisizione della bramata Bomnic Entertainment Software, società tedesca che attualmente detiene il 23% del mercato teutonico per PC CD-ROM e il 12% di quello per console. La Philips, che attualmente in Germania si avvale della Avalon per la distribuzione dei suoi prodotti, vorrebbe rilevare la Bomnic per entrare in possesso del pacchetto di software house che attualmente fanno riferimento alla società creata da Adi Boiko che, dopo il crollo della LHS Cosmo, si è ritrovata ad essere il leader incontrastato del mercato tedesco. Il catalogo di software house detenuto da questo marchio comprende infatti Broderbund, Ocean, Empire, Maxis e Sierra. Comunque sia, quand'anche la Philips riuscisse a portare a termine il suo progetto, non avrebbe una vita particolarmente facile, visto che non solo i concorrenti sono giusto dietro l'angolo, ma che si parla di società quali Rushware, Profosoft (in parte di proprietà di John Menzies che a sua volta possiede il 37% della Funsoft), Kingsoft (Electronic Arts) e Avalon (Virgin) le quali, come si osserva, hanno le spalle ben coperte. Con questo, non resta altro che prendere nota del fatto che un altro competitor è appena entrato in un'arena sempre più affollata e agguerrita. Ai posteri, l'ardua sentenza...

## LA CLEMENTONI DIVENTA INTERATTIVA

La Clementoni, azienda leader nel settore dei giochi educativi e presente sul mercato italiano da oltre 30 anni, ha deciso di creare la divisione Clementoni Interactive per stare al passo con una realtà ormai sempre più tumultuosamente mutevole. Nel passare da pubblicazioni di materiale cartaceo a produzioni che invece basano il loro supporto esclusivamente sulla

## MICROPROSE SI SCUSA A MODO SUO

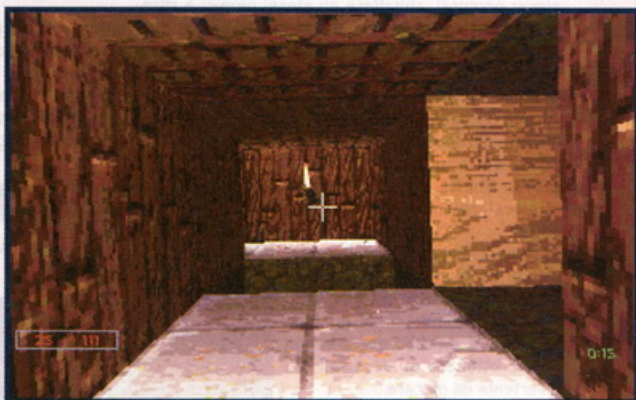


Molti di voi contavano di passare le vacanze natalizie giocando a Formula 1 Grand Prix 2 di quel geniaccio di Geoff Crammond. Purtroppo però le cose non sono andate come sperato, e l'uscita di quello che sulla carte pare essere il miglior simulatore di F1 è stata ufficialmente rimandata a gennaio, anche se a Max il suo sesto senso suggerisce che l'effettiva data di pubblicazione potrebbe essere ulteriormente postposta. Comunque sia, resta il fatto che un po' tutti sono rimasti delusi da questo contrattempo (tranne forse quelli della Papyrus) e la stessa Microprose deve aver avvertito questa spiacevole sensazione aleggiare nell'aria, se è vero che ha spedito qui in redazione questo simpaticissimo biglietto d'auguri che in copertina recita sostanzialmente "Il Cielo sa quanto quanto ci abbiamo provato...". All'interno della missiva troviamo poi il messaggio vero e proprio: "Era al primo posto anche nei nostri desideri, ma la pazienza è una virtù e coloro che sanno attendere saranno ricompensati. Ci spiace di non essere riusciti a farcela per Natale, ma faremo in modo che il '96 parta con un avvio rombante". Non c'è che dire: se proprio dovevano farci gli auguri, quelli della Microprose hanno scelto il modo più simpatico per farlo... SS

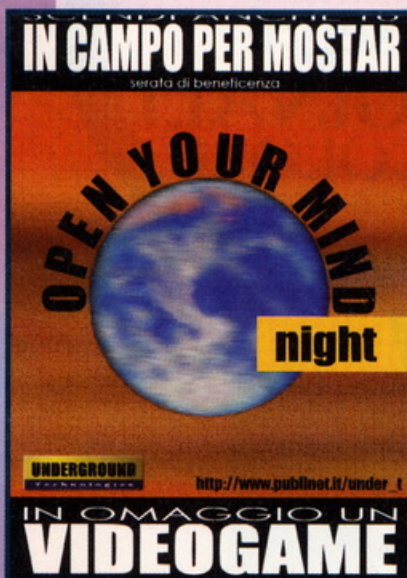
## DESCENT TO UNDERMOUNTAIN, DUNGEON MASTER COLPISCE ANCORA

No, non si tratta del terzo episodio della serie (il secondo, uscito da poco, ha dato luogo a giudizi estremamente contrastanti, comunque non è la sede più adatta per parlarne), e neppure del seguito del famoso gioco spaziale. Come potete ben vedere dalle foto, Descent to Undermountain è un gioco di ruolo che sfrutta, questo sì, un tipo di engine grafico molto simile al capolavoro della Parallax Software. Purtroppo la demo che avevamo a disposizione non era assolutamente giocabile e, come se non bastasse, non ci è stata fornita neppure la minima documentazione cartacea a riguardo. Ne consegue che per le ulteriori informazioni dovrete necessariamente attendere la recensione o una possibile preview completa. Per ora, gustatevi le foto. Certo è che se i personaggi dovessero muoversi nella versione definitiva con la stessa velocità con cui si muovono nella demo, ci troveremmo di fronte proprio a una bella realizzazione tecnica. Peccato però che il movimento "tremoloso" ("tremolante" è un'altra cosa...) delle pareti dia inevitabilmente l'impressione che le medesime siano fatte di gelatina. Gelatina texturizzata, però! Per PC CD-ROM.

Paolo Besser  
foto: underm1 e underm2



## IN CAMPO PER MOSTAR: GLI UNDERGROUND TECHNOLOGIES ALZANO IL TIRO...



te che tutte le ulteriori informazioni che riterrete opportuno conoscere saranno disponibili sul sito Internet: [http://www.publinet.it/under\\_t](http://www.publinet.it/under_t).  
SS

Quelli della Underground Technologies ci hanno ormai abituato a dei sistemi sempre più originali per raccogliere soldi in beneficenza e, perché no, anche per farsi conoscere. Siccome noi di TGM ci sentiamo particolarmente buoni di cuore in questo periodo natalizio, riceviamo e volentieri pubblichiamo alcuni dati riguardanti la nuova iniziativa di questo geniale gruppo di ragazzi di Savona. Devolvere soldi a favore di chi ne ha realmente bisogno fa sempre piacere. Riceverne in cambio un videogame poi, a quanto pare deve fare ancora più piacere, visto che, da quando è uscito il numero natalizio di The Games Machine recante l'annuncio dell'iniziativa In Campo per Mostar, quelli della Underground sono stati letteralmente subissati di offerte. Consci di questo successo hanno allora alzato il tiro, organizzando delle serate in discoteca che uniranno l'utile non solo al dilettevole ma anche al ludico.

La prima serata del cosiddetto OPEN YOUR MIND si terrà infatti presso la maxidiscoteca ARENA di Caraglio (CN). Ospiti della serata saranno nientemeno che dj DR KAY (HUMANIZE) ed i DHIADEMA, gente di tutto rispetto almeno in determinato ambito musicale.

Ma il bello viene adesso: a tutti coloro che pagheranno il regolare biglietto di ingresso, verrà regalata una copia del videogame MF '95. Successive serate, di cui ancora non sono state fissate le date, si terranno in alcune discoteche nelle provincie di Savona - Genova - Alessandria. Noi però non potremo di certo continuare ad aggiornarvi costantemente: per questo motivo, sappia-

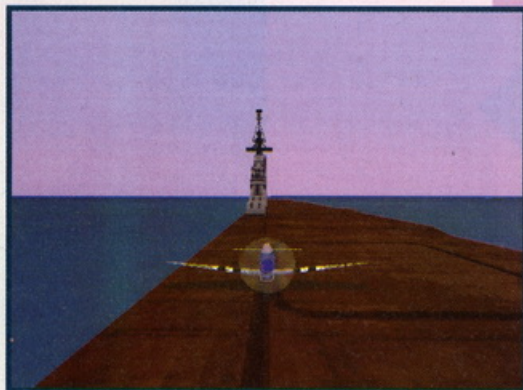
## TGM NEWS

tecnologia offerta dal CD-ROM, la CI lancia una serie di prodotti per ragazzi dai 4 ai 14 anni che richiedono come requisito minimo di sistema solamente un 386 33 MHz. Giochi, didattica, intrattenimento e musica saranno gli ingredienti particolari di titoli quali "Sapientino e il Tesoro dell'Isola dei Giochi", "Il Quaderno Magico" e "L'inglese con Hickory e Monker". Il primo, destinato a un target dai 5 anni in su, è un software didattico che presenterà giochi di memoria e di abilità, suoni da riconoscere, forme da ricomporre e oggetti da ritrovare. Il secondo invece, è un'interessante programma che permette di disegnare, scrivere, colorare, archiviare e creare tutte le storie che si possono immaginare. La possibilità poi di avvalersi di un help-interattivo, oltre che di un vasto catalogo di clip-art, rende questo prodotto accessibile a tutti. Quanto al terzo titolo, infine, com'è facile intuire si tratta di gioco che permette 4 diverse modalità di apprendimento finalizzate a insegnare ai bambini le prime nozioni di lingua inglese. La scimmietta Monker e il simpatico topolino Hickory, aiutati da suoni e immagini, rappresenteranno per i bambini un piacevole modo di imparare un idioma ormai indispensabile. I prezzi di questi tre prodotti oscilleranno tra L. 79.000 e L. 99.000.

## LA PHILIPS SI METTE LE ALI CON "FIGHTER DUEL"

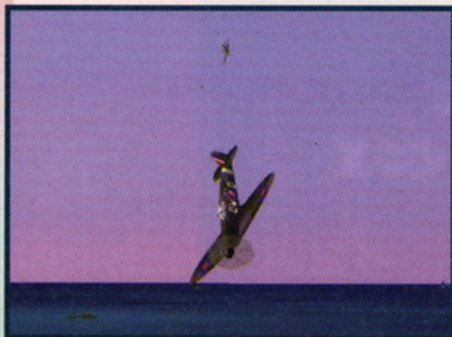


I dodici cilindri in linea del mio Mustang con i loro 1600 cavalli, nella breve corsa di decollo, mi schiacciarono sullo schienale del seggiolino, per poi spararmi, nel giro di pochi secondi, nel blu dipinto di blu. Lassù tutto appare possibile (toccare il cielo con un dito?!? ...facile!); in un aereo si può davvero fare tutto quello che si vuole senza il minimo pericolo, finché non si prova a farlo vicino al suolo. E' il contatto con il suolo, con quel deprimente solido altro mondo, che fa assumere al volo le sembianze di una roulette russa. Per evitare ogni, seppur remoto, rischio di pericolo, il pilota è troppo spesso tenuto a distaccarsi dalle sue emozioni, per trasformarsi in un automa razionale, quasi bionico. Grazie al caro computer domestico, ogni comandante, o aspirante tale, è oggi abilitato ad ispirarsi unicamente al suo istinto. Svincolato



da qualsiasi tragico destino, il volo è così stato riportato al suo puro stato emozionale grazie ai simulatori. E' con quest'intento che probabilmente gli autori di Fighter Duel si sono mossi nella programmazione. Non a caso hanno cercato di inseguire tale obiettivo dedicandosi agli aerei della seconda guerra mondiale, i mezzi alati più adatti a trasmettere il vero spirito del volo. Purtroppo, sapete voi meglio di me che le buone intenzioni spesso non bastano, e così è stato per questo simulatore. Stufo dei soliti dog-fight tra F15, MIG29... (che consistevano semplicemente nell'accendere il radar, sparare grossolanamente un missile autoguidato e aspettare che il lontanissimo target fosse colpito), speravo di trovarmi tra le mani un simulatore con duelli aerei a cortissimo raggio, che sapesse ridare frenesia ed emozioni a noi pseudo-Baroni Rossi. I combattimenti di Fighter Duel, invece, si svolgono ancora a distanze troppo elevate e, per di più, tra aeromobili con prestazioni dimezzate rispetto ai loro cugini a reazione. Gli aerei a disposizione sono tredici mentre, sul campo di battaglia, potrete incontrare contemporaneamente otto avversari controllati dal computer o, eventualmente, un degno nemico umano via modem. L'impatto grafico è discreto; in particolare, il cockpit, pur essendo uguale per ogni tipo di aereo, è realizzato in stile fotografico (per capirci, simile a quello usato in Flight Simulator 5); le viste interne/esterne a disposizione, sono veramente molte, consentendo una perfetta visione a 360° degli eventuali attacchi nemici. Per quanto concerne, invece, la simulazione del volo vera e propria, la prima impressione non è una delle più ottimali: il sistema di controllo rende difficoltosa la conduzione dell'aereo, senza poi contare che il margine tra velocità di stallo e velocità massima è fin troppo esiguo per poter eseguire le manovre basilari di un combattimento aereo (si pensi solo che l'aereo stalla, virando con inclinazioni di soli 40°).

Fighter Duel è quindi un simulatore d'altri tempi, in quanto avrebbe potuto confrontarsi ad armi pari con altri titoli analoghi del passato, quando le tecniche di programmazione e i computer non si erano ancora evoluti ai livelli odierni. Ci troviamo allora di fronte a un gioco ben realizzato sotto l'aspetto grafico ma che non riesce a cogliere i caratteri essenziali di un simulatore: coinvolgimento e giocabilità. Insomma, se cercate un simulatore di questo tipo, provate a rovistare tra i vostri vecchi dischetti, può darsi che salti fuori il buon vecchio caro "Red Baron".  
Alex "Airmax" Polli



**Strepitosa  
novità  
TATUAGGI**

**550  
disegni  
ORIGINALI  
A COLORI**

JERRY MAGNI

# SEGNI di PELLE



**550  
DISEGNI  
ORIGINALI  
PER TATUAGGI**

XENIA  
EDIZIONI

**IN TUTTE LE EDICOLE E LIBRERIE A SOLE LIRE 19.900**

# Metti la vela al tuo PC!

# LASER MATCH

# RACING

**Ecco finalmente per te l'ultima versione di Laser Match Racing, l'eccezionale simulatore di navigazione su barche a vela per il tuo PC!**

**Novità:  
2 Player**

Da ora potrai dare vita a vere e proprie competizioni a due, in base alle regole dell'Associazione Internazionale del Yachting Racing Rules; diventerai un esperto timoniere sfidando il tuo concorrente con l'imbarcazione che più preferisci. Potrai scegliere la direzione del vento e la sua intensità, salire su una tra le barche in dotazione (Flight Dutchman, Dragon, Tornado, Laser, Dolfin ed anche la MotorBoat 2002) e decidere dove preferisci navigare creando la tua area di navigazione personalizzata oppure scegliendo il mare aperto, lo stretto di Dover, le Barbados o il Lago Braassemer. Laser Match

Racing è perfetto sia per i neofiti che per i veri lupi di mare; i controlli dello scafo e le manovre possibili, sono completi, fedelissimi alla realtà e, volendo, del tutto automatici. La navigazione è prevista anche con Echosonar con carta nautica elettronica completa di zoom oppure con determinazione di rotta tramite Waypoints.

Laser Match Racing è il massimo del realismo, un corso di vela che ti metterà in contatto con tutti gli aspetti della navigazione.



**Interamente  
in Italiano**

Per maggiori informazioni chiama

**Software & Co.**

Via Brodolini, 30 - 21040 Malnate (Va) - tel. 0332/861.133 - fax 0332/429.885

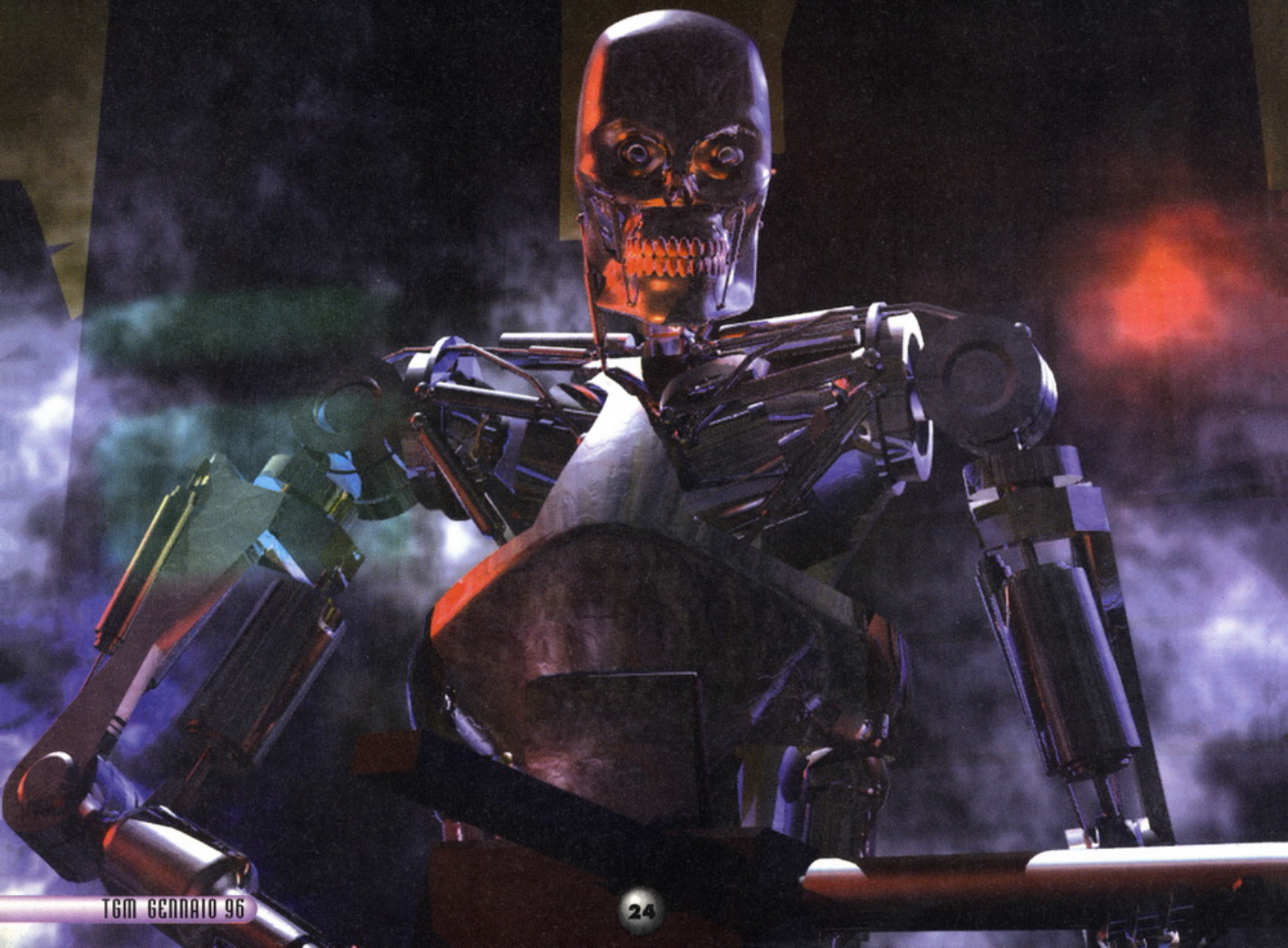


Stentec BV

# S P E C I A L E

# BETHESDA SOFTWARES™

**Bethesda è un tranquillo agglomerato urbano alla periferia di Washington D.C., ed è stato proprio per un inusitato attaccamento al loco natio - o per una clamorosa mancanza di fantasia, che un determinato drappello di sviluppatori di software decise quasi dieci anni fa di dare vita a un omonima etichetta...**







Come potete vedere in questa foto, Future Shock utilizza un engine provvisto del famigerato "vero 3D". Lo si può notare dal fatto che i vari piani di questo ufficio sono sovrapposti e sono tutti visibili contemporaneamente, cosa che non succede nei vari giochi tipo Doom e Hexen.



Recentemente passata anche lei a far parte della "grande famiglia Virgin", per quanto riguarda la distribuzione dei propri prodotti sul vecchio continente, la Bethesda Softworks si presenta al nuovo anno con un paio di titoli di notevole interesse - e soprattutto un engine 3D estremamente versatile e funzionale.

Trattandosi però di una di quelle etichette non molto note al grande pubblico, mi sembra doveroso cominciare quest'articolo con una breve storiografia a lei dedicata.

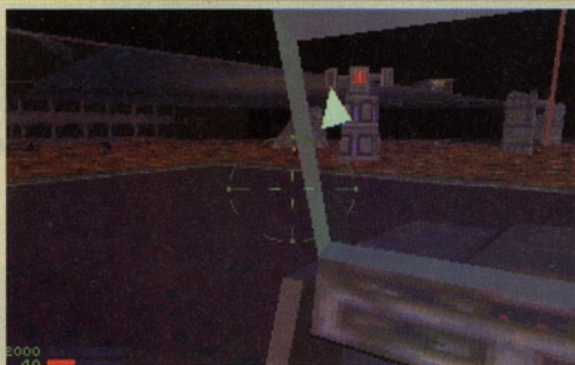
Come accennato nell'introduzione, la Bethesda viene fondata nell'86, e i primi due anni di carriera la vedono artefice delle versioni per Amiga e Atari St di Gridiron [pubblicato in Europa dall'Electronic

Arts sotto altro nome, che adesso mi sfugge]. Il 1988 vede l'uscita del primo titolo per PC, un incredibile successo di pubblico, almeno oltreoceano: Wayne Gretzky Hockey. Gli anni '90 si aprono invece all'insegna di Terminator, primo dei quattro titoli (incluso questo Future Shock) ispirati alla celebre pellicola hollywoodiana. Avvicinandoci velocemente ai giorni nostri, segnalo in successione i due episodi della simulazione cestistica NCCA, nuove versioni di Gretzky, Delta V e Elder Scrolls Arena, il cui seguito verrà ampiamente trattato qualche pagina più avanti. E così, una volta infarinati a dovere, vediamo di

introdurre quello che sta dietro a due titoli di cui ci accingiamo a parlare: l'Xn-Engine.

Così come orgogliosamente ce lo presenta Chris Weaver, presidente della compagnia, si tratta del più evoluto e versatile motore tridimensionale attualmente in circolazione, "il primo vero engine 3D, niente a che vedere con i precedenti 2D 1/2 utilizzati da Dark Forces o Hexen..."

Siete curiosi di sapere cosa consenta di realizzare? Non dovete far altro che voltare pagina!



A bordo della vostra fida jeep dovrete attraversare la città disastrosa eliminando i vari HK e robotini vari. Interessante la possibilità di guidare e di muovere la visuale separatamente (anche perché dover curvare con la jeep per sparare a qualcuno non è sempre facile).



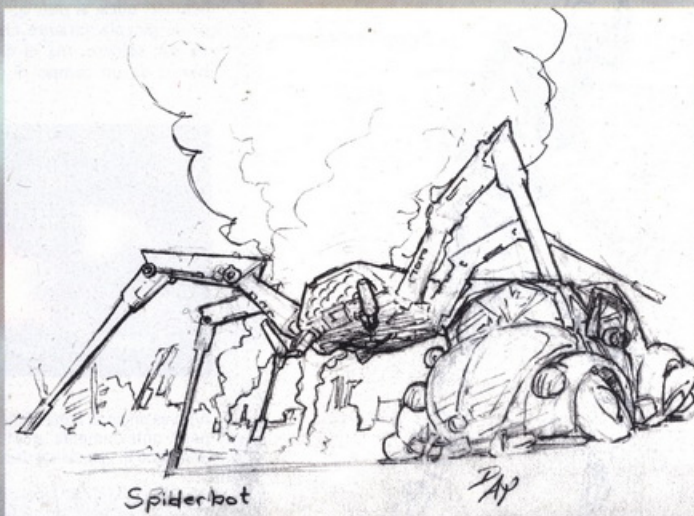
Una delle armi più spettacolari e efficaci del gioco: il fucile laser con il mirino a infrarossi (nell'angolo in basso a destra), che effettua uno zoom della zona nella quale mirate. Abbastanza inutile e se vogliamo anche un po' scomodo (si fa spesso confusione), però da vedere è davvero grande.



E questo qui? Lo hanno ammazzato sul water? I livelli di Future Shock sono quasi eccessivamente ampi, tant'è che girando è possibile trovare praticamente di tutto. In questo caso, dopo aver fatto saltare una porta con un lanciagranate, sono entrato con l'arma spianata solo per ritrovarmi in un bagno.

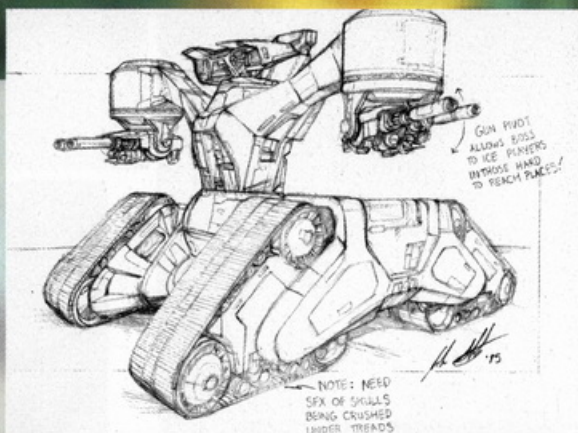


Blamm! In Future Shock avete a disposizione differenti armi. Nella foto vediamo ovviamente lo shotgun, che però ha la strana caratteristica di ferirvi se provate a sparare a un bersaglio troppo vicino (e questa non l'ho proprio capita). In ogni caso, niente batte la doppietta di Doom 2.





Anche la Bethesda si butta nel genere Doom? A essere sinceri, l'ha già fatto da parecchio con la serie di Terminator. Ora che i giochi diventano sempre sofisticati grazie a Duke Nuke'em e all'imminente



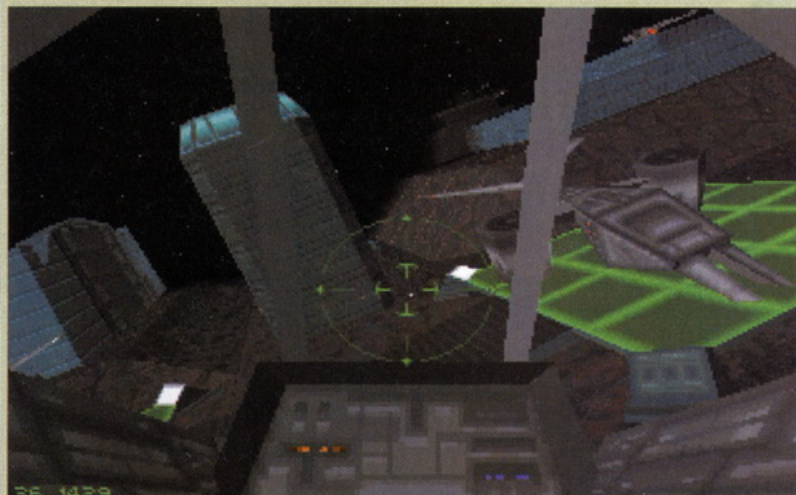
Schwarzenegger (cinque-sei anni che scrivo di giochi ispirati a questo tizio e ancora non so come si chiama esattamente...), ma per quanto riguarda i più documentati, sono disponibili intere serie di fumetti dedicati al mondo di Terminator (anche con crossover vari come quello Robocop VS Terminator) che sviscerano aspetti altrimenti insospettabili. La Bethesda, dal canto suo, ha generato una serie di giochi ispirati allo stesso mondo, ambientati nell'immediato futuro dell'umanità, quello - per intenderci - popola-

vostra brama di vicende sempre nuove e interessanti? Sono contento. La principale novità di Future Shock è costituita dalla tecnica adottata per la realizzazione del gioco: abbandonato definitivamente l'antico engine utilizzato per i primi giochi (il primo assomigliava più a Dungeon Master che non a un Wolfenstein, il secondo era un Doom molto grezzo) per adottarne uno all'avanguardia. Il giocatore si muove infatti per degli scenari realizzati interamente in 3D, dove si possono trovare dei piani sovrapposti a differenza di quanto accade nei giochi che utilizzano la tecnica sviluppata per

Doom. La beta che abbiamo potuto visionare ci ha entusiasmati non poco: nonostante la scelta generalmente poco felice della palette (che si gioca su una serie di grigi/azzurri abbastanza appropriati ma monotoni, le foto le potete vedere anche voi, comunque), il gioco risulta davvero divertente: le possibilità offerte al giocatore sono indubbiamente tante, si può far saltare per aria praticamente qualsiasi cosa (elemento IMPORTANTISSIMO in questi giochi, pensate a un



Ulteriore caratteristica peculiare di Future Shock è la presenza di nemici "poligonali" - quello che vedete raffigurato in questa immagine è senza dubbio un ottimo esempio.

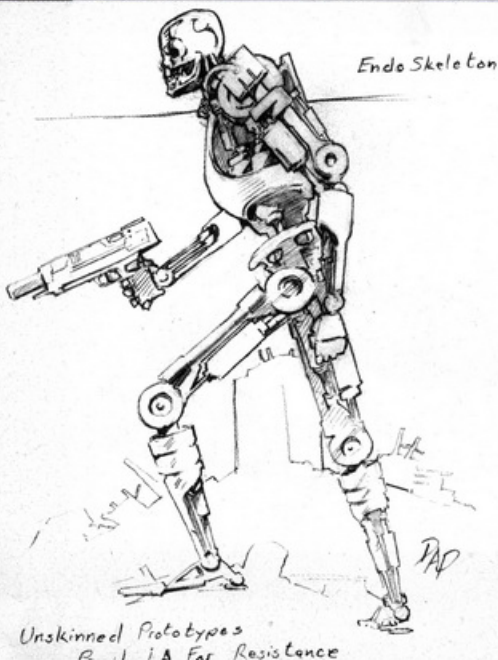


Come già segnalato in precedenza, le missioni che vi vedranno impegnati alla guida di un Hunter Killer ricordano molto da vicino uno scenario di Descent.

Quake, la software house di Washington sembra aver preparato un engine di tutto rispetto... La saga di Terminator va avanti da parecchio tempo. Per quanto riguarda la stragrande maggioranza del pubblico, tutto si limita a due film con Arnold

to da macchine enormi dedite alla distruzione della razza umana, città devastate dalla guerra e uomini coraggiosi che combattono strenuamente con i pochi mezzi disponibili - insomma, lo scenario apocalittico visibile all'inizio di Terminator 2 e a metà di Terminator (il film, ovviamente). Questa volta la storia... è sempre la stessa (che credevate? Dopotutto per questo genere di giochi la trama è un accessorio del quale si può tranquillamente fare a meno), con la piccola variante che voi non siete "da sempre" un soldato, ma lo diventate dopo essere stati liberati da un campo di prigionieri. Soddisfatta la

Doom con un sacco di oggetti che esplodono come i barili...) e c'è una libertà d'azione a dirt poco entusiasmante. Per fare un esempio, in determinati livelli è possibile salire sui tetti delle case e saltare per evitare di camminare nelle strade, in altri ancora bisogna attraversare delle costruzioni complessissime



Altro esempio di arma piuttosto "rude", i cui effetti vengono notevolmente amplificati dal suo all'impiego all'interno di una stanza dalle ridotte dimensioni.



# REPORTAGE



Immagine di gruppo per il team di sviluppo di Terminator - Future Shock.



Vogliamo esagerare? Esageriamo! Fate comunque sempre molta attenzione alle esplosioni: anche se il rischio è maggiore a cielo aperto, non è difficile venire colpiti da frammenti di nemici in fiamme. E il risultato non è mai dei più salutari...



Un'immagine apparentemente spoglia, ma capace di evidenziare sia un nemico poligonale, sia l'ultrarealistico sistema di illuminazione basato sulle routine di Phong shading (a sviluppo circolare).



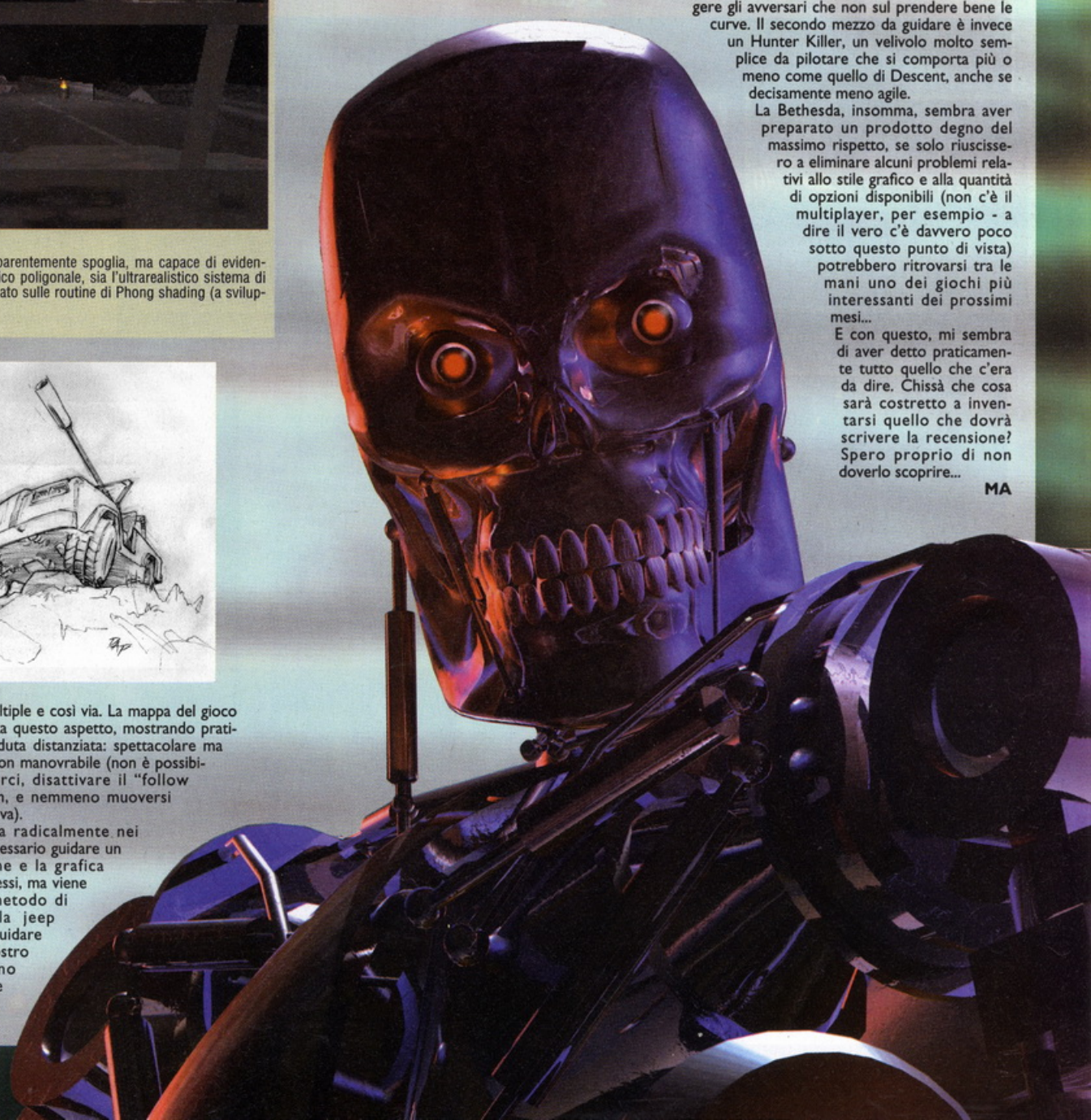
con scalinate multiple e così via. La mappa del gioco mette in evidenza questo aspetto, mostrando praticamente una veduta distanziata: spettacolare ma poco pratica e non manovrabile (non è possibile, per intenderci, disattivare il "follow mode" di Doom, e nemmeno muoversi con la mappa attiva). L'azione cambia radicalmente nei livelli dove è necessario guidare un veicolo: l'engine e la grafica rimangono gli stessi, ma viene modificato il metodo di controllo. Sulla jeep infatti potrete guidare e muovere il vostro mirino attorno liberamente (anche alle vostre spalle,

attenti solo a non schiantarvi) utilizzando una combinazione di tastiera e mouse (o tastiera-joystick, o tastiera-tastiera, o tastiera-chissà cosa...) - non aspettatevi comunque un concorrente di Indycar, dato che l'enfasi è posta più sull'evitare e distruggere gli avversari che non sul prendere bene le curve. Il secondo mezzo da guidare è invece un Hunter Killer, un velivolo molto semplice da pilotare che si comporta più o meno come quello di Descent, anche se decisamente meno agile.

La Bethesda, insomma, sembra aver preparato un prodotto degno del massimo rispetto, se solo riuscissero a eliminare alcuni problemi relativi allo stile grafico e alla quantità di opzioni disponibili (non c'è il multiplayer, per esempio - a dire il vero c'è davvero poco sotto questo punto di vista) potrebbero ritrovarsi tra le mani uno dei giochi più interessanti dei prossimi mesi...

E con questo, mi sembra di aver detto praticamente tutto quello che c'era da dire. Chissà che cosa sarà costretto a inventarsi quello che dovrà scrivere la recensione? Spero proprio di non doverlo scoprire...

MA





Il secondo titolo di casa Bethesda è il seguito ufficiale del prodotto forse più apprezzato e celebre dell'intera loro produzione: Elder Scrolls - Arena. Di questo Daggerfall, in uscita la prossima primavera, ne abbiamo a lungo parlato con Julian Lefay, il suo eclettico programmatore danese. Riporto a tale



Julian Lefay, programmatore di Daggerfall, è danese e si è fatto le ossa con la programmazione su Amstrad e Amiga. Alla Bethesda dal 1987, ha contribuito in modo determinante allo sviluppo dell'Xn-Engine.

non troppo fortunato Legends of Valour, e riproposta poi in modo molto più convincente da Arena. Il problema di base nel complesso bilanciamento di una struttura di gioco di questo tipo è però sempre il medesimo: come conciliare una simile - estrema - libertà di manovra con la dispersività ambientale che immancabilmente ne deriva? La soluzione, in effetti, non è delle più facili. Diciamo allora come in Daggerfall la dimensione della mappa abbia mantenuto

dispersività che, a ben vedere, era un po' il limite di Arena, in questo secondo capitolo si è cercato di mantenere inalterata la libertà gestionale del proprio giocatore, ma al tempo stesso di presentargli tutta una serie di sfide più o meno diversificate che lo possano impegnare e coinvolgere fino in fondo. Per verificare come e se tale obiettivo sarà o meno raggiunto, bisognerà naturalmente attendere una versione più completa del gioco, ma le premesse, per il momento, non possono che essere buone.

Per il resto, sottolinea lo stesso Julian, "tutto quello che c'era in Arena, e mi riferisco all'ottima gestione degli incantesimi, alla fedele riproduzione delle ore del giorno (dall'alba al crepuscolo), alla generazione dei personaggi e gestione dei loro attributi, sarà presente anche in Daggerfall. Con l'unica differenza che ciascun aspetto sarà riveduto e corretto in funzione di quei correttivi che noi e i nostri stessi acquirenti abbiamo potuto riscontrare".

Vi preannuncio allora come l'interazione con le svariate migliaia di personaggi con i quali discorrere, seguirà un sottile aspetto psicologico che

Daggerfall comincia all'interno di un Dungeon che ci riporta alla mente lontani ricordi... Questa volta, però, la libertà di movimento a 360° garantisce un senso di libertà di gran lunga superiore.

## X-CAR

Sempre sviluppato con l'ausilio del versatile Xn-Engine, alla Bethesda hanno pensato che fosse opportuno cimentarsi anche nel settore delle simulazioni di guida. Purtroppo, allo stato attuale delle cose, tutto quello che possiamo mostrarvi sono queste foto. Ulteriori ragguagli seguiranno in uno dei prossimi numeri.



Questa schermata ricorda molto da vicino una di quelle pubblicate nella pagina precedente: l'ambientazione da futuristica è adesso fantasy, ma l'engine tridimensionale rimane lo stesso...

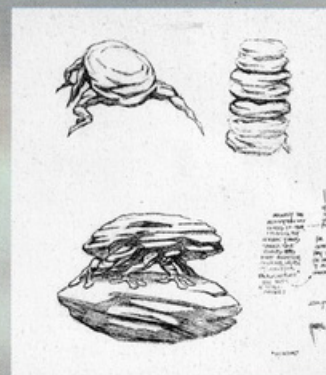
proposito uno stralcio di discorso dal quale traspare l'intera filosofia di gioco: "in Daggerfall non avrete alcuna costrizione particolare, disporrete di un'intera e sterminata regione da esplorare, e potrete condurre la vostra avventura come meglio credete. Potrete girovagare per le foreste, trovare un castello abbandonato e stabilirvi la vostra dimora; oppure prendere una camera d'albergo in una delle innumerevoli locande del borgo più vicino, depositare i vostri bagagli e quindi dedicarvi alla conversazione con la popolazione del luogo. Tutto questo accettando, di volta in volta, gli incarichi o le missioni che vi potranno essere proposte..." Si tratta, per certi versi, di una strada tentata per la prima volta dal

proporzioni da capogiro, pur risultando meno estesa di Arena - almeno apparentemente. Questo perché, a differenza del primo episodio, sarà l'intera superficie geografica ad essere interamente riproposta, e non solo alcune zone prestabilite. Sarà comunque sufficiente dare un'occhiata alla mappa della contrada di partenza, per essere colti da un legittimo senso di smarrimento: Daggerfall è senza dubbio il più vasto RPG che sia mai stato concepito e realizzato. Tornando però al discorso della



Altro esempio del realismo assicurato dal Phong shading: le ombre e gli effetti luce si vengono calcolati seguendo le reali traiettorie circolari.





L'introduzione della grafica renderizzata a fare da coreografia alle fasi di gioco vere e proprie è ormai una consuetudine. Queste due schermate, comunque, testimoniano una qualità artistica sopra la norma.



Come per tutti gli RPG di esplorazione che si rispettano, grande importanza viene assunta dal cosiddetto "bestiario". In questo secondo capitolo della serie degli Elder Scrolls preparatevi ad affrontare alcune delle più tenebrose creature mai concepite.

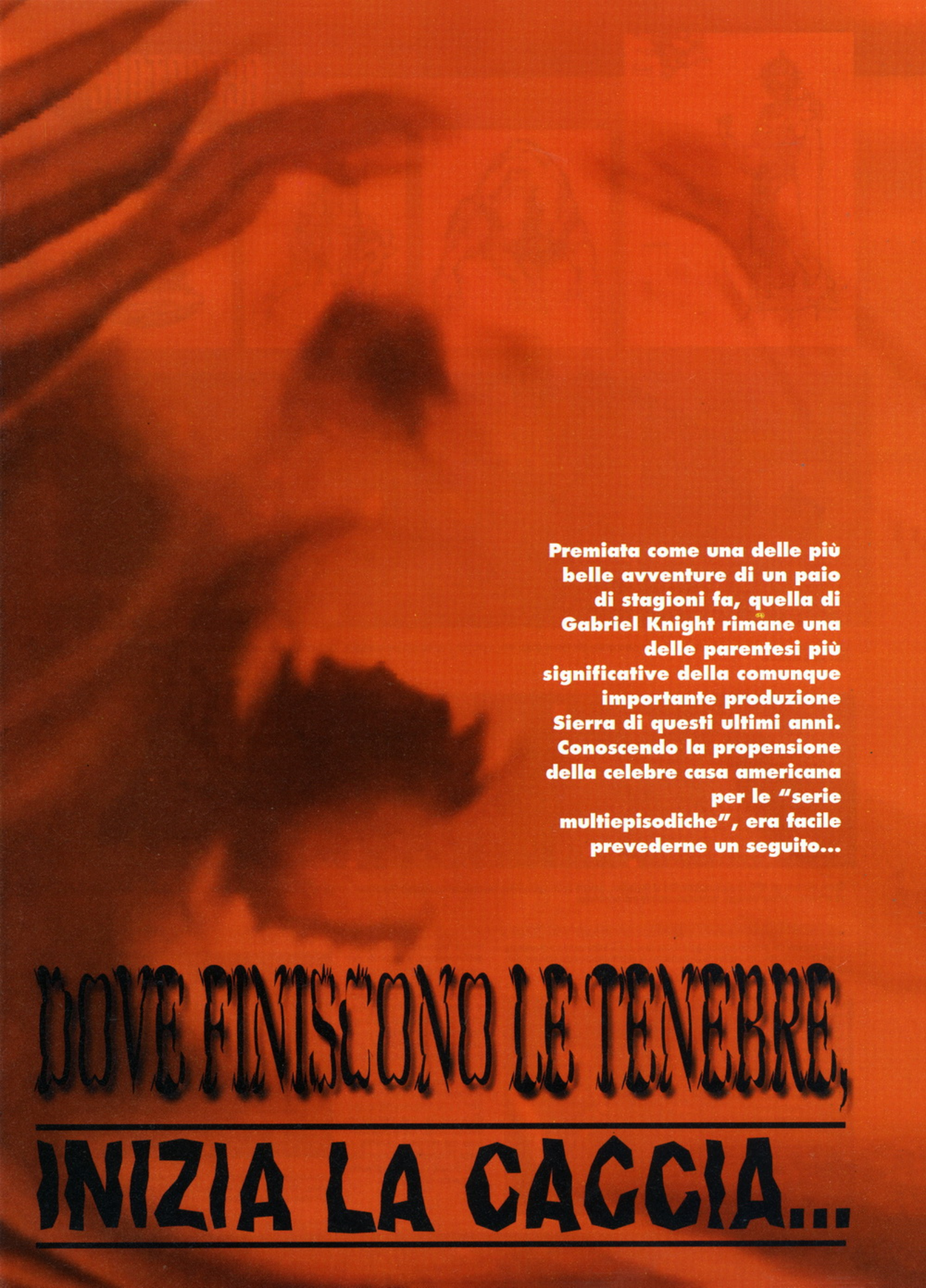
La generazione del proprio personaggio è una fase che è stata curata e esaminata nei minimi particolari, permettendo al giocatore di determinarne ogni minimo dettaglio.

NAME: Magni Ersthayon	STR	50
RACE: Breton	INT	54
CLASS: Spellsworn	WIL	52
LEVEL: 16 XP: 235/238	AGI	61
GOLD: 50000	END	89
FATIGUE: 151/159	PER	54
HEALTH: 89/89	SPD	61
AFFILIATIONS		LUC
SKILLS		69
PRIMARY		
MAJOR		
MINOR		
MISCELLANEOUS		
INVENTORY	SPELLBOOK	
LOG	NOTEBOOK	
EXIT		

andrà mutando nel corso dell'avventura, a seconda del vostro atteggiamento nei confronti del vostro interlocutore o della sua gente, e come le meraviglie grafiche consentite dall'Xn-Engine conferiscano al titolo in questione una posto di primissimo piano nel panorama RPG odierno. Non vedete l'ora di poterlo sperimentare di persona? Per i più impazienti è già disponibile una versione dimostrativa, ma è ben lontana dal rendere giustizia a tutto l'incredibile potenziale che potrà essere espresso da questo Daggerfall...



Nonostante l'interfaccia e l'impatto visivo, almeno a prima vista, ricordino molto Arena, Daggerfall ha molto di nuovo da offrire ai suoi estimatori.



**Premiata come una delle più  
belle avventure di un paio  
di stagioni fa, quella di  
Gabriel Knight rimane una  
delle parentesi più  
significative della comunque  
importante produzione  
Sierra di questi ultimi anni.  
Conoscendo la propensione  
della celebre casa americana  
per le "serie  
multiepisodiche", era facile  
prevederne un seguito...**

**DOVE FINISCONO LE TENEBRE,  
INIZIA LA CACCIA...**

Lo standard grafico delle avventure è sempre stato molto controverso: al di là delle disquisizioni sulle interfacce e sull'eventuale intelligenza dei puntatori, ciò su cui verte la diatriba in questi ultimi anni (da quando in pratica il CD si è affermato come standard multimediale) è la scelta dell'impostazione estetica da dare al gioco. Meglio utilizzare una grafica "fumettosa" alla LucasArts o, al contrario, una definita e ultrarealistica quale quella di 11th Hour? E se invece la soluzione definitiva fosse rappresentata dal connubio tra grafica tridimensionale e texture mapping che lasciò a bocca aperta tutti coloro che giocarono a Under A Killing Moon?

Al momento non si è ancora arrivati alla definizione di uno standard universale, ma quel che è sicuro è che alla fine ciò che conta è la giocabilità e l'interazione con l'ambiente permessa al giocatore. Su questo punto, la Sierra è una della software house che più ha fatto discutere in questi mesi grazie a un prodotto quale Phantasmagoria, molto bello da vedere ma tutto sommato poco intrigante per un certo tipo di pubblico, considerato che a tutti gli effetti è più un film interattivo che non un'avventura vera e propria. È stato quindi non senza una certa curiosità che mi sono apprestato a studiare il materiale arrivato per Gabriel Knight 2, più che altro per osservare se ci fosse stato un cambiamento di orientamento da parte della casa americana. Stando ai filmati e agli slideshow che ho potuto osservare, la prima risposta parrebbe essere negativa.

Ma d'altronde, cavallo vincente non si cambia. Ecco allora che le avventure di Gabriel, scrittore nonché indagatore dell'incubo, saranno questa volta rese sullo schermo attraverso l'utilizzo di filmati e di attori veri in carne e ossa, cosa che peraltro potete già notare dando un'occhiata alle foto a corredo di questa preview. La resa è decisamente interessante: ma fate attenzione, questa non è la sola peculiarità del gioco. La connotazione decisamente particolare di questa avventura di Jane Jensen ha reso necessaria un'accuratezza storica che difficilmente si è avuto modo di osservare in altri prodotti: pensate che per realizzare la trama di The Beast Within, sono stati necessari ben 2 anni di studi approfonditi delle lettere del vero regnante Ludwig II di Baviera (del quale parleremo più approfonditamente in seguito e in un box a parte) per meglio comprendere i rapporti che

Gli abitanti di Rittersberg si accalcano attorno alla vostra figura: l'omicidio della bambina ha scosso in po' tutta la popolazione che non attendeva altro che la venuta di un esperto in fenomeni paranormali...



Grace si trova in mezzo a un bosco innevato, di notte, inseguita dai lupi... Questa è un'immagine tratta dalla sequenza che descrive la visione di quella che di fatto, insieme a Gabriel, sarà la protagonista dell'avventura.

"Le menti dei dormienti sono più aperte ai messaggi che non quelle di coloro che sono svegli": con questa misteriosa quanto inquietante affermazione si apre la sequenza introduttiva che vede Grace avere una visione...



Volevate vedere il volto del protagonista di GK2? Ecco subito accontentati: a giudicare però dalla sua espressione, qualcosa non sta andando per il verso giusto...

questi ebbe col famoso compositore di musica classica Richard Wagner.

Sulla base di questi dati, aggiungendo quella che si potrebbe definire una sorta di "licenza artistica", la Jensen ha sceneggiato un'avventura che vedrà intrecciate le storie di personaggi reali e immaginari, quali possono essere quelli creati in un videogame di pochi anni fa, per l'appunto Gabriel Knight - Sins of the Fathers.

Terminate quindi queste prime premesse, passiamo alla trama vera e propria.

Avevamo abbandonato il nostro protagonista a New Orleans, città americana che meglio si adatta a intrighi, misteri e mistici culti religiosi: in particolare, dopo aver portato a compimento il primo episodio della serie, Gabriel aveva scoperto di essere l'ultimo discendente della stirpe degli Schattenjäger (Shadow Hunter), individui dotati di poteri paranormali che molto tempo prima si macchiarono di indicibili orro-



La scelta della locazioni diventa un fattore di fondamentale importanza non appena si decide di avvalersi di vere e proprie riprese cinematografiche: osservando la ricchezza di questa camera da letto, pare che la stessa considerazione debba essere stata fatta dagli scenografi di GK2.

## RE LUDWIG II DI BAVIERA: RITRATTO DI UN MONARCA PAZZO

Come accennato nel corso della preview, giocando a *Gabriel Knight 2* avrete modo di fare la conoscenza di Ludwig II di Baviera che, coi suoi sogni, invia dei messaggi onirici a Grace chiedendo disperatamente il suo aiuto. Al di là della versione romanzata che Jane Jensen può darci di questo re del diciannovesimo secolo, credo che qualche dato biografico potrà risultare interessante: in fin dei conti, chi l'ha detto che giocando ai videogame non ci possa fare una cultura?

Bene, dovete sapere che il Principe Ludwig Friedrich Wilhelm Wittelsbach di Baviera nacque nel 1864 salvo salì al trono alla giovane età di 19 anni. Visto nella sua giovane età dai contemporanei come un giovane alto, educato e romantico, affascinato fin da piccolo dalle opere di Wagner, la prima cosa che fece una volta incoronato fu liberare il famoso compositore dai debiti che lo opprimevano, divenendo il suo patrono utilizzando le ricchezze del tesoro reale.

Fidanzato con la sua bella cugina Sophie, pareva essere avviato a diventare un monarca illuminato quando, per cause non note, l'unione della coppia si infranse poco prima del matrimonio. Ciò fece precipitare il Ludwig in una spirale di sempre crescente eccentricità che lo avrebbe fatto appellare di lì a poco "il re pazzo". La prima cosa che fece fu far costruire tre giganteschi castelli in Baviera (uno dei quali lo potete ammirare in una foto da qualche parte in questa preview), spendendo inenarrabili ricchezze e precipitando il suo regno in un debito di ben 14 milioni di marchi di allora. Ma l'ossessione per le costruzioni non fu l'unico segno del

decadimento mentale del giovane monarca: Ludwig iniziò infatti a vivere durante la notte, andando a letto nel tardo pomeriggio e facendosi svegliare dalla servitù a mezzanotte, quando si vestiva di tutto punto per uscire a fare una corsa sulla sua slitta rococò; alle volte poi, faceva sì che alcuni suoi servitori si vestissero in stile Luigi XIV, detto guarda caso il "Re Sole". Nel 1886 i ministri bavaresi cominciarono a raccogliere indizi per dichiararne l'infermità mentale e detronizzarlo. L'8 giugno di quell'anno, Ludwig II di Baviera fu dichiarato pazzo, seguendo così la stessa sorte di suo fratello che era stato dichiarato tale all'età di 22 anni. Il giorno successivo, l'ex monarca convinse i suoi guardiani a concedergli una passeggiata accompagnata solamente da un servitore. I due furono trovati dopo poco tempo affogati una pozza d'acqua. La leggenda narra che Ludwig uccise il suo inserviente al fine di impossessarsi della sua vita...

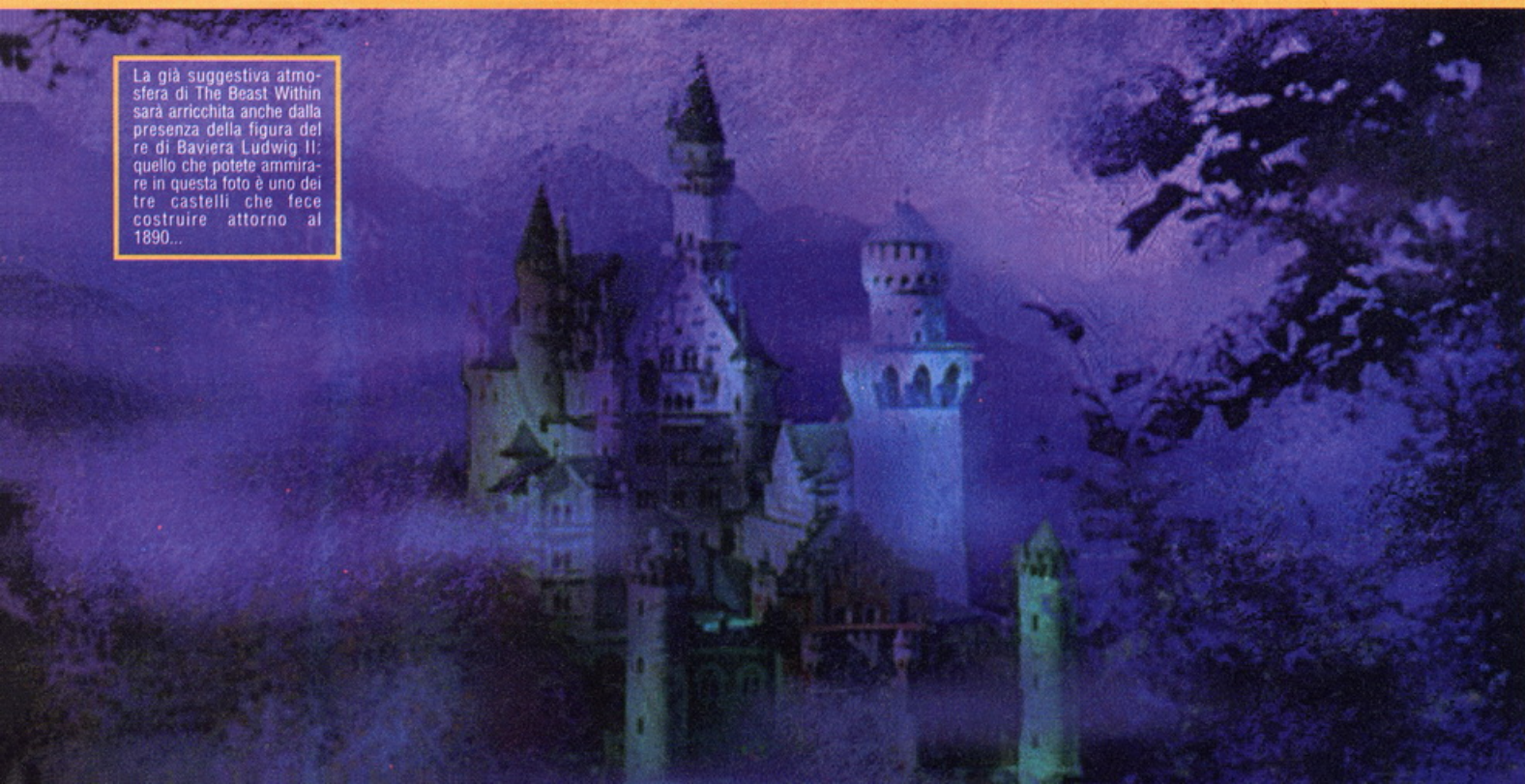
Siamo al Royal Bavarian Hunting Club e abbiamo intenzione di far luce sull'inquietante assassinio: a quanto pare, però, non si può dire che ad attenderci ci sia una folta delegazione...



Ecco una seconda immagine tratta dal Royal Bavarian Hunting Club: questa volta però dubito che i trofei appesi al muro possano rispondere a una qualsiasi delle domande che abbiamo in serbo per loro...



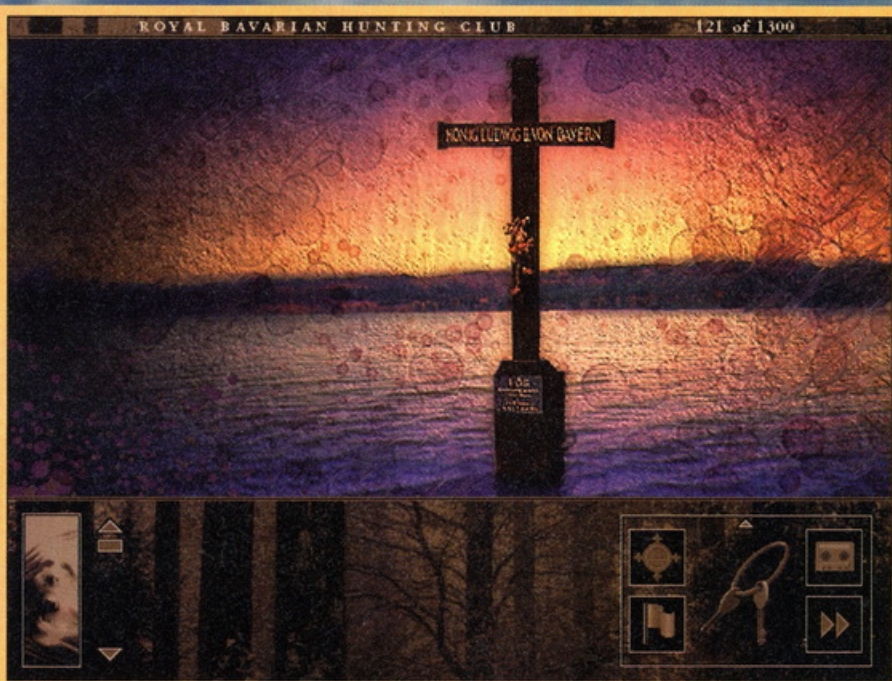
La già suggestiva atmosfera di *The Beast Within* sarà arricchita anche dalla presenza della figura del re di Baviera Ludwig II: quello che potete ammirare in questa foto è uno dei tre castelli che fece costruire attorno al 1890...





# PREVIEW

Siamo in un teatro deserto e silenzioso: riusciremo a scoprire qualcosa che ci permetta di porre fine ai misteriosi massacri che stanno inquietando la popolazione di Rittersberg?



"Koenig Ludwig von Bayern": questa è la misteriosa incisione che compare sulla croce al centro di questa suggestiva immagine. Riusciremo a ricavarne un indizio decisivo?

I lupi mannari saranno le creature del male che vi troverete a affrontare in questo secondo episodio della saga di Gabriel Knight: questa immagine pare essere quasi lì a ricordarci che portare a casa la pelle non sarà compito facile...

ri legati al mondo dell'occulto. Si sarebbe allora portati a pensare che dopo tale rivelazione un lungo periodo di riposo si renda quantomeno necessario: purtroppo, il destino (o, più realisticamente, la sceneggiatrice Jane Jensen) pare avere in proposito ben altre idee.

Dall'altra parte dell'oceano Atlantico, e più precisamente a Rittersberg, in Baviera, gli abitanti di questa piccola cittadina attendono con ansia l'arrivo di Gabriel. Il motivo? È presto detto: una bambina è stata trovata morta vicino a casa sua dopo che alcuni testimoni avevano visto un gigantesco lupo trascinarla via brandandola fra le fauci.

La polizia locale sostiene che il colpevole non sia altri che una belva fuggita dal vicino zoo di Monaco, ma in realtà i genitori della piccola vittima hanno una spiegazione ben diversa... Il colpevole è un qualcosa di molto antico e terribile: un lupo mannaro.

Questa volta, allora, Gabriel dovrà affrontare nuovamente le sue paure ancestrali portando a termine delle indagini che lo condurranno dritto nel cuore del Male, perché gli assassini sono tutt'altro che terminati e le campagne attorno a Monaco sono ormai il teatro di avvenimenti sempre più angosciosi.

The Beast Within, l'ultima creazione della mente di Jane Jensen, vedrà questa volta annoverata tra i protagonisti dell'avventura anche la figura di Grace Nakimura, personaggio che rivestiva un ruolo secondario in Sins Of The Fathers, il primo episodio della serie. Rimasta a gestire la libreria St. George a New Orleans, la ragazza, che in questo caso assumerà le sembianze di una bella orientale, non appena riceve una lettera di Gabriel dall'Europa che le annuncia di star lavorando su un nuovo caso, prende il primo aereo a disposizione e vola sul vecchio continente per indagare la leggenda dei lupi mannari. Così facendo, l'intraprendente eroina della situazione giungerà addirittura a scoprire che uno degli antenati Schattenjager di Gabriel era imparentato proprio col monarca pazzo Ludwig II di Baviera (vedi box).

Qual è allora il legame tra Ludwig, il compositore Richard Wagner, Gabriel e il misterioso "Black Wolf"?

Investigando castelli, musei e chiese, cercherete non solo risposte ai vostri interrogativi ma anche un'opera perduta e il modo per liberare un'anima dannata che ossessiona i sogni di Grace chiedendo disperatamente di essere aiutata.

Tutto ciò, per salvare Gabriel da se stesso e dalla sua oscura natura...

**Stefano Silvestri**



# DEVASTAZIONI 3D!

**Scherzi a parte, ma poi neanche tanto, il nuovo videogame della Apogee sta già riscuotendo grossi consensi su svariate testate d'oltremarica, proponendosi come lo shoot'em-up in 3D più interessante del momento - naturalmente in attesa di Quake.**

Si dà il caso infatti che gli sviluppatori texani della Apogee, sull'onda del buon successo commerciale riscosso da Rise Of The Triad e Terminal Velocity, abbiano pensato di adattare le potenzialità dell'engine Build a quello che sarà il terzo episodio di una serie che finora era stata contraddistinta da un approccio tipico del genere dei platform game.

Ma qual è il background di questa nuova creazione distribuita in Europa dalla US Gold?

"Il futuro è adesso, e voi siete i soli abbastanza crudeli da affrontarlo!": in questa frase si potrebbe sostanzialmente riassumere la trama alla base di DN3D. Il Governo Mondiale ha infatti eretto una gigantesca cupola attorno a Los Angeles per contrastare un inspiegabile campo di forza che circonda il pianeta; purtroppo però, questa nuova costruzione non ha fatto altro che ridurre la già malfamata città californiana in un ricettacolo di criminali. Tutto qui, direte voi?

No, perché a quanto pare gli sceneggiatori della Apogee, colti da un improvviso anelito di originalità, hanno addirittura immaginato che gli scienziati pazzi e i boss mafiosos, riunitisi al di sotto della cupola,

**Se tutti i giorni MAO piomba su Internet alla ricerca dell'annunciata versione shareware; se tutti i giorni MA va in giro per la redazione gridando da invasato "voglio Duke Nukem 3D!!!"; se il buon FBS giocando a Cybermage sospira "ah, chissà quando uscirà Duke Nukem 3D"; se infine Max ha affidato la preview di questo gioco a me, ci sarà ben un motivo, no!?**

Questo mitra a tripla canna è tutto sommato l'equivalente dello shotgun di Doom: fa male, è veloce da usare e fa la sua figura...



abbiano riattivato le centrali nucleari della città e stiano preparando una bomba atomica capace di distruggere la Terra in un solo istante. E quale rimedio si può porre a una situazione del genere? Uno scontatissimo Rambo della situazione che entrerà a Los Angeles passando da un passaggio segreto e che



Perché stare a perdere tempo aggirandosi per i corridoi di questo livello quando si può allegramente tirare giù il muro a suon di mitragliate e passare direttamente nell'altra stanza?

Siete nell'oscurità, l'immagine di un donna allieta le pareti della stanza e voi avete in mano un'arma che solo dall'aspetto promette di fare molto male. C'è altro da aggiungere?



Siete appena entrati in un peep-show e state ammirando una leggiadra fanciulla che si contorce molto sensualmente sotto i vostri occhi. Non c'è che dire, quelli della Apogee hanno capito come attirare l'attenzione dei videogiocatori...

riporterà l'ordine uccidendo, devastando, massacrando, spappolando e quanti più gerundi riuscite a immaginare [bravo Silvestrone, questa me la segno per gli annali. NdMax]. Tutto ciò, in attesa di arrivare allo scontro finale che vi vedrà impegnati su una stazione spaziale orbitante nel tentativo di sventare non solo la minaccia nucleare che insidia il pianeta, ma anche il misterioso campo di forza cui accennavo poco sopra.

Come capirete anche voi, a differenza di una capalavoro quale Dark Forces della Lucas Arts, in Duke Nukem 3D la trama è un optional, ma d'altronde, vista la connotazione prettamente da B-movie data al gioco, non ci si poteva attendere altro. Ma allora, per quale motivo la redazione è più o meno in subbuglio per l'uscita di questo titolo?

In primo luogo perché siamo più o meno tutti curiosi di vedere quanto in basso possa spingersi l'umana "deviazione" di coloro che da anni si affannano a programmare i cloni di DOOM e, in secondo luogo, perché nonostante tutto pare che quelli della Apogee abbiano effettivamente introdotto numerosi det-

## I PREDATORI DELL'ENGINE PERDUTO

Ricollegandomi a quanto già detto nel numero di maggio, all'interno dello speciale dedicato per l'appuntamento alla Apogee, ricorderete forse come il legame con i celebri vicini della id Software non si limiti alla semplice estrazione texana. È infatti storia che i due rinomati gruppi di programmatori abbiano cominciato assieme, per intraprendere poi due strade diverse, ma al tempo stesso assolutamente parallele.

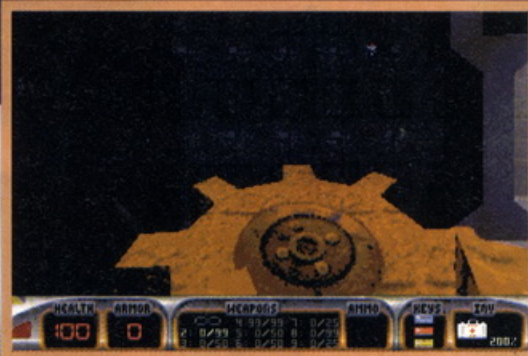
Come però la tradizione dei videogiochi ormai insegna, di Doom ce n'è uno solo, e la Apogee/3D Realms - nonostante successi

come Rise of the Triad e Terminal Velocity - non ha ancora realizzato nulla che non impallidisca al cospetto dell'incomparabile risonanza suscitata dalla creatura di Carmack e Romero.

E la storia sembra ripetersi... Se infatti l'uscita di Quake è ormai imminente, anche questa volta la Apogee pare presentarsi all'appuntamento con "l'engine 3D della nuova generazione" con qualche mese di ritardo - che in casi come questi sono "la differenza". Mentre infatti del primo ve ne presentiamo una preview aggiornata in questo stesso numero, della rispettiva risposta Apogee si conosce solo il nome: Prey.

Max

# PREVIEW



Una mina? Una sega circolare? L'ingranaggio del vostro orologio da polso? Non c'è problema, l'importante in Duke Nukem 3D è che sia grosso e che faccia male...

Beh, allora sappiate che la vostra libertà d'azione sarà ulteriormente ampliata dalla possibilità di sfruttare gli specchi e le vetrate, che saranno presenti un po' in tutte le locazioni, per vedere riflessi i vostri nemici che si stanno appropinquando alla vostra persona e che non meritano altro che essere freddati non appena girano l'angolo.

Un'altra cosa che ha attirato la mia attenzione, è stata la cura riposta nella realizzazione delle scenografie: saranno infatti presenti cinema e locali realmente funzionanti; televisioni a circuito chiuso dalle quali spiare i movimenti dei vostri avversari; intere stanze capaci di roteare su se stesse; fontane, toilette (che potrete anche usare!), alloggi militari, frigoriferi e addirittura sgabuzzini dentro i quali nascondersi; veri e propri terremoti che faranno crollare i muri, squarciare il terreno sotto i vostri piedi e vacillare il vostro eroe (in fin dei conti siamo a Los Angeles!); da ultimo, i paesaggi saranno caratterizzati tanto da grattacieli (nelle locazioni urbane) quanto da abissi (nelle ambientazioni marine), il che conferirà al panorama quella sensazione di realismo che farà dimenticare le ambientazioni di Doom, forse un po' troppo piatte.

Che ne dite, può bastare? Io dico di no. Sappiate allora che in Duke Nukem 3D l'illuminazione sarà gestita in modo quanto mai realistico, dato che non mancheranno insegne al neon dai colori cangianti, luci da discoteca all'interno dei night-club e, tocco di classe, le stanze diventeranno sempre meno buie via via che aprite le porte. Da ultimo, l'acqua altererà la funzionalità delle vostre armi mutandone il raggio e gli effetti (se volete un consiglio, sappiate che sott'acqua le bombe producono risultati ancor più devastanti); sarà infine possibile sparare anche ai nemici che si trovino in immersione...

Con questo, mi sembra di aver detto tutto: stando alle premesse, l'ultima creazione della Apogee pare avere le carte in regola per dire qualcosa di nuovo all'interno di un panorama che sta sempre più attendendo quelli della id Software per respirare un po' di aria fresca. Con quali risultati verranno poi tradotte in realtà tutte le potenzialità che vi ho sopra elencato, lo potrete invece leggere probabilmente sul TGM di Febbraio, visto che la release ufficiale di Duke Nukem 3D è stata fissata per gennaio dell'anno prossimo.

Stefano Silvestri

texture e qualsiasi altra cosa passi per la mente.

Sulla videocassetta che ci è stata inviata unitamente alla press-release, ho intravisto il nostro eroe disintegrare a colpi di bazooka un WC così come, in verità in modo piuttosto macabro, spappolare dal bacino in su una spogliarellista che si è dissolta sullo schermo in un ammasso di sangue e dollari (che teneva tra gli elastici delle mutandine)...

Ma se già i più sadici di voi si staranno sfregando la mani pensando alle più efferate crudeltà da infliggere ai cattivoni di turno, sappiate comunque che le contorte menti della Apogee hanno ideato per voi anche un'arma quale lo "shrinker", che vi permetterà di rimpicciolire i vostri avversari e di conseguenza schiacciarli sotto i vostri piedi.

Vi state già convincendo che tutto sommato a DN3D un'occhiata la si può anche dare?

Ahi, ah... Le cose qui si mettono male: vi sono rimasti solo 4 colpi e, a occhio e croce, pare che per il "gentiluomo" che vi si para dinanzi che ne vorrà qualcuno di più...



Voi state nuotando in acqua e, se l'istinto non mi tradisce, tra qualche istante ci sarà un sottomarino in meno sulla faccia della Terra. Poco male, per arrivare in redazione mi basta prendere un mezzo di superficie...

tagli per rendere la loro creazione migliore della già agguerrita concorrenza.

Vediamo quindi quali sono queste novità: innanzitutto, oltre alle ormai consuete possibilità di accucciarsi, saltare, volare (in questo caso con uno zaino-jet) e alzare/abbassare lo sguardo, in DN3D si potrà anche nuotare sia sopra che sotto il pelo dell'acqua. Sarà poi possibile giocare in network fino a 8 persone contemporaneamente, oppure editare i propri livelli grazie a un potente editor interno. Inoltre, non mancherà la possibilità di compiere azioni quali guardarsi alle spalle, guidare automobili e treni o strisciare attraverso i condotti dell'aria o le fognature. Ma quel che lascia più impressionati in Duke Nukem 3D è la totale libertà d'azione che viene lasciata al giocatore, visto che si possono letteralmente abbattere muri, costruzioni, vetri, lavandini,

A-ha, ma allora siete dei veri e propri depravati! E mai possibile che appena vi si lascia soli un istante voi ve ne andate subito a vedere i film a luce rossa!?



# SEGA ONLINE

## L'ALBA DEL SOL LEVANTE



**Se ne è parlato per diverso tempo, ma finalmente le chiacchiere si trasformano in una folgorante realtà... Che tutti i possessori di PC si tengano forti: la SEGA sta arrivando per portare le nostre macchine al "prossimo livello"!**

Nel campo dei computer e dei videogiochi più in generale, spesso si leggono notizie inesatte, parzialmente corrette o delle vere e proprie "bombe": sembra quasi che stia al lettore/utente, distinguere tra castronate e cose sensate. Io, in genere, interpreto questa filosofia e quando leggo annunci di un certo tipo tendo sempre a non esaltarmi troppo e a considerarla di partenza una mezza bugia (o una mezza verità, dipende dai casi). Potete quindi immaginare l'assoluta indifferenza di quando lessi per la prima volta che la nipponica Sega, un marchio che non mi sembra abbia bisogno di presentazioni, aveva intenzione di gettarsi a capofitto nel mercato dei personal computer. In cuor mio, però, pensavo a quanto mi sarebbe piaciuto veder avversarsi un'idea del genere: non dovere più andare in redazione a giocare a Virtua Fighter Remix e finalmente, da vero possessore di PC, non sentirmi oppresso nei confronti dei possessori delle console della nuova generazione ("ma hai visto la mia Playstation quanti poligoni al secondo muove? E il mio Saturn rotea e zooma che è una meraviglia! Il tuo PC queste cose le fa?")!

Ecco come potrete trasformare il vostro PC in un Saturn! Questi sono tutti i dispositivi disponibili per far assumere alla vostra macchina l'aspetto di una console. Tra i vari accessori spicca la scheda Diamond Edge 3D, necessaria per completare il salto di qualità! Il resto è relativo, almeno per il momento!



La schermata introduttiva di Comix Zone in finestra. Grazie alla modularità e al (finto) multitasking di Windows 3.x, si possono fare diverse cose mentre si gioca. Il tutto dovrebbe funzionare decisamente meglio se si usasse Windows 95, anche se a dire il vero non ho notato grandissime differenze...

Un bel giorno, mentre sto navigando in Internet, incappo nella Homepage della Sega e tra me e me mi dico: "diamoci un'occhiata!". Mentre scrollo con il mouse per l'immensa pagina, l'occhio casca subito sulla voce "Sega PC is Here!, download the demo of Comix Zone!". Comincio a rantolare e in un battibaleno mi ritrovo alla Sega PC e, senza nemmeno



Comix Zone si presenta davvero bene, malgrado alcune scelte cromatiche discutibili!

guardare gli altri titoli, comincio a scaricare più di 2 MB di demo da far girare sotto Windows, ovviamente 3.11, anche se faccio presente che ne esiste la versione 95 (vi assicuro che fare download di questo tipo da Internet è un vero massacro per voi e per la bolletta! Non è escluso che sul prossimo CD troviate entrambe le versioni...).

Riduco a icona il mio bel Netscape, Principale, File Manager: clicco sull'archivio autoscompattante e lancio il setup. Dopo l'installazione (sottolineo che per giocare a Comix Zone è necessario installare Win32s!), clicco sull'icona ed ecco apparire il logo Sega in finestra, dopodiché iniziano a manifestarsi le prime immagini del gioco.

Devo dire di essere rimasto davvero impressionato dalla fluidità delle immagini (anche con una risoluzione 640X480 a 32000 colori), ma ho subito pensato che questa fosse dovuta alle dimensioni (ridotte) della finestra. Porto il programma a tutto schermo e subito le mie preoccupazioni diventano realtà: il gioco rallenta notevolmente. Allora faccio un altro tentativo ed elimino la barra di stato tipica di Windows... e, come per magia, Comix Zone diventa incredibilmente fluido e giocabile: insomma, nulla da invidiare al corrispettivo per MegaDrive/Genesis, come testimoniano le immagini in queste pagine!

Ma la cosa bella è che questo Comix Zone può considerarsi solo un assaggio di quello che ci aspetta di qui a breve! So che è sconvolgente, però i piani della Sega sono davvero così mastodontici che nemmeno ve li potete immaginare!

Tanto per cominciare, il colosso giapponese ha stretto un accordo per lanciare sul mercato i suoi prodotti assieme a una scheda acceleratrice (simile alla tanto osannata Creative 3D Blaster) appositamente studiata per far rendere al meglio il 3D e, più in generale, "pompate" il vostro computer: stiamo ovviamente parlando delle famigerate Diamond Edge 3D, che montano il processore NVIDIA NV1. Sì, avete capito bene: i giochi dell'ultima generazione, come Panzer Dragoon e Virtua Fighter Remix, verranno commercializzati all'interno di un pacchetto di

Sempre Comix Zone, sempre in finestra. Come detto all'interno della preview, il gioco ridotto a queste dimensioni risulta essere davvero godibile, ma è possibile ottenere degli ottimi risultati anche eseguendo il programma in full-screen, ricordandosi di disabilitare la barra di comando.

## DIAMOND EDGE 3D: DA CREPARE DI NVIDIA!

La scheda Diamond Edge 3D è la prima acceleratrice multimediale in grado di combinare gli ingredienti essenziali per esperienze al di fuori della norma! Semplice da usare grazie alla nuova formula "plug and play" lanciata con Windows 95, Diamond Edge 3D permetterà un notevole aumento della velocità di tutte le applicazioni tridimensionali, bidimensionali e addirittura dei filmati video; sarà poi presente un add-on audio grazie alla presenza di una Wavetable, una porta game digitale di alta precisione e una porta game dedicata per l'utilizzo dei pad Saturn!

La scheda, ottimizzata per l'utilizzo sotto Windows 95 alla risoluzione di 1024x768 in True Color, è già disponibile, ma per ora non ne conosciamo il prezzo, presumibilmente molto alto... Che la rivoluzione abbia inizio!



Ed eccolo in tutta la sua magnificenza: Virtua Fighter Remix! Qui lo vediamo girare sotto Windows 95 alla velocità di 30 frame al secondo con una risoluzione di 800x600. Non ci è dato di sapere però la quantità di colori presenti su schermo e il processore impiegato (presumibilmente Pentium. Come ho già detto, i giochi Sega PC sono studiati principalmente per questi sistemi...).



Sarah ha appena vinto un incontro e questa schermata ne è la testimonianza! Rispetto alla versione originale per Saturn, questo Virtua Fighter Remix denota qualche imprecisione a livello grafico, ma sono sicuro che non influirà sulla velocità del gioco in se stesso, o almeno così ci auguriamo.

questo tipo!

Ovviamente i prezzi non risulteranno abbordabilissimi, ma c'è comunque da dire che saranno in vendita anche le confezioni contenenti solamente il gioco (e mi sembra anche il minimo, perché se qualcuno ha già una scheda acceleratrice 3D non se ne fa nulla di un'altra!).

Il chip NV1 Multimedia Accelerator servirà inoltre a potenziare anche diverse altre funzioni del nostro PC: grafica tridimensionale fotorealistica, effetti speciali, accelerazione dei filmati in full motion video e un audio di alto livello.

"Ora, usando la potenza di NVIDIA, combinata con

processori Pentium, i possessori di PC potranno finalmente godere a casa propria di tutti i più grandi giochi, alla pari del Saturn!" afferma Tom Kalinske, presidente della Sega of America.

Oltre ai già due citati titoli (Comix Zone e Virtua Fighter Remix), sono davvero parecchi i titoli in cantiere che la Sega pensa di sfornare entro quest'inverno.



Sempre Virtua Fighter Remix! Signori, notate le texture e inginocchiatevi di fronte alla potenza del connubio Diamond Edge 3D e Sega!

Il primo è Ecco The Dolphin, un platform che non ha certo bisogno di presentazioni visto il successo ottenuto su MegaDrive alla sua prima uscita (anche se a me non è mai piaciuto, questo devo dirlo). Lo scopo del gioco sarà quello di vestire le pinne di Ecco e lanciarsi alla ricerca della famiglia scomparsa. Per far questo, il nostro delfino dovrà usare il suo radar per raccogliere informazioni dagli altri animali, che gli illustreranno la strada lungo trenta enormi livelli.

Come gli altri titoli, Ecco The Dolphin uscirà su PC per i sistemi operativi Windows (3.x, 95 e NT) e, ovviamente, solo su CD-ROM.

Un titolo allettante è Tomcat Alley (del quale non mi ricordo alcuna versione precedente, sorry), una specie di simulatore di volo che si porta appresso più di sessanta minuti di Truevideo: non chiedetemi cosa sia, perché non lo so nemmeno io! Scherzi a parte, il Truevideo dovrebbe essere una tecnologia simile al FMV, o almeno credo...

Insomma, adesso non ci resta altro da fare che aspettare l'uscita ufficiale di questi titoli per poterli finalmente valutare e, soprattutto, verificare che tutte le promesse fatte della Sega vengano mantenute. Alla prossima, quindi!  
BYEZ!

Andrea "MAO" Della Calce

# TOMCAT ALLEY





# BUDGET PER L'ADDESTRAMENTO DEI PILOTI DELLA NATO

**1990**

**9.000 miliardi**

**1995**

**129.900**



Un piccolo prezzo per la pace nel mondo

**EF**  
**2000**





# IL PIU' GRANDE SIMULATORE DI VOLO DA COMBATTIMENTO



DA NOVEMBRE  
NEI NEGOZI  
RIVENDITORI LEADER

MANUALE IN ITALIANO  
CD.Rom L. 129.900



# WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT

**Diciamoci la verità: se voi stessi non vi sentiste perseguitati da parenti e amici perché passate buona parte del vostro tempo davanti ai "giochini elettronici", cosa pensereste di gente che alla tenera età di venticinque anni comincia a giocare con i soldatini?**



Spero che la linea di fanteria riesca a resistere fino al ritorno della cavalleria, prima che arrivi il Rat Ogre: a supportarla ci mando anche il mago, dotato di discreta Weapon Skill. Non è un caso infatti che insieme riescano a mandare in rotta i Clanrats: intanto i balestrieri tentano di colpire l'Ogre visto che i Clanrat sono in corpo a corpo con le mie unità.



Riesco anche a recuperare la fanteria in rotta e a riorganizzare le sue fila. Adesso potrò lanciaarla nuovamente all'attacco e, insieme alla cavalleria, avrà ben presto ragione dell'Ogre: la vittoria è schiacciante.

Sicuramente che sono dei tipi strani ma, senz'altro, non infantili, se avete visto in azione qualche giocatore di Warhammer Fantasy Battle. Non so se avete mai sentito parlare di questo grande classico tra i giochi della Games Workshop, ma qui siamo ben lontani dal muovere qualche figurina facendo "pum pum" con la bocca. E' davvero impressionante vedere come gli appassionati possano dedicare settimane di lavoro alla "costruzione" del proprio esercito, con tutte le miniature rifinite e dipinte di loro pugno con la cura incredibile, e passare serate per la costruzione del campo di battaglia, la preparazione degli eserciti che si dovranno affrontare e il loro schieramento: lavoro, questo, che culmina in una partita altrettanto lunga, della durata media di diverse ore. Sì, perché Warhammer, in sintesi un insieme di regole estremamente accurato e preciso per il combattimento

di miniature, affonda le sue radici nella tradizione dei Wargame e dei giochi strategici dove nulla è lasciato al caso: i turni, gli spostamenti, gli attacchi e le abilità speciali sono realizzati per rendere il più verosimile possibile questa simulazione di battaglia campale.

E così come sono particolareggiati i combattimenti, al tempo stesso lo devono essere anche i tratti e le caratteristiche dei protagonisti. E' in questo modo che in Warhammer si è man mano formato un universo fantasy tra i più completi e variegati esistenti nel mondo dei giochi di ruolo, formato dai propri continenti, dalle proprie regioni e dalle varie razze e culture che li abitano: ma non voglio rubare il lavoro a Giancarlo che, sull'argomento, è decisamente più erudito del sottoscritto e che, sonno permettendo, dovrebbe aver compilato al riguardo un esauriente boxettino informativo (inutile dire che, nella più sana tradizione dei titoli di copertina, il gioco è arrivato in extremis e la recensione è stata scritta in tempi e orari improponibili).

I Balestrieri non si rivelano troppo efficaci: sono lenti e con poca esperienza (Bow Skill:4), e i Clanrat arrivano sulla linea di difesa praticamente intatti. Il mago lancia un incantesimo di Maledizione sul nemico (per rallentarlo), e un Haunting Spear: purtroppo, non sembra sortire grossi risultati.

Il combattimento inizia e subito le cose non vanno come dovrebbero: l'unità amica di nani intercetta le due truppe che scortano il prigioniero, ma da sola non ce la può fare. Mando quindi in aiuto la cavalleria, che caricherà sull'avversario sperando che fanteria, balestrieri e mago ce la possano fare da soli.

Purtroppo mago e fanteria non resistono all'arrivo dell'Ogre: il primo viene ucciso, mentre i secondi vanno in rotta. Per fortuna la cavalleria si è liberata degli avversari e arriva in carica.



stanza "concreta" di Warhammer: e in effetti per il neofita c'è una discreta quantità di manuali e regole da digerire prima di potersi cimentare nel gioco, particolare che, a mio parere, ha spesso scoraggiato diversi potenziali giocatori (tra cui il sottoscritto).

E' questo, probabilmente, il motivo per cui questa conversione per PC era così attesa non solo dagli appassionati dell'originale ma da tutti coloro che si interessano al genere fantasy, i quali ben sanno come un gioco dello spessore di Warhammer possa essere un soggetto perfetto per un buon programma: il complesso sistema di regole di combattimento può essere infatti gestito facilmente dal PC, lasciando così al giocatore il divertimento e uno scenario dal discreto spessore.

In Warhammer: Shadow of the Horned





Cavalleria e nani sembrano cavarsela benone: il prigioniero riesce a fuggire, e avere la meglio su Clanrats e Stormvermin sembra solo questione di tempo.

Rat, vi trovate a prendere le parti di Morgan Bernhardt, figlio del Conte Bernhardt di Nuln e comandante dei mercenari di Grudenberger, un condottiero in cerca di fama, gloria (e soldi, naturalmente) in quella parte del mondo chiamata Old World. Non vi tedierò oltre su prologo e antefatti della vicenda: vi basti sapere che l'ambientazione è quella di un regno travagliato attraversato dalle armate del caos, l'ideale per un guerriero in cerca di fortuna. Anche se il vostro Bernhard, con lo sparuto gruppo di cavalieri e mercenari sotto il suo comando, somiglia più a un Brancaleone che non a un

Carlo Magno, si tratta solo di una questione di tempo. Per quanto vi riguarda, il vostro scopo principale sarà quello di far soldi, e per procurarveli dovrete fare quello che sapete: combattere. Inizialmente la vostra fama e i vostri mezzi saranno minimi, così



Con l'avanzare delle missioni i combattimenti si fanno sempre più complessi. Qui ho a disposizione due unità di fanteria, una di balestrieri, una di cavalleria e un eroe che da solo vale per dieci. C'è anche un'unità di guerrieri nani NPC che non posso controllare. Dall'altra parte, tra le sette unità nemiche, fanno la loro comparsa i Black Orcs.

La resa del paesaggio 3D non è esattamente quanto di meglio abbia visto. L'aspetto è abbastanza grezzo anche se funzionale, e qualche particolare, come il ponte, è stato messo: chissà se i programmatori hanno mai sentito parlare di Warcraft 2?



## L'ARMATA BRANCALEONE IN AZIONE...

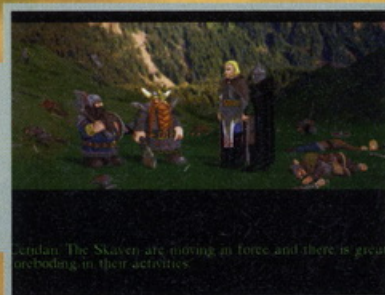
Quello che vedete qui è lo scenario di uno dei primi combattimenti che dovrete affrontare, prima che il numero di unità sul campo cresca eccessivamente e renda l'andamento delle battaglie un po' troppo confuso. Il mio compito è quello di recuperare il consigliere del re, rapito dagli Skaven. Mi sono lanciato all'inseguimento con la mia scorta personale di cavalleria, l'unità Elite del mio esercito, con a capo il mio Gunhardt, un vero flagello con la sua spada magica. C'è poi di supporto un reggimento di fanteria (anch'esso dotato di una discreta esperienza alle spalle), una squadra di balestrieri appena ingaggiati, dei quali non conosco le reali possibilità e, infine, un mago errante incontrato poco prima. Sul campo trovo anche una squadra NPC di nani.

Dall'altra parte ci sono un gruppo di 11 Stormvermin armati di alabarda e 12 Clanrats con scimitarre (niente di devastante) che stanno scortando il prigioniero, mentre più indietro c'è un altro gruppo di Clanrats e un Rat Ogre, preoccupante soprattutto perché in grado, con la sua sola presenza, di intimorire e mandare in rotta una unità senza troppa esperienza (come le mie).

Inizialmente dovremo disporre le nostre truppe all'interno di un perimetro ben definito: è qui che cominciamo a stabilire la strategia di combattimento. L'idea è quella di tenere una prima linea con il reggimento di fanteria, a protezione del mago e della squadra di balestrieri. La cavalleria dovrebbe essere posizionata più esternamente, avendo l'incarico di colpire il nemico sul fianco appena ingaggiato in combattimento dalla fanteria: contemporaneamente, un mago e dei balestrieri lo dovrebbero decimare nel suo avvicinamento.



Una delle numerose sequenze tra i combattimenti. Questo è il campo di battaglia dopo la liberazione del prigioniero, che sta ancora chiedendo aiuto ai nani contro gli Skaven.



Legend: The Skaven are moving in force, and there is great mobbing in their activities.

# WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT

## WARHAMMER, PIU' CHE UN GIOCO, UN MONDO A PARTE

Qualcuno di voi, purtroppo, non conosce la Games Workshop e si è fermato a leggere questa recensione solo perché sta leggendo TGM e vuole tenersi informato. Il gioco che vedete recensito in queste pagine è stato tratto dal wargame 'Warhammer Fantasy Battle', un must per gli appassionati del genere. Il mondo in cui prende luogo l'azione è una terra in decadimento che aveva conosciuto vette di notevole splendore e che non riesce a rassegnarsi all'idea di doverle abbandonare. Gli ideali d'onore e virtù si scontrano con le efferatezze portate dalle orde di orchi e goblin che vanno rafforzandosi, diventando di giorno in giorno più ardite. La razza elfica, sicuramente la più avanzata tra quelle semi-umane, aveva perso quasi completamente la propria forza, decimata da una misteriosa infertilità. Tutto ciò mentre a nord i portali del caos si stanno aprendo riversando ogni tipo di oscenità in questa landa.

Un background curatissimo basato sul classico tema del confronto tra il bene e il male; ma stavolta il male sembra destinato a prevalere...

Questo mondo oscuro e gotico, dominato dalla magia e dal caos, con continue lotte tra forme estreme di lealtà e corruzione ha affascinato tantissimi lettori che si sono infine avvicinati al mondo del gioco di ruolo e del wargame.

Warhammer, Shadow of the Horned Rat, rappresenta la trasposizione su computer del Fantasy Battle, il wargame, senza il peso dei consistenti manuali per controllare le regole. Nel wargame vero e proprio, si simulano le azioni relative ad alcuni distaccamenti di eserciti molto più vasti impegnati in una battaglia a tutto campo. Questo permette di limitare il numero delle miniature da controllare, senza perdere nulla in termini di strategia e tattica. I giocatori scelgono le forze da mettere in campo grazie a un sistema di punteggio abbinato a ogni unità, occupano il campo da battaglia schierando le loro truppe e si iniziano a far manovrare gli uomini per portarli in posizione. Le truppe si muovono seguendo le manovre militari tipiche della fanteria e della cavalleria medievali; in altre parole, i reparti si muovono compiendo ruote a destra o a sinistra, aumentando o diminuendo il numero dei ranghi e così via...

Gli scontri si risolvono ricorrendo a una quantità industriale di regole che tengono conto dell'equipaggiamento di ogni soldato, della distanza degli avversari, degli ordini impartiti dal comandante, del tempo atmosferico e di quello che avete mangiato a pranzo il giorno prima. Scherzi a parte, i wargame sono per gente che ha pazienza da vendere e voglia di ragionare fino a far fumigare il cervello; se appartenete a questa categoria di persone, correte a comprarlo e imparate a giocarlo (ne vale la pena), altrimenti limitatevi a comprare i racconti di Warhammer e Warhammer 40000: leggerete il meglio della letteratura epica.



La spada magica Grudgebringer in dotazione al mio cavaliere è infallibile: ogni colpo è un nemico in meno. Quella torcia (dis)umana che vedete allontanarsi è la sua ultima vittima, mentre sulla neve giacciono i resti bruciati di chi lo ha preceduto.



Prima dell'inizio del combattimento devo posizionare le mie truppe all'interno del perimetro. La mappa in alto a destra fornisce la posizione di tutte le unità, mentre la finestra tridimensionale può essere zoomata e ruotata. Il pannello in basso ci fornisce i dati sull'unità corrente selezionata e le icone servono a stabilire la formazione iniziale delle singole unità.

come i compensi per i vostri servizi. Potrete scegliere tra un certo numero di missioni da portare a termine, e sarete fortunati se, nelle prime esperienze, riuscirete a essere ingaggiati come scorta di un mercante. Con i soldi così guadagnati potrete pagare i

Questo è un agguato tesco in una gola montuosa. L'unità adesso selezionata è quella dei balestrieri. Con il menu in basso a destra posso decidere di muoverli, combattere o lasciar controllare l'unità dal computer. Se decido di combattere, posso farli tirare su un'unità nemica in vista, ingaggiare il nemico in combattimento o caricarlo.



L'uomo incappucciato è il consigliere personale del principe che, con l'aiuto della mappa dell'Old World, ci sta chiarendo i particolari della nostra prossima missione.

vostri mercenari e permettervi di assumerne altri: nuovi guerrieri, piuttosto che squadre di balestrieri, si offriranno a voi man mano che la vostra fama aumenterà. E' solo questione di tempo e le vostre missioni cominceranno prima o poi a intrecciarsi indissolubilmente con le vicende chiave del vostro regno.

Inutile dire, comunque, che Warhammer è ben lungi dall'essere un'avventura o un gioco di ruolo. Qui tutto quello che decidete, lo stabilite sulla lama della vostra spada: il nucleo centrale del programma è costituito infatti dai combattimenti che riproducono gli scontri del titolo originale. A questo proposito c'è da fare un piccolo discorsetto. La storia delle



Al posto della mappa e della finestra è possibile selezionare la sola finestra tridimensionale che, opportunamente ruotata, consente di tenere d'occhio scontri tra diverse unità. Peccato che, anche ingrandendola al massimo, la prospettiva di gioco sembri sempre un po' storta.



conversioni dei giochi da tavolo è stata spesso costellata da mezzi bidoni: prodotti che seguivano troppo da vicino lo schema dell'originale sacrificando la giocabilità alla rigidità (un esempio su tutti, il vecchio Space Hulk, anch'esso della Games Workshop).

Proprio per questo la Mindscape ha puntato su una impostazione molto meno "pesante", più arcade se

In una prospettiva un po' ingrandita, esaminiamo la distaffa del nemico...



# REVIEW



Il risultato dell'ultima missione: ancora una volta artefici del successo sono stati i soliti cavalieri, l'unità più efficace di cui dispongo. Purtroppo la progressione del gioco è abbastanza lenta e ci vorrà ancora un po' prima di disporre di qualche incantesimo, qualche macchina da guerra e numerose unità.

vogliamo, rispetto al Fantasy Battle, anche per rendere il gioco più accessibile. Le regole sono, ovviamente, quelle originali: per ogni unità sono disponibili la "solita" (per chi la conosce) lista di caratteristiche: forza, resistenza, weapon skill, bow skill, leadership, ecc., e i combattimenti tra le stesse vengono gestiti al medesimo modo, con i vari tipi di bonus, le cariche, le unità in rotta a seconda del numero di elementi persi e tutte quelle regole che il giocatore abituale di Warhammer saprà apprezzare ma che peraltro non è assolutamente obbligatorio conoscere. Il controllo del combattimento viene infatti gestito in maniera decisamente semplice: anzitutto non è suddiviso a turni ma è in tempo reale (come dicevo prima la Mindscape ha cercato di dare



Questi orchi saranno un po' prezzati, ma se non altro hanno le idee ben chiare su quello che vogliono...  
WAR11  
Eccovi il mio consigliere, contabile, segretario, donna delle pulizie, etc. Questo è il menu principale dal quale si passa ai sotto menu di selezione missione, reclutamento truppe e salvataggio: da qui si possono ottenere informazioni sugli incantesimi, gli oggetti magici e le creature che popolano questo mondo.

un'impostazione arcade, e certo non da wargame); una serie (ridotta) di menu e icone consentiranno poi alle varie unità di muoversi, attaccare, caricare, lanciare incantesimi e disporsi in diverse formazioni di combattimento.

Se qualcuno dovesse temere per una certa ripetitività delle sezioni di lotta, mi sento di rassicurarlo dal punto di vista dello spessore di gioco: Warhammer ha uno sviluppo un po' lento, i nuovi "livelli" si acquisiscono a tempo debito, e nel programma il materiale è presente in abbondanza: guerrieri e nemici dalle diverse caratteristiche tra umani, elfi, nani, skaven, orchi, goblin e ancora draghi, giganti e chi più ne ha più ne metta. Ci sono anche diversi di quegli strani macchinari da guerra che hanno reso famoso Warhammer: da mortai e cannoni al Dwarf Gyrocopter, passando per la catapulta dei

Il principe pagherà molto bene per il salvataggio del suo consigliere: converrà mettersi subito in marcia...

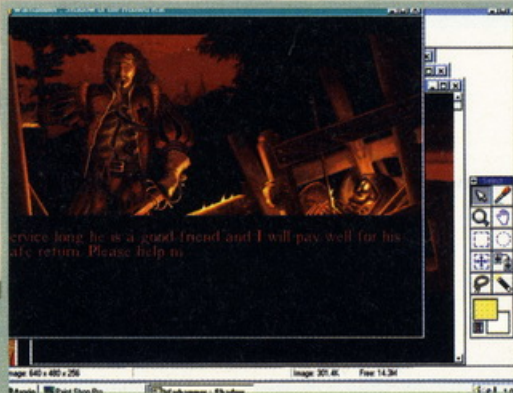
Defeating Sir Sven, Carsten's mission					
	Kills	Dead	Wounded	Experience	
Grudgripinger Infantry (Sword/Armour Rating 2)	10 (0:0)	13	2	3	104
Mercurinary Crossbow (S. (R) Crossbow/Armour Rating 2)	0	3	4	0	
Grudgripinger Cavalry (Sword/Armour Rating 4)	10 (0:0)	34	1	1	377

Durante il mio viaggio verso le Black Mountain questo vagabondo mi offre il suo aiuto contro gli Skaven: sembra una persona in gamba...



goblin e la Skaven Mole Machine. Tutto ciò per non parlare degli oggetti magici, delle armi scelte di cui possiamo dotare le nostre unità e degli incantesimi. Come vedete, da questo punto di vista non ci si deve davvero preoccupare, i problemi di Warhammer vanno cercati da tutt'altra parte: ma questa è materia di commento...

Stefano Giorgi



Qui posso rivedere le varie unità a mia disposizione, le loro caratteristiche e assumere nuovo soldati. I Black Avengers sono il mio ultimo "acquisto": sono poco più che contadini malamente armati, ma hanno dalla loro un grande coraggio...



PC+CDROM

Di solito quando si dice che l'idea di base di un videogioco è buona lo si fa solo per addolcire la pillola di una mezza

stroncatura, ma questa volta ve lo dico in tutta sincerità: i giochi strategici ad ambientazione fantasy mi sono sempre piaciuti, a partire da titoli come il vecchissimo Knights of Legend della Origin (qualcuno se lo ricorda?) o come il "pesante" Darklands della Microprose. L'idea di una conversione di Warhammer in un formato più "accessibile" rispetto alle miniature mi era poi piaciuta subito e aveva fatto sperare molti in una "versione più strategica" di Warcraft.

Il problema principale della conversione era sicuramente mediare le ambizioni di fedeltà al titolo originale con le necessità di immediatezza di un gioco per computer, e da questo punto di vista è stato fatto un gran lavoro. I controlli sono decisamente semplici e intuitivi e basta un'occhiata al manuale, per leggersi qualche strategia generale, per potersela cavare benone in combattimento. Nonostante questo, una buona fedeltà al prodotto originale è stata mantenuta, almeno per quanto possa giudicare un profano come il sottoscritto.

E' per questo che sono rimasto sorpreso di come la Mindscape sia caduta in una mancanza semplice quanto facilmente rimediabile: la realizzazione tecnica. Non so se sia a causa del fatto che si tratti di uno dei primi videogame sviluppati per Windows 95, ma graficamente il gioco non mi sembra proprio azzeccato. Le visuali vengono contenute in una finestra abbastanza piccola per lasciare posto a un'interfaccia che poteva essere tranquillamente ridotta: gli sprite delle truppe sono poco definiti e la prospettiva 3D non è molto riuscita: il tutto, per di più, è anche lento sul DX2 da 16MB di RAM della redazione.

E' davvero un peccato, perché in questo modo il programma rischia di perdere buona parte del suo pubblico restando relegato all'ambiente degli appassionati fantasy che ne sappiano perdonare la lentezza e le carenze grafiche. Per questi ultimi il giudizio su Warhammer è abbastanza positivo, anche se ogni tanto si avverte l'impressione di non avere un perfetto controllo delle proprie truppe (pur non essendo presente nell'originale, forse avrebbero fatto meglio ad aggiungere una sorta di indicatore sull'andamento dei combattimenti). Nel complesso, si tratta di una discreta conversione.

## H A R D W A R E

Warhammer non è un gioco particolarmente esoso: peraltro, per poterci ricavare delle soddisfazioni, un 486 DX2 66MHz risulta quantomeno indispensabile, meglio se corredato da 16 MB di RAM. Per il resto, il programma richiede un mouse, Windows 95 e si dimostra compatibile con le schede audio supportate dal sistema Microsoft.

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITÀ  
LONGEVITÀ

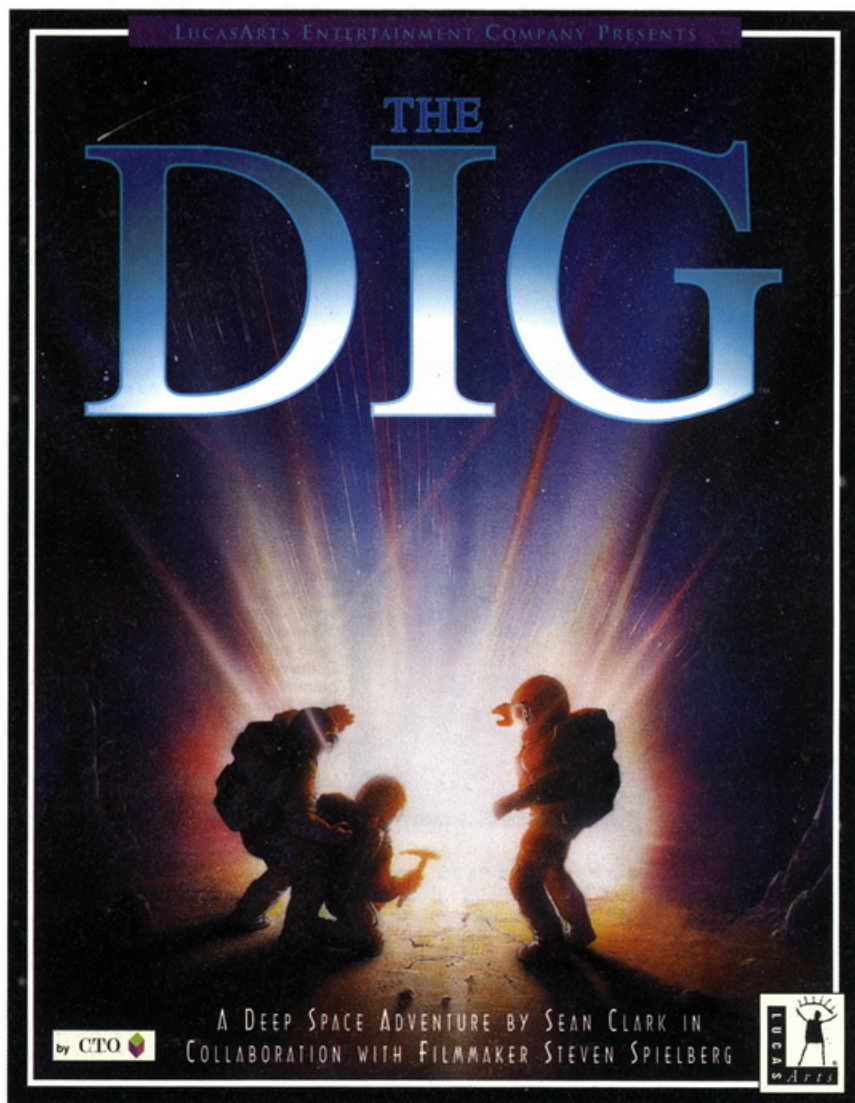
85

GLOBALE

# RIUSCIR RAMINO



**Steven Spielberg**  
ha partecipato al progetto  
di questa splendida avventura.



IN ITALIANO

Ambientazioni 3D, situazioni e personaggi interattivi e mondi extra-terrestri contribuiscono a creare una grande atmosfera di suspense.

**CTO** S.p.A. Via Piemonte, 7/F  
40049 - Zola Predosa (Bologna)  
Tel.051/6167711 - Fax 051/753418



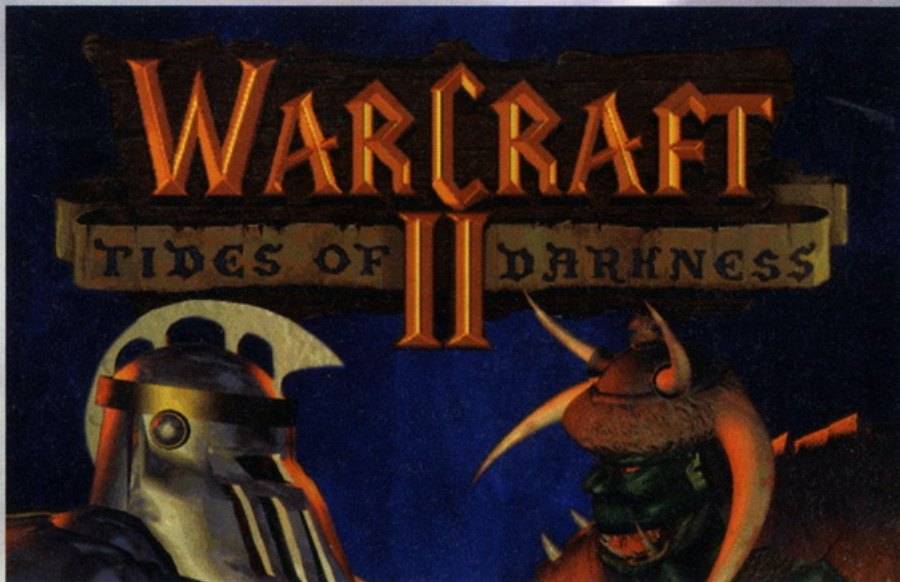




**Command & Conquer scende in campo e sconvolge il mondo intero. Così facendo, la Westwood Studios lancia**

**prepotentemente il suo guanto di sfida, raccolto tuttavia con discreto tempismo dalla Blizzard Entertainment. Chi la spunterà?**

Ecco una scena tratta dal filmato che ci introduce l'utilizzo dei nuovi mezzi aerei. Notate la faccia attonita (per non dire da fesso) di quest'orco...



Command & Conquer scende in campo e sconvolge il mondo intero. Siamo davanti a uno di quei rari esempi in cui un sequel riesce davvero ad avere un senso rispetto al primo titolo. Parliamoci chiaro, non è per nulla difficile migliorare tecnicamente un prodotto che mantiene la stessa struttura: forti delle esperienze cui si è andati incontro con la realizzazione del precedente episodio, i programmatori riescono quasi sempre a sfruttare al meglio le proprie risorse sistemando eventuali pecche o comunque ottimizzando ulteriormente gli engine. Ne sono esempi il recentissimo Hexen, Magic Carpet 2 o, andando più in là con la storia, Body Blows o Sensible Soccer, in cui dei data disk sistemarono degli errori di "concept" nel codice sorgente del gioco. Di solito è poi il design generale del prodotto che deve dare quel qualcosa in più. Se un seguito non aggiunge nulla di innovativo rispetto al proprio predecessore, e con questo non intendo certo un



improvement grafico, rischia di fare quello che noi comunemente chiamiamo "flop", ossia un buco nell'acqua, indipendentemente dal fatto che poi venda bene lo stesso facendo così la felicità delle software house. Il "flop" è inteso come realizzazione del prodotto e non certo come dati di vendita. Tutto questo per dire che Warcraft II è davvero un colpo in mezzo alla fronte, sparato con una precisione direi quasi incredibile. Non solo riesce a bissare il successo del suo antenato proponendo un prodotto molto più completo, vasto e gratificante da giocare, ma riesce, perlomeno tecni-

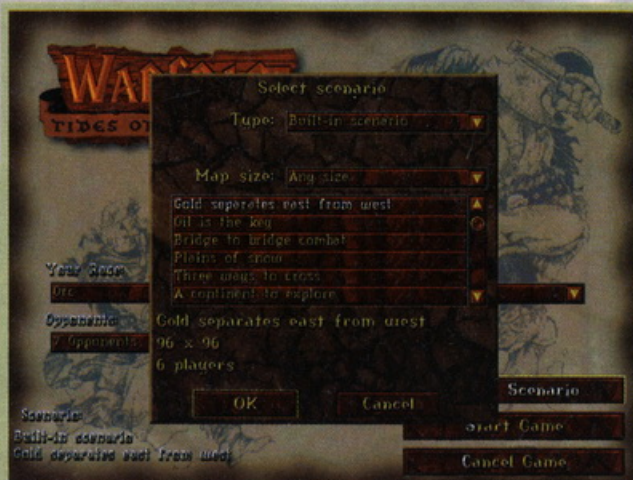
camente, a dare parecchio fastidio a un colosso come Command & Conquer. Il "come" crediamo tocchi a noi spiegarlo. La storia, ovviamente, si integra perfettamente con la veste di sequel che il titolo in questione presuppone, riprendendo quanto già apprezzato nel primo Warcraft con qualche anno in più e una conclusione poco felice per la specie umana. La sanguinosa guerra, che infatti vide contrapposti quest'ultima e gli orchi invasori (insomma buoni contro cattivi) nelle terre di Azaroth, sembrò concludersi definitivamente, dopo anni di dure battaglie, con la disfatta della nostra razza e la conquista della già citata landa. Gli Azerothiani superstiti furono così costretti a esiliare verso nuove terre, guidati dal proprio leader Sir Anduin Lothar, e a chiedere ospitalità a Re Terenas, signore di Lordaeron. Ma la minaccia di un'invasione

Un simpatico gruppetto di Ogre-Mage sta attaccando un avamposto umano. I quadretti sulla testa indicano che queste unità sono state pompate con delle magie, nella fattispecie il Bloodlust (letteralmente sete di sangue), che rende l'unità virtualmente invincibile e potentissima per tutta la durata della stessa. Un'ottima combo...



Iniziamo dalla fine. Questa è un'immagine della sequenza finale degli orchi... Ne passerà di acqua sotto i ponti prima che possiate vederla, perciò abbiamo pensato di inserirla. Punto.

Il menu del gioco via modem, seriale e rete è davvero completissimo. Muovendosi tra le opzioni (a finestra e in cascata), risulta davvero semplice configurare il tutto. E' possibile modificare scenari e numero di avversari nella maniera più semplice. Con il collegamento con schede di rete è possibile giocare in contemporanea fino a otto persone, altrimenti è possibile assegnare al computer la gestione di alcune fazioni (ma vi assicuro che è un'impresa batterlo!).



da parte degli orchi tornò nuovamente a farsi sentire e Re Terenas, sotto suggerimento dello stesso Lothar e in accordo con i leader delle restanti cinque nazioni del circondario (Stromgarde, Kul Tiras, Gilneas, Dalaran e Alterac), costituì un'alleanza, chiamata per l'appunto "L'Alleanza di Lordaeron". Dall'altra parte anche gli orchi si organizzarono in vista del loro piano di conquista, e formarono un'alleanza costituita, guarda un po', da sette clan: Blackrock, Stormreaver, Twilight's Hammer, The Black Tooth Grin, Bleeding Hollow, Dragonmaw e Burning Blade. La storia di entrambe le fazioni, dalla caduta di Azeroth fino all'inizio dei nuovi scontri, è comunque sapientemente narrata all'interno del manuale, pertanto il nostro consiglio appassionato è

Un Death Knight di sesto livello si sta preparando alla battaglia. Nella parte situata sotto la piantina a sinistra è raccolta una serie di informazioni sull'unità selezionata sulla mappa di gioco.

La barra verde sotto l'icona indica l'energia dell'unità, mentre quella azzurra a fianco della voce Magic è la quantità di mana disponibile, necessaria per castare le magie. Le icone rimanenti indicano rispettivamente i movimenti più comuni (movimento, attacco, ricognizione), mentre le restanti evidenziano le magie disponibili. Semplice, no?



Un particolare di un avamposto "orchesco" che siamo riusciti a costruire in questa regione. Data la presenza massiccia di nemici (nella mappa in alto a destra sono indicati con dei quadratini rossi!), stiamo cercando di potenziare al massimo il nostro esercito aiutandoci anche con gli upgrade effettuabili nel Troll Lumber Mill. Le icone in basso a destra rappresentano i miglioramenti sui quali è possibile lavorare. Nella fattispecie, stiamo cercando di far evolvere dei semplici Troll in Berserker...

intorno al solito processo evolutivo a quattro livelli, ossia: estrazione di materie prime, conseguente costruzione di diverse strutture che permetteranno lo sviluppo dei più svariati mezzi di trasporto, da guerra, e via dicendo, nonché l'istruzione dei soldati e dei paesani che dovranno infine adempiere a lavori specifici (combattere nel caso dei primi ed estrarre o costruire in quello dei secondi).

Entrando più nel dettaglio, dovete innanzitutto incrementare il vostro villaggio, costruendo fattorie (Farm) nel caso degli umani, e fattorie di maiali (Pig Farm) nel caso degli orchi. Tenete presente che più unità istruirete e metterete a lavoro, più fattorie dovete costruire (sapete com'è, c'è sempre bisogno di cibo e posti letto). E' consigliabile inoltre istruire più paesani possibile, all'ovvio scopo di poter aumentare rapidamente il processo di acquisizione di materie prime (oro, legname e petrolio) e quindi iniziare subito con l'edificazione di almeno una caserma (Barracks). Così facendo potrete costituire abba-

stanza in fretta le vostre truppe di difesa ed evitare conseguentemente di subire attacchi di massa, da parte del nemico, senza poter controbattere adeguatamente.

Poi, tutto il resto avverrà quasi automaticamente: prima vi coprirete le spalle e prima potrete cercare, in tutta tranquillità o quasi, di completare gli obiettivi proposti all'inizio.

Ogni edificio ha ovviamente una sua specifica funzione così come ogni essere vivente che compone la vostra comunità, anche se per avere un'idea più chiara riguardo alle caratteristiche di ognuno di essi vi rimandiamo ai vari box, sparsi per queste pagine. Al contrario, in queste righe, vediamo di proseguire con un'infarinatura generale riguardo agli elementi costituenti la struttura del prodotto.

Dunque, dare un ordine a un'unità, di qualunque genere si tratti, è decisamente semplice. Basta cliccare su di essa e

Questi due maghi si stanno bersagliando di magie per reggere all'imminente scontro. Il primo ha castato un Wall Of Fire per incrementare la sua resistenza nel combattimento corpo a corpo, mentre il secondo ha optato per l'invisibilità. Ovviamente la durata delle magie è temporanea.

poi cliccare sull'icona relativa all'ordine desiderato, utilizzando l'apposito menu che compare sulla sinistra dello schermo. I paesani, per esempio, possono costruire edifici, ripararli, estrarre oro dalla miniera e tagliare alberi, oltre naturalmente a muoversi sulla mappa e, se strettamente necessario, rispondere all'attacco di un nemico. Naturalmente non sono predisposti al combattimento e tendono a farsi massacrare allegramente. I soldati invece possono attaccare, difendere e pattugliare una zona, ma ovviamente non sono capaci di svolgere altre mansioni. Più ci si evolve e più è possibile costruire mezzi e armarli in maniera decisamente pesante. Aumentando così le possibilità offerte dal gioco, puntando anche su combattimenti via mare, via aria e via terra, oltre che sull'utilizzo di potenti magie (paladini e maghi si divertiranno un macello) con tutto quello che ne conseguirà. Tanto per rendere l'idea, è possibile costruire imbarcazioni adibite allo sbarco e caricarle di soldati, quindi andare in un'isola controllata dal nemico, scendere sulla terra ferma e aprirlo in due come una mela. Vi capiterà anche di avere a che fare con le "leggende", dei personaggi particolari di una potenza assolutamente devastante. Ce ne sono tanti per gli umani quanti per gli orchi, con naturalmente le dovute differenze, peraltro esaurientemente descritte nel manuale di gioco per caratteristiche e storia d'origine.

Va inoltre menzionata la possibilità di giocare in rete (fino a otto persone) e via modem (in due); inoltre è anche presente il map editor per, provate un po' a indovinare, editarsi interamente dei livelli a piacimento. Per la felicità di tutti, tra l'altro, quelli della Blizzard hanno integrato con l'editor un discreto numero di livelli decisamente spettacolari che esulano dal gioco in sé. Vi basta?

Emanuele "SHIN" Scichilone e Andrea "MAO" Della Calce



Un Grunt "bloodlustato" si sta divertendo a fare provviste per l'inverno massacrando delle inermi foche. A differenza del primo Warcraft, in questo episodio sono presenti degli animalotti che variano al seconda del paesaggio in cui è ambientata la missione. Non hanno una funzione specifica, ma è davvero uno spasso farli fuori!

di leggerlo per poterla gustare appieno e così entrare al meglio nell'atmosfera di gioco. Volendo, sarebbe poi sufficiente assistere alla direi più che buona sequenza d'introduzione, per inquadrare con esattezza qual è la situazione di partenza... Tornando invece al discorso delle similitudini tra orchi e umani, è proprio su queste che tutto il gioco si basa. Innanzitutto, cominciando a giocare, potrete scegliere se prendere il controllo dell'Alliance di Lordaeron (Alleanza di Lordaeron) o dei Clans of the Horde (Clan dell'Orda), quindi un briefing più che esauriente vi illustrerà quali saranno gli obiettivi di ogni missione.

Warcraft II, come detto, si pone strutturalmente sullo stesso piano di Dune II, Command & Conquer e ovviamente il primo della serie, ossia: cominciando da una semplice opera di espansione, costruisci, espandi e vai ad aprire in due l'avversario, con un crescendo progressivo del livello di difficoltà delle missioni. La prima in effetti non è altro che un training per prendere familiarità coi controlli di gioco, peraltro piuttosto semplici e intuitivi. Essendo fondamentalmente un titolo basato sul concetto di "espansione e conquista", il tutto ruota



## I BUONI... & I CATTIVI

Come uscire dall'accampamento senza né morire dopo pochi passi né tantomeno perdersi nei brumosi boschi che vi circondano? Semplice: dopo aver parlato con l'uomo seduto vicino al fuoco (che vi affiderà la missione), entra

### PREFAZIONE

L'avevamo già fatto con il primo episodio e abbiamo deciso di ripetere l'esperimento, visto il maggiore spazio disponibile (esattamente il doppio). In queste due pagine approfondiremo, per quanto ci sia possibile, l'impiego di ciascuna unità e/o edificio.

## LE UNITA' DI TERRA



### PEASANT

Una voce più tonta quelli della Blizzard non potevano dargliela. Il Peasant è piccolo, stupido, ma lavora sodo. E' lui che si occupa di estrarre l'oro dalle miniere e di tagliare gli alberi, di riparare le costruzioni danneggiate dai nemici e di costruire edifici.

### FOOTMAN

Il soldato semplice. E' la prima linea di difesa per poter contro-battere gli orchi. E' armato solo di uno spadone, ma nei combattimenti faccia a faccia si sa far valere.

### KNIGHT

I cavalieri sono dei veri e propri miti. Non solo se ne vanno in giro ultra-corazzati (le loro armature sono spettacolari), ma scorrazzano allegramente portandosi dietro del "warhammer" da un quintale e mezzo.

### ELVEN ARCHER

Nativi delle misteriose foreste di Quel'thalas, gli elfi sono degli ottimi arcieri e si sono aggregati all'Alliance of Lordaeron per combattere i loro accerrimi nemici di sempre: i Troll di Lordaeron. Qui ne vediamo una versione "pompatà" da ranger!

### ALDUIN LOTHAR

Ovviamente, una delle leggende. La sua storia già la conoscete (sempre che abbiate letto la recensione) e non dovrebbe comparire in questo box. Tuttavia, essendo il capo supremo degli Azerothiani abbiamo pensato di mostrarvi il suo volto...

### MAGE

I maghi si comportano ne più ne meno come gli Ogre-Mage. L'unica cosa che differenzia queste due unità è la magia: ognuno ha nel suo campionario delle spell completamente differenti dall'altro.

### GNOMISH FLYING MACHINE

Questi gnometti sono il corrispettivo dei Goblin Zeppelin. Grazie a loro è possibile esplorare i territori circostanti volando, ma, come per i dirigibili orcheschi, è impossibile far fuoco.

### DEMOLITION SQUAD

"E' un lavoro sporco, ma qualcuno lo deve pur fare". Questo è il motto di questi nani, la cui causa è quella di servire il Regno di Azeroth, a costo di sacrificare la propria vita. Per maggiori informazioni, consultare la voce Gabilin Sappier alla pagina accanto.

### BALLISTA

A differenza delle solite catapulte, la Ballista, pur comportandosi nello stesso modo, lancia delle enormi frecce sui bersagli nemici. La cosa che più la caratterizza è la possibilità di attaccare sia a distanza che in corpo a corpo, anche se non mi sono ancora fatto una ragione di come una catapulta possa fare un "corpo a corpo".

## GLI EDIFICI DI BASE



### FARM

Per il sostentamento delle unità. Ugualmente a quella degli orchi con l'unica differenza che non ci sono i maiali!

### BARRACKS

Qui vengono forgiati i veri combattenti per riconquistare, nel nome di Azeroth, le terre perse nel primo Warcraft. Balliste, Ranger e Paladini sono all'ordine del giorno...

### TOWN HALL

Il centro direzionale umano. Serve da magazzino e migliora, con gli upgrade, la gestione delle risorse vitali. Ugualmente, identico all'edificio orchesco.

### ELVEN LUMBER MILL

Gli orchi hanno i Troll e gli umani gli Elfi. Funziona allo stesso modo del Troll Lumber Mill: potrete effettuare upgrade sulle armi (da lancio) e addestrare i vostri piccoli elfetti indifesi a diventare dei rangers davvero "gaardi".

### BLACKSMITH

L'avrò già scritto ducento volte in quaranta righe. Mi dispiace ripetermi, ma devo segnalare che il Blacksmith funziona esattamente come quello orchesco. Al posto delle catapulte potrete però produrre Balliste...

### WATCH TOWER

"All along the watchtower!!!" diceva Hendrix e ribadavano gli U2 in Rattle And Hum (so che non c'entra nulla, però è il disco con il quale ho smesso di stimarli...). Queste simpatiche torrette sono fondamentali per il tranquillo mantenimento della vita cittadina: servono infatti come punti d'osservazione e con qualche upgrade diventano delle vere e proprie macchine sputafuoco. Utilissime per difendersi dagli attacchi marittimi e aerei.

## LE UNITA' NAVALI



### OIL TANKER

L'unico mezzo con il quale potrete sfruttare i beni che si nascondono nell'Oceano. Serve anche per la costruzione delle piattaforme.

### ELVEN DESTROYER

La controparte umana al Troll Destroyer. Con questa navetta si comincia a fare sul serio, ma per renderla ancora più efficiente è necessario spendere qualche risorsa in upgrade.

### TRANSPORT

Una semplice utilità per il trasporto delle truppe, che possono essere composte di sei unità massimo.

### BATTLESHIP

Una caravella dotata di un arsenale non indifferente. La sua potenza e la sua resistenza sono pari solamente a quelle dell'Ogre Juggernaut (che comunque si avvale di un design decisamente più adatto per un mezzo di questo tipo).

### GNOMISH SUBMARINE

Gli gnomi riescono a infilarsi dappertutto! Scherzi a parte, questo sottomarino è dannatamente utile per tirare via le castagne dal fuoco. Grazie alla sua versatilità, può essere utilizzato sia come mezzo di difesa che d'attacco.

## GLI EDIFICI AVANZATI



### SHIPYARD

Il cantiere navale dove vengono forgiati la stragrande maggioranza dei mezzi navali.

### OIL REFINERY

La raffineria all'interno della quale viene trattato il petrolio che si trova in mezzo al mare. Per poterla creare, dovrete avere prima un Oil Tanker.

### FOUNDRY

La fonderia che vi permette di esaltare la potenza dei vostri mezzi navali con la creazione di corazzature decisamente più massicce e cannoni più potenti.

### GNOMISH INVENTOR

Gli gnomi vengono segregati in questa costruzione per dar fondo al loro grande genio ricercatore. Dopo anni e anni di prigionia hanno creato una mongolfiera (che non spara) e dei kamikaze (che esplodono in faccia al nemico). Ma non glielo hanno detto che esistono i Giapponesi in un mondo parallelo?

### STABLES

Grazie a queste costruzioni, gli umani possono allevare i cavalli da fornire ai cavalieri (ma va?).

### CHURCH

Un luogo di preghiera all'interno del quale si studia per rendere più puri i cavalieri (leggendo Fiaccolina, il mitico periodico che, chi ha fatto il chierichetto, avrà sicuramente letto una volta nella vita!). Da qui è possibile upgrade i vostri cavalieri in sgarbanti Paladini.

### MAGE TOWER

La torre del Mago. Indovinate un po' qual'è la sua funzione? Dai, che ce la fate...

### GRYPHON AVIARY

Avete presente Linatè? Beh, sostituite agli aerei delle creature volanti con le zampe da leone e otterrete la Gryphon Aviary! Si producono le creature volanti più potenti dell'intero gioco.



## LE UNITA' DI TERRA

### PEON

Il primo della lista è il simpatico Peone che, solo per il disegno che lo ritrae, meriterebbe la consacrazione a mascotte perenne di un qualsiasi gioco fantasy! Malgrado sia debole come un bimbo, il Peon è il cuore dell'intera evoluzione degli avamposti: grazie a lui è possibile costruire edifici e recuperare le risorse di terra (legno e oro).

### GRUNT

Il più semplice dei soldati semplici! All'inizio è l'unica possibilità che si ha per difendersi e attaccare. Tutto qui. Iniziano a rendere se supportati da upgrade all'armamento da parte dei vari Lumber Mill e Blacksmith.

### TROLL (AXETHROWER E BERSERKER)

I Troll di questa razza hanno un solo obiettivo nella vita: eliminare gli odiati nemici elfi. I Troll Berserker sono il risultato di diversi esperimenti genetici operati dai Goblin Alchimisti e a differenza dei Troll Axethrower, si comportano come delle vere e proprie macchine da guerra. I Troll Berserker sono disponibili solo facendo un addestramento agli Axethrower via Lumber Mill.

### CHO'GALL

Iniziatore del quinto circolo dello Shadow Council e primo Ogre-Mage della storia, Cho'Gall è una di quelle "leggende" cui si è accennato nella recensione e alle quali il manuale dedica un'intera sezione. Malgrado la sua potenza e la sua astuzia, Cho'Gall finirà nei guai e, in una delle missioni orchestre, dovrete fare di tutto per levarlo da una situazione davvero pericolosa.

### DEATH KNIGHT

Queste creature non-morte, vennero create da Gul'Dan per cercare di rimpiazzare i maghi deceduti in combattimento: il loro corpo è quello dei guerrieri morti durante la Prima Guerra, ma la loro anima è stimolata dalla presenza della forza etera dello Shadow Council. Parecchio fragilini, ma l'arsenale magico che si portano appresso è di tutto rispetto: in poche parole, letale!

### GOBLIN ZEPPELIN

I Goblin Zeppelin si dedicano esclusivamente alla guida dei dirigibili, che però non sono dotati di armamento di sorta.

### GOBLIN SAPPER

La Goblin Grenade diventata famosa con Magic! Questi piccoli cosini verdi si muovono come tutte le altre unità, ma la loro specialità è quella di esplodere a un nostro comando! Potrete così aprirvi varchi tra le barricate nemiche, attraverso ostacoli naturali e così via: insomma, un vero sballo!

### OGRE (OGRE-MAGE)

Queste oscure creature bitesta sono alleate degli orchi da quando attraversarono il portale durante la Prima Guerra. Malgrado non siano particolarmente veloci e intelligenti, gli Ogre risultano davvero devastanti in fase di combattimento e possono essere addestrati nel diventare degli Ogre-Mage, ovvero l'ennesimo ribaltone genetico. I corpi di queste creature vennero utilizzati dal Warlock Gul'Dan come mezzo di trasporto per le anime dei maghi morti in battaglia. Sono nettamente più forti degli ogre normali e inoltre si avvalgono di una serie di magie davvero potenti.

### CATAPULT

Avete presente quella cosa di legno con le ruote che tira i sassi? Beh, amplificatele il "voltaggio" e otterrete questa catapulta orchestra.

## GLI EDIFICI AVANZATI

### SHIPYARD

Lo Shipyard non è altro che il porto, centro vitale delle operazioni marittime. Qui è possibile costruire tutte le unità navali di cui avrete bisogno nell'arco di ogni singola missione: navi da guerra, antenati di vere e proprie petroliere e navi da trasporto.

### FOUNDRY

La fonderia. E' qui che forgerete tutti gli utensili atti a potenziare le vostre navi: cannoni più potenti, strutture più resistenti... insomma, per i vostri avversari sarà molto più dura tirarvi giù!

### OIL REFINERY

La raffineria per il petrolio. Non è una struttura fondamentale per la vostra espansione, ma incrementa del 25% la produzione di petrolio dalla stessa quantità di greggio.

### GOBLIN ALCHEMIST

Il luogo dove vengono reclutati gli omuncoli verdi. Permette l'addestramento dei Goblin Zeppelin e dei Goblin Sapper.

### OGRE MOUND

Gli umani hanno i cavalli e gli orchi gli Ogre. So che il paragone non regge molto, però mi sembra l'unica nota differente tra gli edifici delle due fazioni. Quando si crea quest'edificio, è possibile tirar fuori dalle Barracks anche gli Ogre, che abbiamo descritto ampiamente poche righe più sopra.

### ALTAR OF STORMS

Quando si costruisce questo edificio, è possibile fare un upgrade agli Ogre, allenandoli a tirare Fireballs e ammentia simili. Notare le macchie di sangue sul pentacolo, prego...

### TEMPLE OF THE DAMNED

Per la serie "un bel cottage dall'aspetto sobrio" ecco il Tempio Dei Dannati. Le nefandezze che si celano all'interno di questa costruzione non le rendiamo note (ci preoccupiamo della vostra salute, sapete). Diciamo solo che in questa orgia di cadaveri, è possibile "costruire" i famigerati Death Knight, le creature magiche più potenti della fazione orchestra.

### DRAGON ROOST

Il secondo luogo all'interno del quale è possibile costruire mezzi volanti. A differenza del Goblin Zeppelin, i draghi che vengono "dummonati" da qui hanno una capacità di fuoco incredibilmente devastante, pari solo a quella dei Griffin.

## GLI EDIFICI BASE

### PIG FARM

Una semplice fattoria (piena zeppa di maiali, come testimonia il sonoro quando ci si clicca sopra!) che fornisce il cibo a tutte le unità. Funziona più o meno come il Windtrap di Dune II.

### BARRACKS

Il luogo dove vengono istruite tutte le unità militari.

### GREAT HALL

Il centro di controllo direzionale orchestra. Quest'edificio può svolgere molteplici funzioni, quali lo smistamento delle risorse e l'addestramento dei Peon. E' il cuore del campo orchestra.

### TROLL LUMBER MILL

In quest'edificio l'attività principale è quella di lavorare il legname e quindi permettere upgrade sulle armi da lancio. Senza contare la possibilità di addestrare, come già detto in precedenza, i Troll Berserker.

### BLACKSMITH

L'officina. Qui si possono migliorare le qualità delle armi e magari cambiare un po' di resistenze delle catapulte.

### WATCH TOWER

Esistono diversi tipi di Watchtower: Watch, Guard e Cannon. Queste primitive costruzioni servono più che altro per tenere a bada l'avanzata dei nemici, ma bisogna tenere presente che per potenziare l'output di fuoco, bisogna effettuare degli upgrade, cioè spendere un mucchio di soldi...

## LE UNITA' NAVALI

### OIL TANKER

Questo è il prototipo della petroliera, ed è in grado di insediarsi su un giacimento dando il via alla costruzione di una postazione atta all'estrazione. Fatto ciò continuerà a caricare il greggio nella stiva e a trasportarlo alla raffineria.

### TROLL DESTROYER

E' la nave da guerra standard. I suoi cannoni hanno una gittata media, e per quanto possibile può anche attaccare delle postazioni di terra che si trovino nei pressi della riva.

### TRANSPORT

Nave adibita al trasporto. E' in grado di caricare fino a sei unità di terra, di qualunque genere, e trasportarle ovunque.

### OGRE JUGGERNAUT

E' la cosiddetta nave da guerra "grossa e cattiva". Armata pesantemente è in grado di fare molto ma molto male...

### GIANT TURTLE

Native dei mari del sud, non sono ovviamente dei veri e propri veicoli, ma delle creature fatte di carne. Controllate grazie alla magia nera, alla fin fine fungono da sottomarini di ricognizione.

## PANORAMICA DI GRUPPO!

Visto lo spazio a disposizione e la quantità di cose da dire che, per un motivo o per l'altro, ci siamo dimenticati, abbiamo avuto la geniale idea di arricchire questa già allucinante (per dimensioni e materiale) recensione con una simpatica strisciata, giusto per introdurre al gioco vero e proprio e per farvi rendere conto della devastante matrice (rima baciata Dante/Beatrice. Affascinante questo connubio, vero? Peccato, avrei voluto forgiarlo io, invece mi sono ridotto a citare l'editoriale di Max del numero scorso... Vabbè ho ancora cinque anni di tempo per imparare!) quadrata che compone ciascun livello. Bando alle ciancie e cominciamo.

Non esiste un motivo particolare che mi abbia indotto a osservare un certo numero di foto ed esclamare "E' il caso di fare una strisciata perché racchiude tutti gli elementi di cui vorrei parlare!". Io l'ho fatta e poi mi sono accorto che, non volendolo assolutamente, questo era il prototipo ideale per un indottrinamento dei giocatori meno smalzati e un breve ripasso per quelli già naviganti.

In questa parte di mappa (tengo a precisare che, in proporzione al resto della zona, è una percentuale che si avvicina più o meno al 5%) vediamo un villaggio umano ben studiato e congelato.

Sono presenti otto Farm, che mantengono una produzione di circa quaranta unità di cibo, ognuna delle quali viene impiegata per sostenere un soldato.

Sulla parte destra dello schermo si trova la Town Hall, ovvero il centro direzionale: come potete notare è piuttosto protetto, in modo tale da essere difficilmente raggiungibile per i nemici.

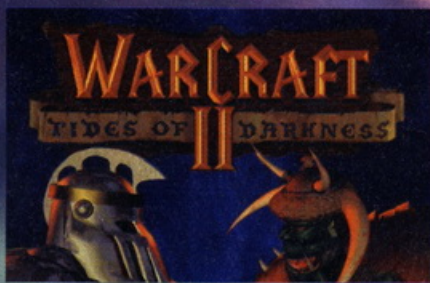
Poco sopra, troviamo la Chiesa, una costruzione avanzata che potrete realizzare solamente intorno alla quinta missione o giù di lì: fondamentale per l'allenamento dei Cavalieri in Paladini.

A proposito di Cavalieri, vi ricordo che per poter usufruire dei servizi di queste unità è necessario costruire le Stables (Stalle), che qui sono dislocate nella parte ovest della mappa. Alla destra di queste ultime c'è l'utilissima Elven Lumber Mill (vi rimando alle due pagine precedenti per ulteriori delucidazioni a proposito), mentre poco più sopra si riconosce il Blacksmith.

Nella parte meridionale, invece, troviamo una Gnomish Inventor e in basso a sinistra l'Oil Refinery e la Shipyard. Grazie a queste due costruzioni potrete lanciarvi nell'esplorazione dei mari e ricavarne i beni materiali (leggi petrolio).

Parlando di risorse naturali, segnalo la miniera (ricordatevi che il quantitativo di oro non è illimitato. Per ottenere informazioni sullo stato del filone aurifero, basta cliccarci sopra) a nord, mentre alle spalle possiamo intravedere una larga distesa di alberi, facilmente convertibili in legname per la realizzazione di edifici, mezzi navali e così via...





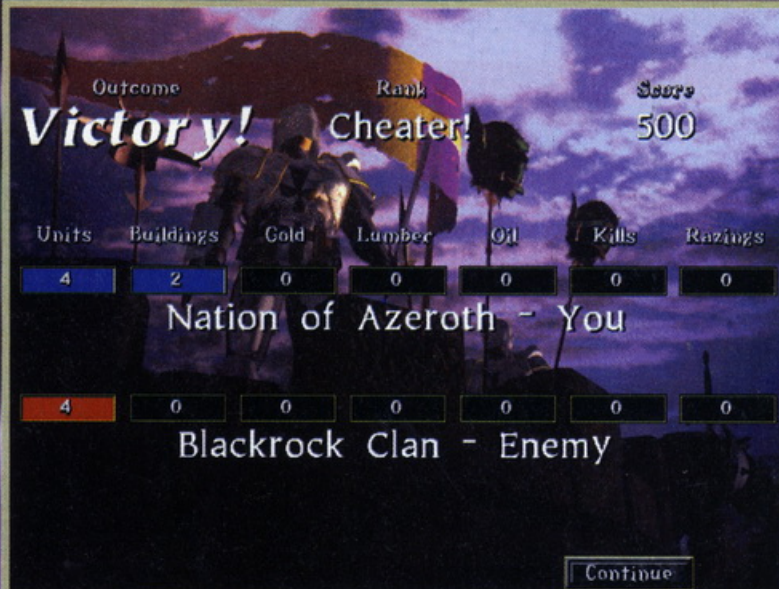
Una suggestiva immagine tratta da una delle splendide sequenze filmate di intermezzo!



Questa foto è davvero mitica! In questo filmato c'è un orco che è appostato a fianco di una catapulta: di soppiatto, un soldato si avvicina alle sue spalle e lo trafigge con una spada, dopodiché dà un'occhiata a uno zeppelin che volteggia sopra la sua testa e lo infiocina tagliando la corda della catapulta! Questo è il risultato...



come se si stesse usando Windows. Segnalo come il numero massimo di unità selezionabili contemporaneamente siano ora nove, invece che quattro. Una limitazione che però in C&C non esiste...



Ecco le due schermate che riassumono l'andamento di una missione terminata con successo, utilizzando sia gli orchi che gli umani. Non so a voi ma a noi queste due immagini hanno ricordato, rispettivamente, Predator e Robocop... Ch dite? Cosa significa la scritta Cheater? Vabbé, abbiamo barato... MA SOLO PER IL VOSTRO BENE! Chiaro?



Come già ampiamente descritto nel box e nella recensione, Lothar è una leggenda e come tale si comporta, stando almeno ai cadaveri presenti sul campo di battaglia. Tutto sommato però, la sua presenza sta venendo meno, come indicato dalla sua barra dell'energia. Sarà il caso di mandare dei rinforzi ad aiutarlo?

Nel vivo della lotta, un attacco sconsiderato ci ha portato a tentare un'aggressione a un avamposto di orchi davvero zeppo di soldati! Per sopravvivere a un massacro annunciato abbiamo dovuto barare (per l'ennesima volta, lo ammettiamo) e i corpicini che vedete esanimi a terra sono ormai identificabili...

Come nel primo Warcraft e in Command & Conquer, esiste la possibilità di selezionare le unità trascinando un cursore

A proposito di portale, ecco una bella foto che lo ritrae imperituro. Questa è l'ultima missione umana e il vostro scopo è quello di distruggerlo per evitare l'ennesima proliferazione di creature infernali. Un'impresa non da poco, ma del resto stiamo parlando dell'ultima missione, no?



## IO CE L'HO PIU' GROSSO DI TE!

L'editor presente in Warcraft 2 è senza dubbio il più completo che ci sia mai capitato di vedere. Dato che il videogame è impostato per essere tramandato ai posteri come la parola DEFINITIVA per quanto riguarda le modalità Multiplayer, non poteva di certo mancare un editor per gli scenari.

Come potete constatare con i vostri occhi, il built-in editor si presenta come un normale programma di foto ritocco. Sulla barra di comando sono presenti i più comuni comandi per l'elaborazione, facilmente raggiungibili dalla barra centrale o tramite delle "hotkey". La cosa incredibile è che con quest'editor, creare i propri livelli è un gioco davvero da ragazzi: i comandi sono tutti semplicissimi e intuitivi, l'interfaccia è stata resa estremamente user-friendly e con un minimo di impegno si possono creare degli scenari estremamente divertenti!



Se poi non avete la minima voglia di farvi questi sbattimenti, beh, allora potete sempre divertirvi smanettando sui livelli già esistenti e poi testare il vostro operato con la comodissima utility di preview. L'ultima cosa da dire è che l'editor funziona solamente sotto Windows (meglio se '95, anche se ci duole ammetterlo) in modalità a 256 colori, a differenza del gioco che lavora (bene) sia sotto DOS che sotto le Finestre di Bill Gates... Enjoy!

# REVIEW

PC+CDROM

Bene, bene, bene. In genere, quando l'attesa per l'uscita di un gioco diventa così frustrante e logorante, ci si ritrova puntualmente delusi.

Beh, vi dico subito che con Warcraft 2: Tides Of Darkness, l'attesa è stata premiata con la confezione di un prodotto di altissima qualità.

Certo, Warcraft 2 non è esente da difetti come non lo era il suo predecessore, ma sembra quasi che i programmatori abbiano effettuato un determinato numero di scelte tanto condivisibili quanto opinabili.

Prendiamo un esempio: la splendida idea di ambientare alcune missioni all'interno di luoghi chiusi (dungeon o castelli) è misteriosamente terminata nel limbo, visto che in Tides Of Darkness non ce n'è l'ombra! Misteri della programmazione...

In compenso però, la difficoltà è stata settata a un livello decisamente più accettabile rispetto al primo Warcraft, che risultava decisamente troppo facile anche per il giocatore medio.

Tecnicamente ci troviamo di fronte a un prodotto notevole: la grafica, esclusivamente in alta risoluzione (640x480), è piccola, ottimamente disegnata e splendidamente animata. Musiche, parlato ed effetti sonori si mantengono su standard qualitativi di sicuro rilievo e si integrano perfettamente col resto del prodotto, il cui punto di forza è il design generale. E' infatti il numero di unità presenti e, conseguentemente, delle possibilità offerte, a rendere questo titolo vario e mai noioso. La struttura dei livelli è poi ottimamente congegnata, invitando quindi il giocatore a proseguire costantemente.

Meritevoli di lode sono sicuramente le modalità multiplayer via rete e via modem, nonché il map editor (altro punto a favore nell'inevitabile, quanto scomodo, paragone con Command & Conquer), peraltro semplice da usare e che dà a questo gioco, per gli appassionati s'intende, longevità praticamente infinita. Le modalità sopraccitate sono ottimamente realizzate (abbiamo avuto qualche problema giocandolo sotto Windows, ma una volta eliminato questo ostacolo, non c'è stata ombra di problemi! Da sottolineare che la velocità non risente minimamente del passaggio dei dati e si mantiene a un livello veramente impensabile! Provare per credere!) e integrano alcune opzioni che contribuiscono ad aumentarne decisamente la varietà, come per esempio le possibilità di creare delle alleanze o di mandare messaggi agli altri giocatori umani.

Warcraft2 è allora un titolo imperdibile per chi si è divertito a Dune II, Command & Conquer et similia. L'unico appunto va forse alle routine che gestiscono il movimento dei personaggi, sicuramente non esenti da difetti: tuttavia è da tenere in considerazione che neanche quelle di C&C lo erano, anzi...

In definitiva, siamo convinti che questo titolo sia addirittura più vario e divertente del capolavoro targato Westwood, o perlomeno non si limita a esserne un semplice clone. Per quanto riguarda il voto, abbiamo fatto un piccolo forum e alla fine è stato deciso che, per sottolineare il divario (comunque minimo, sia ben chiaro), tra Warcraft 2 e Command & Conquer ci voleva almeno un punto in più a favore del primo. Ragazzi questo è senz'ombra di dubbio il gioco dell'anno e non dovette farvelo scappare per nessun motivo. Ben fatto, Blizzard!

## H A R D W A R E

Ormai l'entry level per giocare un certo tipo di programmi è un DX/2 a 66 MHz con almeno 8 MB di RAM, un CD 2X e una scheda video SVGA, ma siccome alla Blizzard sono davvero buoni è sufficiente anche un 486 DX a 33 MHz. Sono indispensabili un mouse e una scheda audio per ascoltare i godibilissimi effetti sonori e le musiche: queste ultime possono essere suonate direttamente da CD oppure via scheda audio.

PRESENTAZIONE ●●●●●●●●●●

GRAFICA ●●●●●●●●●●

SONORO ●●●●●●●●●●

GIOCABILITA' ●●●●●●●●●●

LONGEVITA' ●●●●●●●●●●

96

GLOBALE

Il cattivone di turno, il demone incarnato che ha scatenato la guerra tra Azeroth e Blackrock. Bel faccino, eh? Qui non rende bene, dovrete vedere l'intero filmato!

Volete farvi due risate? Bene! Lo vedete il simbolo strano stampigliato sull'erba? Ok, è un teletrasportatore. Nella riduzione della mappa a sinistra è indicata la nostra attuale posizione (all'interno del riquadro bianco a nord est) e quella dei nostri alleati (tutti i puntini verdi a sud est). Lo scopo della nostra missione è quello di andarli a prendere e portarli sul cerchio magico... AHAAH... Tutti i quadrati di differente colore sono nemici! Nel particolare però, potete ammirare un Paladino e il suo campionario di magie.



POTERE! Ecco un attacco devastante dei grifoni a un avamposto nemico. La potenza di fuoco è devastante e lo Stronghold sta per cadere. Strenuo baluardo sono i soliti Troll Berserker e alcuni demonietti (non preoccupatevi, più vi avvicinerete al Portale, più la loro presenza sarà proporzionale alle mazze che prenderete!).



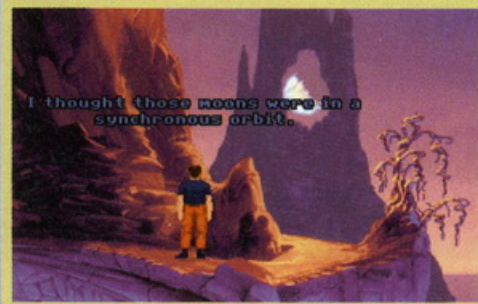


**Che cos'è esattamente, per quanto riguarda i videogiochi, un'avventura? È una sequenza di enigmi da risolvere collegati tra di loro in maniera quasi casuale? È un gioco che ti ammazza ogni due secondi perché ti sei dimenticato di allacciarti le scarpe prima di uscire di casa? Apparentemente, da qualche parte nel mondo, c'è ancora chi crede che realizzare una buona avventura corrisponda, tra le altre cose, al raccontare una bella storia.**



Oltre alla tartaruga spaziale, al mostro marino e ai simil-pipistrelli, queste sono le uniche creature aliene sin ora incontrate. E sono pure le meno benevole... Sembrano i cuccioli di Doomsday!

In The Dig esistono anche le locazioni completamente inutili: in questa, per esempio, dovrete semplicemente schiacciare due pulsanti per aprire una porta. Per lo meno è bella.



La piccola luna eclissa quella grande... E, vi assicuro, non è un caso.



Quella tavoletta sul muro vi tornerà parecchio utile, come tutti gli oggetti che potete raccogliere: non siamo riusciti a trovarne nemmeno uno che non servisse almeno una volta, per non parlare della clamorosissima pala...



Uno dei puzzle più "sfiziosi" del gioco, una specie di giochino: il cristallo centrale emette un fascio di luce, che va scomposto in tre colori e rediretto sui tre prismi colorati. Nonostante fosse una cosa da bambino di due anni, ci ho messo dieci minuti buoni per trovare la combinazione giusta.

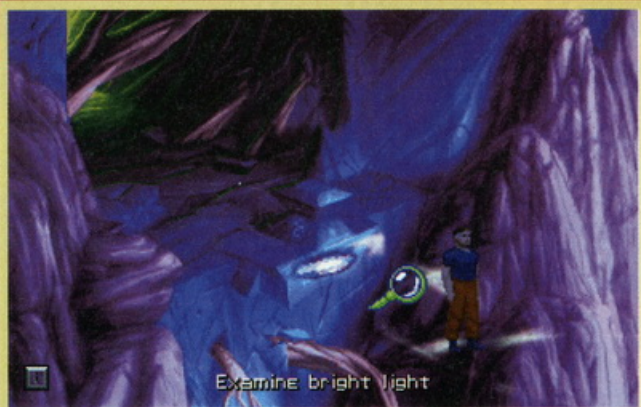


Uno scorcio dell'inventario, radicalmente cambiato rispetto alle prime versioni del gioco: nelle foto più antiche, infatti, gli oggetti occupavano una bruttissima barra orizzontale nella parte bassa dello schermo. Questo, comunque, è tutto quello che riuscirete a vedere dell'interfaccia sullo schermo: il minimo storico, per la Lucas.

Se siamo riusciti in un minuscolo box di testo pubblicato sul numero scorso a chiamare per ben cinque volte "il nuovo album degli U2" l'incredibile Original Soundtrack I dei Passengers, allora possiamo permetterci di chiamare The Dig "il gioco di Steven Spielberg" almeno una volta in sei pagine. Il cineasta in questione, però, c'entra ancora meno con The Dig che gli U2 con il summenzionato CD, anche se tutti e due i prodotti sono saliti alla ribalta bene o male grazie ai "nomi famosi" che li accompagnano. La celebrità di cui sopra, infatti, si è limitata ad avere una bella idea e a passarla al team che si è occupato del gioco, che ha riscritto per intero la storia passandola poi successivamente all'ideatore originale che probabilmente l'ha letta appena. Il merito di tutta la faccenda, quindi (perché di merito si tratta, e non di colpa - ne dubitate?), spetta a Sean Clark, che ha coordinato il progetto e probabilmente si è fatto un bel mazzo per un discreto lasso di tempo (The Dig è sicura-

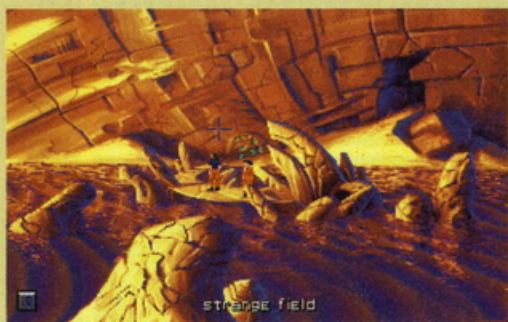


L'avventura inizia: dopo aver risolto il "mistero" delle piastre metalliche, si scatena un'energia sconosciuta che genera uno strano campo di forza attorno ai cosmonauti. Riusciranno i nostri eroi... Fine prima puntata.



Una delle schermate a mio avviso più belle: non tanto per il soggetto (abbastanza semplice), ma per la scelta dei colori davvero magistrale.

Quell'isola all'inizio non c'è. Va fatta apparire, e sapete come? Non ve lo dico.



L'interfaccia utilizzata per i dialoghi è semplice, flessibile e anche gradevole: il punto interrogativo serve a porre una domanda, il punto esclamativo per fare un'affermazione e le varie icone per parlare dei soggetti illustrati.



catapultati su un pianeta lontanissimo, e vengono messi di fronte a dei resti di una civiltà aliena apparentemente molto avanzata. A questo punto, sorgono diversi problemi: come scoprire che cosa sia successo agli autotoni? Come sopravvivere su di un mondo sconosciuto? E soprattutto, come si fa ad andarsene? Tutto questo (e, naturalmente, molto di più) lo potrete scoprire giocando a The Dig: l'unica cosa che non scoprirete mai è che il pianeta sul quale i tre vengono spediti si chiama Cocytus - questo nome, infatti, compare solo sul retro del libretto delle istruzioni e nei ringra-



mente uno dei titoli LucasArts più rimandati - non a settembre - in assoluto).

Comunque, cerchiamo di metterci al lavoro: che cosa ci va a questo punto? Bravi, la trama. The Dig si apre con un avvenimento che sembra aver ben poco a che fare con alieni e misteri: un asteroide di notevoli dimensioni si mette improvvisamente in rotta di collisione con la Terra, cogliendo di sorpresa tutti gli scienziati. Nel breve tempo che rimane prima dell'impatto la NASA riesce a organizzare una spedizione incaricata di piazzare delle cariche nucleari in alcuni punti strategici di Atilla (così viene infatti soprannominato l'asteroide, anche se in realtà dovrebbe chiamarsi Attilla) per modificare la rotta della roccia e immetterla quindi in un'orbita stabile attorno al nostro pianeta. Tre dei cinque astronauti scelti per la missione opereranno all'esterno dello shuttle, mentre gli altri due rimarranno comodamente seduti ai comandi. Durante l'esplosione, però, Attilla (o Atilla) si apre, e al suo interno vengono ritrovate chiare tracce di manufatti alieni. Agendo su un particolare meccanismo, i tre cosmonauti si ritrovano



Il solito Brink ne ha combinata una delle sue. A questa scena ne segue una decisamente cruenta, molto insolita per un gioco Lucas - scommetto che le solite mamme americane faranno un po' di rumore.



Davanti a questo elementare puzzle, il nostro prode Shin si è incredibilmente bloccato ed è stato costretto a ricorrere all'aiuto telefonico del sottoscritto (che pur avendo cominciato a giocare più o meno nello stesso momento era ovviamente arrivato molto più avanti). Il miserello infatti non si era accorto che bastava TENERE PREMUTO il pulsante del mouse per far partire il ponte di luce... Povero tapino.

Boston esprime le sue sensazioni nel bel mezzo di una stazione della metropolitana degli alieni. Nonostante quello che si trovano ad affrontare, i personaggi sembrano quasi passare indifferenti attraverso meraviglie tecnologiche che farebbero letteralmente uscire di testa una persona qualunque (me, per esempio).

Ah-ah, che cosa è comparso nel bel mezzo della stanza? Ma... quella è la cripta! E che cosa vedo sul pavimento? Hmm...

ziamenti ("Ringraziamo l'amministrazione comunale di Cocytoville per averci permesso di effettuare le riprese...". No, nulla di tutto ciò). Comunque sia, nel corso della vostra esplorazione avrete a che fare, tra le altre cose, con un macchinario che controlla le fasi lunari, con dei generatori di ponti fatti solo di luce, con dei musei multimediali e con qualche alieno malintenzionato. Insomma, non mi pare certo poco...  
MA





Dopo aver piazzato le cariche su Atilla (che deve essere un po' come Aladdin per gli americani, probabilmente non sanno cosa siano le doppie e quindi le piazzano a caso), potrete farle saltare in santa pace godendovi la scena. Ma chi potrebbe sospettare che al centro dell'asteroide...

Altro giochillo sfizioso: una tartaruga è stata inghiottita e spolpata da un mostro marino, e spetta a voi calarvi nei panni del Dr. Reanimator. Sistemando nel modo giusto le ossa e utilizzando l'oggetto appropriato (no, non è un lettino collegato a un parafulmini) infatti vedrete tornare in vita l'animaletto in questione, solo per farlo mangiare un'altra volta dalla creatura degli abissi. Insomma, prima di capire quale azione dovessi compiere sono stato costretto a far ammazzare e rivivere l'animale una mezza dozzina di volte.



Una visuale "aerea" (si fa per dire, siamo sott'acqua) del sistema di trasporto principale del complesso: quel pallone azzurro è in realtà un veicolo, che vi frulla a dovere ma che viaggia senza problemi dalla sezione centrale alle cinque torri.



rock

Quella bella roccia sta guardando in maniera invitante la lastra di pietra sulla quale vi trovate... Fate quello che dovete fare, e questa volta senza la pala (incredibile dictu!).

Quell'aggeggio appena raccolto vi servirà per recuperare un oggetto che rimarrà inutilizzato per un bel po', e che poi dovrà essere impiegato per uno scopo decisamente inusuale. Nota bizzarra: quel dispositivo e l'oggetto collegato sono dei manufatti alieni... Persino per il pianeta sul quale vi trovate.



L'altro enigma che ha bloccato il nostro pseudo-supersolutore chiamato Shin: questo bizzarro oggetto luminoso ha uno scopo ben preciso, e soprattutto un modo d'uso, da ricercare nel pannello di controllo...

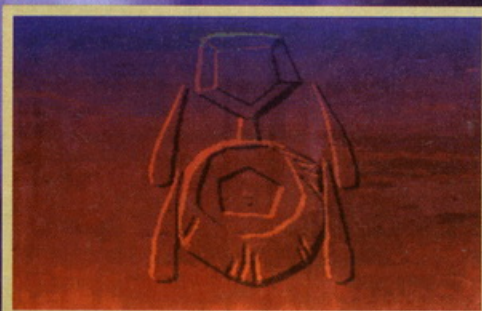
Che The Dig sia un gioco poligonale? Gli alieni sono apparentemente ossessionati dai vari solidi, e li piazzano come motivi decorativi praticamente dappertutto. Queste però non sono decorazioni, infatti inserendo il codice giusto nei rispettivi pannelli potrete accedere alle cinque torri di pietra del gioco.



button

## UN UOMO SEMPRE AL LAVORO

Quale potrà mai essere l'oggetto più utile in una vicenda che prevede tra le altre cose la modifica della traiettoria di un asteroide, l'indagine su una razza scomparsa da milioni di anni, la riattivazione di una rete di trasporto aliena, la ricostruzione di un macchinario che permette di viaggiare tra una dimensione e l'altra e la copertura di una distanza pari a centinaia di migliaia di anni luce giusto per tornare a casa? Ma è ovvio, una pala: il prode Boston Low, infatti, risulta un provetto utilizzatore dell'utensile in questione, tant'è che ne trae effetti insperati nei momenti più critici. Ovviamente non tutti gli esseri umani possono essere al suo livello, tant'è che appena Brink (archeologo e geologo di fama mondiale) prova a scavare un buco ci rimane secco sul colpo. Deve esserci un messaggio dietro a tutto ciò.

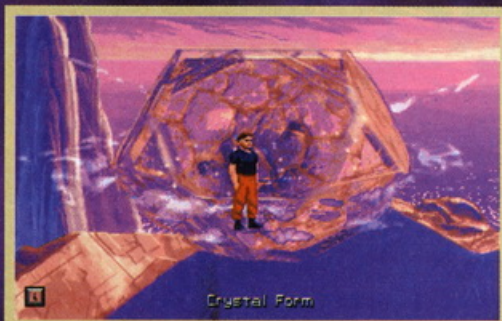
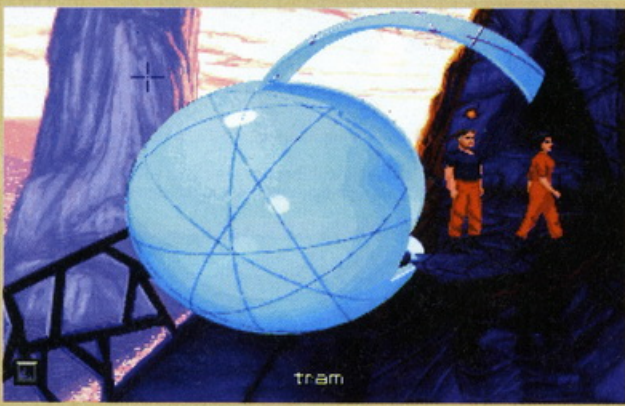


L'inizio di uno dei quattro filmati davvero criptici che troverete nel cosiddetto museo alieno. Ognuno di essi vi fornirà degli aiuti e degli indizi su cosa succederà più avanti, peccato che risultino comprensibili solo dopo aver affrontato le sezioni corrispondenti ai filmati.

Il "tram" vi ha appena scodellato sulla quinta e ultima torre... Siete a un passo dalla fine, ma prima dovrete affrontare una serie di negoziati con chi non è più in grado di intendere e di volere.

Purtroppo sì, quella statua è a grandezza naturale. Ma non preoccupatevi: incontrerete degli alieni anche più grossi...

Quella che vedete è una locazione che comincia ad apparire all'inizio del gioco e si apre solamente alla fine, evolvendosi mano a mano che proseguite con la vostra opera. L'effetto dei solidi traslucidi è davvero notevole.



Perché spostare un misero omino per lo schermo quando potete far muovere interi satelliti?

It depicts a planet and its moons.

I worry this statue is life-sized.



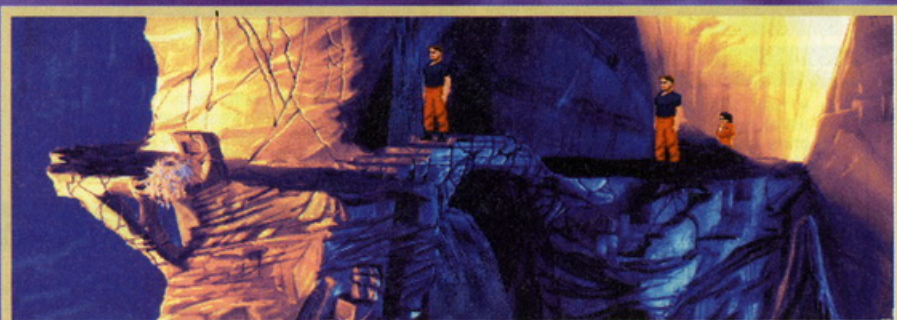
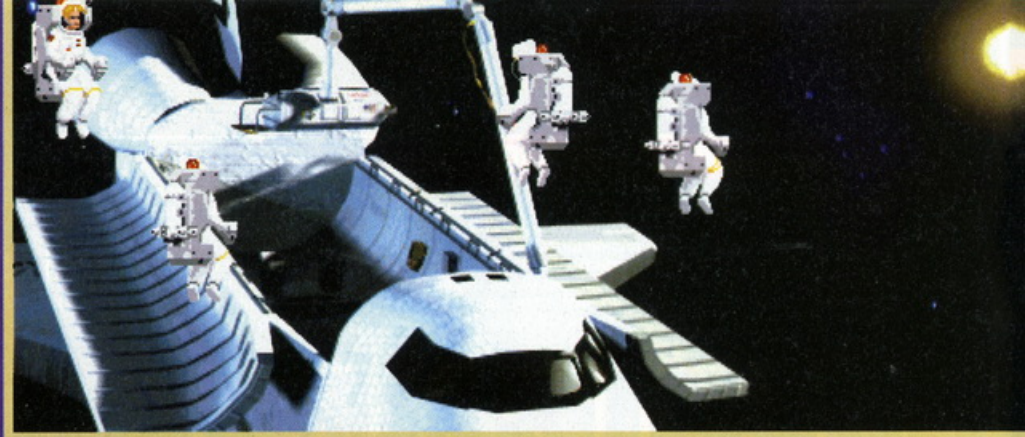
## DA CONSUMARSI PREFERIBILMENTE ENTRO E NON OLTRE IL...

L'aspetto più importante di un gioco di questo genere è senza dubbio la longevità: quanto può durare un'avventura del genere? Full Throttle e Monkey Island 2 sono i due termini di paragone principali: Monkey 2 è senza dubbio l'avventura dell'era moderna della Lucas più difficile, mentre Full Throttle è quella più semplice (ma anche più spettacolare). The Dig riesce a piazzarsi egregiamente tra i due titoli in questione, bilanciandosi tra gli enigmi (mai troppo difficili, bisogna ammetterlo) e le sequenze animate (alcune davvero spettacolari, anche se compresse maluccio). Quello che spicca in questo gioco è però la storia, ricca, interessante e coinvolgente: The Dig è paragonabile a uno di quei libri da leggere tutti d'un fiato, come Jurassic Park (che mi è durato molto meno di questo gioco Lucas): personalmente l'ho terminato in una singola tirata allucinante (giusto il tempo di andare a casa a dormire, mangiare e riprendermi) di un week-end, mentre conosco gente capace che ci ha impiegato un po' di più e ricorrendo a aiuti telefonici da parte del sottoscritto. Insomma, per essere chiari: non aspettatevi le notti insonni di Zak McKracken (mai osannato a sufficienza) e di Maniac Mansion. Se ci giocherete "da essere umano" andrete avanti per un bel po', altrimenti aspettatevi di bruciarlo in due o tre giorni, ma a ritmi da forsennati, da maniaci o da semplici redattori incaricati di scriverne la recensione.

## I PROTAGONISTI

Nella foto possiamo osservare i tre protagonisti principali della vicenda: quello a destra è Brink Ludger, geologo e archeologo di fama mondiale. Rappresenta il "lato scientifico" della missione. Quella a destra è Maggie Robbins, giornalista (anche lei di fama mondiale), esperta in interpretazioni di linguaggi e elemento generalmente valido. Quello di centro è invece Boston Low, l'unico personaggio che potrebbe controllare direttamente durante il gioco: sa fare praticamente tutto e in qualsiasi situazione (meglio che niente, non trovate?).





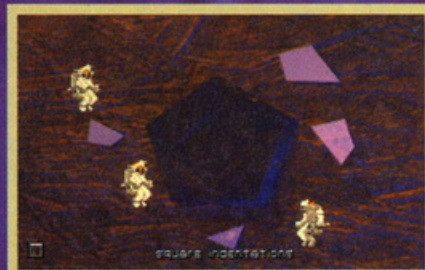
In questa locazione dovrete attivare l'ultimo dei cinque ponti luminosi, necessari alla creazione del portale interdimensionale. La cascatella al centro del quadro è puramente decorativa, ma è bello vedere che alla LucasArts si diano da fare anche per curare dei particolari tutto sommato irrilevanti.

Che cosa giace all'interno di quella piramide di cristallo? Dietro al dialogo intelligente e interessante dell'alieno che tra poco risveglierete c'è nientemeno che Orson Scott Card - e scusate se è poco.



Quel pannello di controllo che vedete sulla destra vi permetterà di accedere a una nuova sezione del gioco, sempre che sappiate utilizzarlo nel modo giusto...

Questa è la piramide che contiene il corpo dell'alieno responsabile della tecnologia più impressionante che incontrerete. È morto, per la cronaca, ma questo non vi impedisce di interpellarlo.



Il primo puzzle alieno, da affrontare nel sistema solare. I tre omini in tuta mi ricordano molto Zak McKracken...

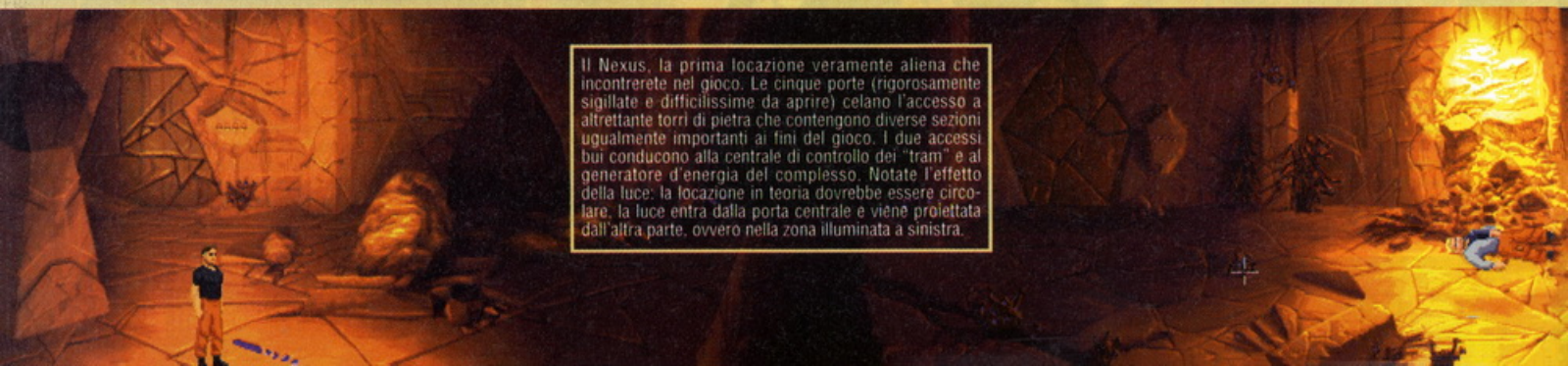


Ah-ah! Anche questa volta, pubblichiamo una foto della sequenza finale. Questo per evitare l'arrivo delle quintalate di fax e pacchi con allegate "in esclusiva" la soluzione del gioco, cosa che capita ogni volta con i giochi Lucasarts.



Questa schermata, anche se non è molto utile e significativa, delinea bene lo stile degli illustratori della Lucas, che hanno optato sì per la bassa risoluzione (e non vedo dove sia il problema) ma non hanno certo rinunciato a stupirci con un uso dei colori davvero magistrale.

Il Nexus, la prima locazione veramente aliena che incontrerete nel gioco. Le cinque porte (rigorosamente sigillate e difficilissime da aprire) celano l'accesso a altrettante torri di pietra che contengono diverse sezioni ugualmente importanti ai fini del gioco. I due accessi bui conducono alla centrale di controllo dei "tram" e al generatore d'energia del complesso. Notate l'effetto della luce: la locazione in teoria dovrebbe essere circolare, la luce entra dalla porta centrale e viene proiettata dall'altra parte, ovvero nella zona illuminata a sinistra.





# REVIEW



Atilla riposa, apparentemente immobile, a poche centinaia di metri (a qualche chilometro? Nello spazio nessuno può sentirvi approssimare le distanze... O qualcosa di simile). Quel grosso pallone di roccia in realtà è una gigantesca astronave che servirà solo a trasportare tre persone attraverso la galassia. Beh, hai detto poco.



Un vorace mostro alieno si sta per avventare gofoso su una tartaruga altrettanto aliena e piuttosto inerme... Notate il parallelo tartaruga mangia il fiore - mostro mangia la tartaruga.



Il sempre più alienato Brink alle prese con un macchinario sconosciuto... Che i cristalli siano un'allegoria della tossicodipendenza? La Lucas si sta forse buttando nel sociale?

La creatura aliena della foto ha un'espressione alquanto bizzarra, ma vorrei vedere voi al posto suo: che cosa ne direste se vi sparisse improvvisamente il pavimento da sotto le zampe?



Il macchinario finale è un trionfo di fantasia e ardimento architettonico: il sentiero elicoidale in teoria dovrebbe crollare solo guardandolo, ma nulla gli impedisce di apparire stupendo e soprattutto di sorreggervi.



Questa è davvero una locazione molto scenografica, peccato però che la telecamera sia spostata un po' troppo verso il basso. Ah, se lavorassi alla Lucas queste cose non succedrebbero...

## PC+CDROM

Partiamo con il piede sbagliato. Dopo un'ora passata a far foto a un gioco orribile, afferro indispettito la scatola e infilo il CD nel drive. Il doppio clic sull'eseguibile Dig.exe sotto Windoze genera un messaggio d'errore (Questo non è un programma per Windows! blatera Bill95 con un box mai visto fino ad ora), e l'installazione sotto DOS mi dà dei problemi con la scheda sonora, che viene vista con i settaggi di Windows (e non posso cambiare manualmente IRQ e DMA, non capisco perché). Breve smantellamento per conciliare Finestre & LucasArts (bastava leggere le istruzioni, ma il bravo redattore non lo fa MAI) e comincia lo spettacolo: The Dig si apre come un vero e proprio film, musica ricca e sontuosa (si può dire, non è una parolaccia), inquadrature interessanti e intelligenti, personaggi subito caratterizzati in maniera viva. Il gioco vero e proprio tecnicamente arriva dal passato: le opzioni sono pochissime (le solite delle avventure Lucas), la compressione dei filmati è scadente se confrontata con quella di Rebel Assault 2, la grafica è rigorosamente in bassa risoluzione, quasi tutta disegnata a mano (ci sono sequenze in 3D ma niente di digitalizzato, per fortuna - che orrore vedere i soliti filmati rozzi pieni paesaggi sintetici con gente vera appiccicata alla bell'e meglio). La reazione degli astanti è unanime, il gioco ricorda molto i "vecchi" titoli della Lucas come i vari Indiana Jones (ma il nome sulla bocca mia e di Giancarlo è Zak McKracken), ed entusiasti ci buttiamo a capofitto nell'azione. Risultato? Siamo finalmente riusciti a trovare un film interattivo. La storia è letteralmente affascinante, raccontata con un'arte che è cosa rara trovare in un banale videogioco: l'ambientazione paradossalmente credibile (ma dai, gli alieni!) e i personaggi "veri", che possono vantare dei dialoghi davvero azzeccati, si fondono in maniera magistrale e creano un'esperienza unica, molto dissimile dallo spettacolare Full Throttle ma altrettanto cinematografica. La grafica, poi, risulta notevole grazie a dei fondali che a volte si presentano come dei veri e propri capolavori, con un uso dei colori spesso magistrale e con un look "alieno" davvero interessante. Giusto per tornare tra i comuni mortali, anche gli enigmi non sono affatto male: The Dig si presenta come un viaggio non troppo facile ma nemmeno astruso (alcuni giochi Sierra secondo me sono zeppi di enigmi campati per aria), che riempie di soddisfazione per ogni singolo passo e che soprattutto interessa e invoglia a proseguire. È sempre molto difficile rimanere senza un obiettivo preciso, anche se ovviamente non è chiaro il modo in cui sia necessario raggiungerlo. Vi sembrerò un po' confuso, ma questo è l'effetto che il nuovo gioco della Lucasarts ha avuto sul sottoscritto - mi ha letteralmente stregato.

Per passare un pomeriggio altrimenti noioso (o una serie di pomeriggi altrimenti noiosi) senza che nessuno vi rompa le scatole adesso avete diverse possibilità: leggere un buon libro, guardare una bella videocassetta o fare un po' tutte e due le cose - giocando a The Dig. In una parola? Stupendo.

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

95

GLOBALE





# WORMS

WORMS © 1995 TEAM 17 SOFTWARE LIMITED. WORMS PLAYABLE PC DEMO - <http://www.team17.com/>



**ocean**

**TEAM 17**

# VUOI VERMICIDIARE QUALCUNO?

## TOGLITI LA SODDISFAZIONE DI ESSERE DAVVERO INVINCIBILE!

Bazooka, missili a ricerca, dinamite, granate, pecore detonanti e altro.

Oltre 1000 frame di animazione.

Combattimento verme contro verme.

Con l'opzione multi-player sfida in scontri aerei o terrestri fino a 16 nemici.



# WORMS

## MANUALE IN ITALIANO

CD.Rom L. 99.900

PC.Disk L. 89.900

AMIGA L. 79.900



# SU-27 FLANKER

**La Mindscape tenta la strada dei simulatori di volo per Windows 95 e per giunta con un prodotto che si autodefinisce "THE Military Flight Simulator". Con quali risultati, mi chiedete? La risposta è ovvia: leggetevi questa recensione...**

La situazione in Crimea è esplosiva. A causa della decisione del parlamento di indire un referendum sull'indipendenza della penisola, l'Ucraina ha optato per l'occupazione militare; questo ha scatenato la reazione della Russia che, per non essere da meno, ha inviato parte della sua flotta navale e aerea a riprendere il controllo della situazione. Sul posto sono altresì presenti la NATO, che non vede di buon occhio questi affarugli che possono anche degenerare in un sanguinoso conflitto, e la Turchia, giustamente allarmata da quanto sta accadendo. Lasciamo da parte questo scenario da fantapolitica decisamente interessante e occupiamoci dell'aspetto



Outside Tankship Friend Spd: 0 Hdg: 214 Alt: 0 Cln: 0 20:30:02

pratico di questo nuovo simulatore che ci propone alla guida del potentissimo Su-27 Flanker, uno dei più temuti mezzi aerei sovietici, molto simile nel design all'F-15 Eagle.

Dopo una prima occhiata al gioco e una lettura approfondita della poderosa documentazione (costituita da oltre 200 pagine), ci rendiamo conto che nella cura dell'aspetto tecnico-strategico è stato profuso un impegno

Grazie ai precisi strumenti che potete osservare davanti a voi, avrete la possibilità di gettare un po' di scompiglio in quegli edifici. L'attacco a terra, soprattutto in assenza di postazioni armate, è la prima cosa consigliata da fare per impraticarsi con il proprio velivolo. Beh, proprio la prima forse no, ma non voglio credere che non sappiate nemmeno decollare!

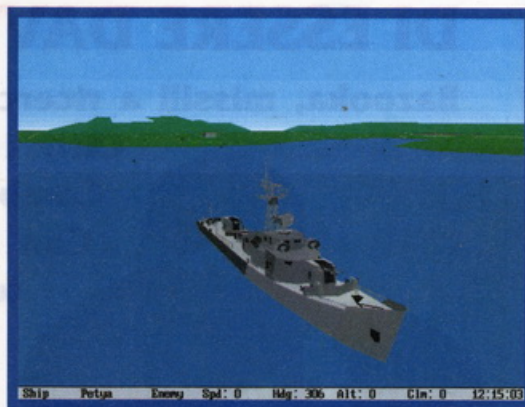
E poi non dite che non sono bravo! Ho appena portato a segno un colpo e sto scheggiando lontano dalla zona (chissà se qualcuno venisse a sapere che questa è una delle missioni demo, giocate completamente dal computer...).



Outside Su-27 Me Spd: 840 Hdg: 297 Alt: 110 Cln: -8 12:50:04

Per il momento il volo è tranquillo; come al solito sono disponibili molteplici visuali, utili praticamente solo per scattare qualche fotografia. Vorrei vedere voi riuscire a pilotare l'aereo basandosi solo su un'inquadratura!

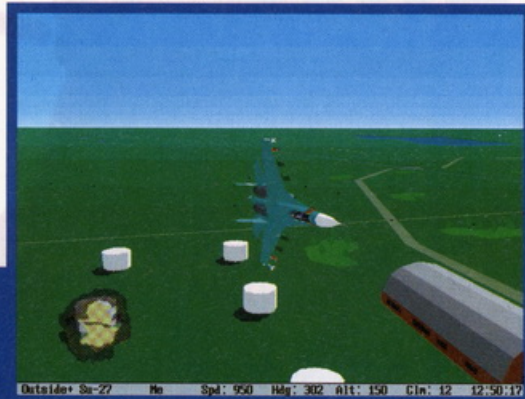
Quel simpatico carroarmato è sicuramente piazzato per farmi la festa non appena entrerà alla portata dei suoi proiettili... Meglio seguire i consigli del manuale ed effettuare una decisa picchiata all'ultimo momento.



Ship Portua Enemy Spd: 0 Hdg: 306 Alt: 0 Cln: 0 12:15:03

Anche questa nave è sistemata in modo da rendermi la vita discretamente dura: chi è appassionato di problemi di strategia aereo-navale come il sottoscritto, saprà bene che è meglio non cercare un contatto troppo ravvicinato con un soggetto simile, almeno fino a quando sarà così ben armato. Notate che la realizzazione grafica non è da disprezzare, anche se mancano quasi del tutto le texture...

particolare. Solo così si spiegano le vaste sezioni di manuale dedicate alle informazioni sull'artiglieria nemica e alle necessarie contromisure da adottare nel caso di uno spiacevole quanto probabile incontro: Su-27 Flanker, senza dubbio, non è uno di quei simulatori di cui si viene a capo nel giro di qualche decina di minuti. Non fraintendetemi: il pilotaggio del proprio mezzo è in tutto e per tutto analogo a quello di decine di altri prodotti presenti sul mercato, per cui gli smanettoni più incalliti non avranno nemmeno bisogno di molta pratica per poter controllare il velivolo. Ma al tempo stesso considerate anche come alcuni piloti, dopo aver testato il prodotto, abbiano espresso un giudizio entusiastico sul grado di realismo raggiunto in termini di risposta del mezzo, per cui la possibilità di eseguire le manovre più ardite (che vanno ben oltre la classica picchiata!) costituisce un ottimo incentivo per chiunque voglia



Outside Su-27 Me Spd: 950 Hdg: 302 Alt: 150 Cln: 12 12:50:17



## SIGNORI, ECCO A VOI IL MIO ARSENALE...

Sul numero di novembre, nella recensione di EF 2000 era presente un box che descriveva

brevemente le caratteristiche dei missili più importanti in dotazione sull'Eurofighter: è tempo ora di vedere cos'ha a disposizione il Su-27, in modo da poter raffrontare armi americane e sovietiche (pensate quanti soldi avrebbero risparmiato CIA e KGB in spionaggio se fossero esistiti un decennio fa questi giochi, con la relativa mole di informazioni "segrete" presenti sui manuali... Ehm, questa era veramente stupida, lo ammetto).

Lo spazio è tiranno e ci limiteremo a una veloce carrellata.

R-33E: è un missile a lungo raggio (copre fino a 160Km) che viaggia all'impressionante velocità di Mach 4.5; supporta un controllo inerziale e una guida radar semi-attiva e può distruggere obiettivi che si trovano a un'altitudine variabile dai 25 metri ai 28 km.

R-27: a seconda delle versioni, la sua gittata varia dai 70 km fino ai 100 km (per cui è classificabile come missile a medio-raggio) ed è specifico per gli aerei con alta manovrabilità, elicotteri e missili da crociera, dal momento che può attaccare da qualsiasi angolatura. Il suo sistema di ricerca resiste alle interferenze naturali e agli ECM (disturbi generati elettronicamente): può tracciare l'obiettivo anche attraverso il terreno o l'acqua.

R-73: il Vypel R-73 è un missile adatto a combattimenti aerei ravvicinati e ha una gittata massima di 40 km. La manovrabilità è il fiore all'occhiello di quest'arma, visto che supporta accelerazioni gravitazionali pari a 12G; degno di nota è l'ampio angolo di emissione degli impulsi, che consente di intercettare obiettivi che si trovano inclinati fino a 60 gradi rispetto all'asse del missile (quindi un aereo, se vuole evitare di essere intercettato, deve volare decisamente basso o a massima quota).

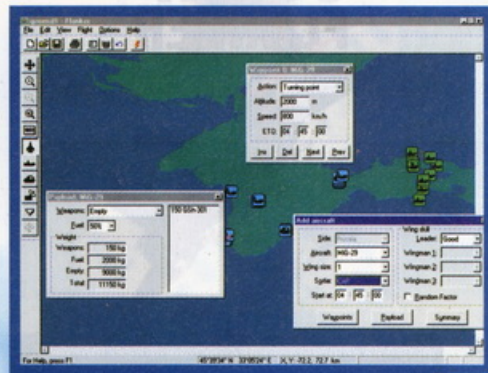
Non manca ovviamente una moltitudine di missili aria-terra (anti-radar, anti-carro, anti-nave, anti-quello che volete) mentre completano la dotazione le bombe e i razzi.

Le prime possono essere a caduta libera o guidate: ce n'è per tutti i gusti, da quelle a scoppio ritardato a quelle per bersagli rinforzati, per non parlare di quelle incendiarie.

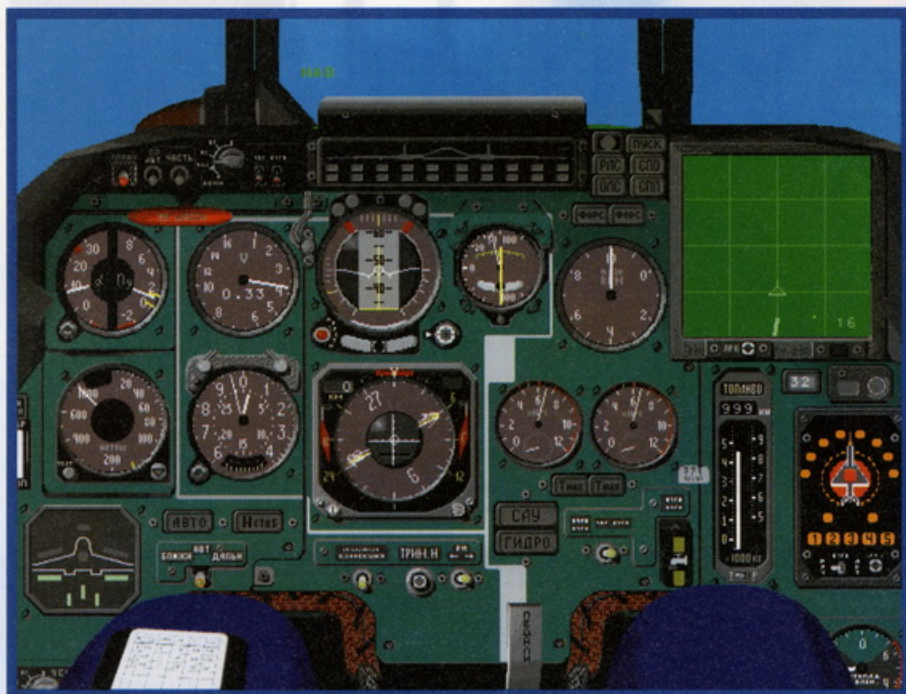
I razzi, invece, non dispongono di alcun sistema di ricerca del bersaglio, ma sono anche i più usati grazie alla semplicità d'uso e ai costi estremamente contenuti. La loro precisione è abbastanza buona, a patto di lanciare l'arma a non più di 2000 metri.

Mi piacerebbe spendere ancora qualche parola in proposito, ma sento lo sguardo "severo" di Max, il quale mi avverte che ho già scritto un numero eccessivo di caratteri...

# REVIEW



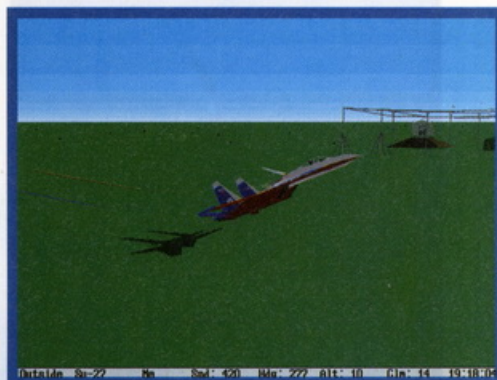
Questa è una schermata con cui dovrete necessariamente familiarizzare, visto che si tratta dell'efficiente editor: in questo momento sto aggiungendo qualche aereo per complicarmi la vita, ma è anche possibile modificare a fondo la missione e stravolgerla completamente rispetto a quella originale. Piuttosto che progettare una missione ex novo, per i primi tempi è meglio accontentarsi di apportare modifiche a quelle fornite nella dotazione.



Ecco l'intero quadro comandi, che ho potuto visualizzare abbassando lo sguardo del pilota. Purtroppo, così facendo, si perde completamente il controllo dell'orizzonte: sarà meglio mettere in pausa per non rischiare di fare come il sottoscritto, che a causa di una osservazione troppo accurata si è schiantato senza neanche accorgersene.

diventare davvero IL padrone del proprio aereo e sfruttare fino in fondo le sue eccezionali potenzialità. Un particolare decisamente anomalo è rappresentato dalla serie di missioni dimostrative che illustrano in modo del tutto automatico quanto si può fare con il proprio "giocattolino". In ogni caso, è permesso prendere in mano la cloche in qualsiasi momento e cercare di portare a termine in prima persona le manovre; ho avuto la sensazione che i programmatori si siano particolarmente preoccupati di rendere la fase di apprendimento (che è sempre la più noiosa) molto graduale e stimolante. Sciropparsi 50 pagine di nozioni non è sicuramente il massimo, per cui il manuale in questa parte risulta conciso ma esauriente, rimandando ai demo il compito di illustrare dettagliatamente (e, soprattutto, nella pratica) quanto spiegato. Anche le numerose missioni di training sono deci-

Ammirate in che razza di posizione può librare il Flanker! Notate l'attivazione dei post-bruciatori, che per manovre ad alto rischio come queste è praticamente un obbligo.



Altro esempio di eccellente manovrabilità: in questo caso stiamo volando praticamente ad altezza suolo (10 metri); chi può vantare un dieci decimi all'esame oculistico, potrà esercitarsi nel famoso (e molto in voga) tiro alla lepore a bordo di caccia superersonico: dopotutto i modernissimi missili a ricerca automatica sono stati inventati proprio per questo. Non lo sapevate?

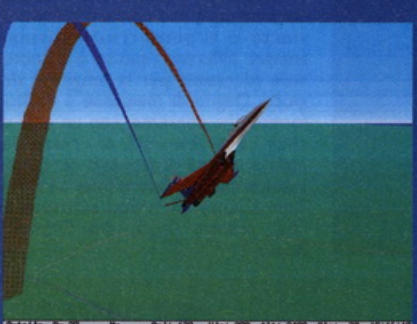
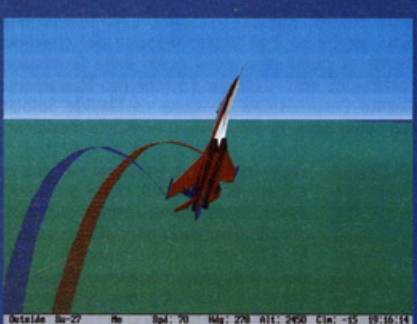
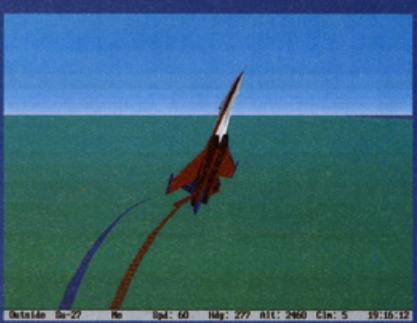
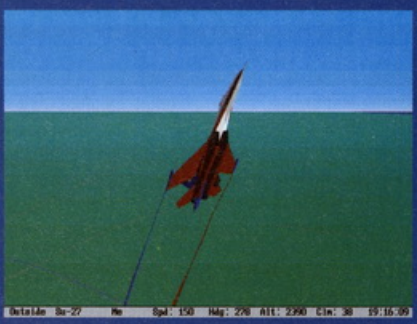
samente intriganti, per cui una volta portate a termine potrete stare certi di essere in grado di sbaragliare chiunque vi si pari contro (si fa per dire...).

Come accennavo poco prima, è stato particolarmente curato l'aspetto strategico della simulazione; infatti, anche se il prodotto dispone del consueto schema di gioco secondo il quale finite le missioni precalcolate non resta che l'editor (ho liberamente adattato l'espressione utilizzata da Davide Solbiati nella recensione di EF 2000), è possibile modificare anche in profondità gli obiettivi da raggiungere e le soluzioni tattiche da adottare. È chiaro che i più arditi approfitteranno di questa caratteristica aumentando fino all'inverosimile le difficoltà (e diminuendo, in modo del tutto proporzionale, le probabilità di un successo) mentre i più pav... ehm, i più pacati cercheranno di semplificarci la vita; quel che conta, comunque, è che con un minimo di sforzo ci si potrà creare missioni sempre differenti: questo è un notevole toccasana per la longevità del gioco. Degno di menzione è l'editor fornito che consente, con un paio di click bene assestati, di creare dal nulla problemi di strategia aerea che catturerebbero l'attenzione anche di Tom Clancy (il mitico scrittore di "La grande fuga dell'Ottobre Rosso").

# SU-27 FLANKER



In questa sequenza potete osservare lo spezzone di una delle numerose acrobazie realizzabili con un minimo di pratica, la cosiddetta "campana". La manovra non serve tanto in combattimento, quanto a rendersi pressoché invisibili a tutti i moderni sistemi radar. Vediamone brevemente la realizzazione. A un'altitudine di circa 3000 metri si porta l'aereo a un angolo di attacco (AOA) di 70-75 gradi. Giunti a circa 4500 metri si riduce drasticamente la potenza dei motori e questo provocherà una caduta che potete ben osservare dalle immagini qui sopra. Sarà poi uno scherzo riprendere il controllo e riportarsi in assetto orizzontale.



## LARGO ALLA DOCUMENTAZIONE!

Come ho già detto nel corso dell'articolo, un vero fiore all'occhiello del programma è rappresentato dalla poderosa documentazione che sarà completamente tradotta in italiano: una prima parte è dedicata alla storia del Su-27 e alle specifiche tecniche, nonché alle caratteristiche della strumentazione e dell'abitacolo. Successivamente si passa alla spiegazione delle manovre di volo, dai classici decolli/atterraggi alle acrobazie più spericolate; il tutto corredato da una marea di interessanti nozioni sull'aerodinamica. Le caratteristiche delle molteplici armi presenti occupano la sezione successiva, mentre molte pagine sono dedicate ai modi in cui eseguire attacchi al suolo o contro altri velivoli. Chiudono il corpus manuale due capitoli dedicati alle tattiche da attuare in caso di guasto all'aereo oppure di scontro con i famigerati SAM o coi missili a ricerca automatica (possibilità spiacevole ma inevitabile nel corso delle missioni). Nella confezione viene altresì fornita la cartina militare della Crimea, in modo da favorire una perfetta pianificazione delle operazioni. Per chi non si accontentasse di tutto ciò, è anche presente una serie di video che mostreranno alcune ardite manovre e forniranno un'ulteriore dose di preziose info; se poi ciò non vi bastasse (ma siete degli incontentabili!), è possibile ordinare una videocassetta che illustrerà dettagliatamente il comportamento del Flanker nella realtà, dopodiché, se ancora non foste soddisfatti... dovrete arrangiarvi e imprecare contro madre natura perché vi ha fatto così esigenti.

## Anatoly



Ecco una delle sequenze video che forniscono un supporto visivo al manuale e che permettono di osservare come il Flanker si comporti nella realtà. Purtroppo sono quasi tutte decisamente brevi (durano circa 30 secondi), mentre maggiore spazio è riservato a un pilota incaricato di descrivere il Flanker comparandolo con i corrispondenti caccia americani. L'audio del mini-filmato è doppiato, dal momento che il prodotto della Mindscape è stato realizzato interamente in Russia.

Il volo in formazione con altri aerei è una delle operazioni più appaganti; il rischio di collisione è alto, poiché si vola a distanza di una decina di metri scarsi. Occhio alla cloche...



Chase+ F-15 Enemy Spd: 800 Hdg: 60 Alt: 9950 Clm: 16 04:55:05



# Grande

# TOP



COMMAND &amp; CONQUER

HEXEN

SCREAMER

TOP GUN

MORTAL KOMBAT 3

PLAYER

## 1.000 Premi

E' proprio vero! Da oggi e fino al 31/01/96 hai la possibilità di vincere uno dei giochi da sballo contenuti nella raccolta TOP TEN CD Leader (quelli con Babbo Natale). Infatti quando acquisti un gioco TOP TEN, nella confezione trovi una cartolina; se ti dice che hai vinto potrai sce-



# Concorso

# TEN



MANAGER 2

SIM ISLE

EF 2000

INDYCAR 2

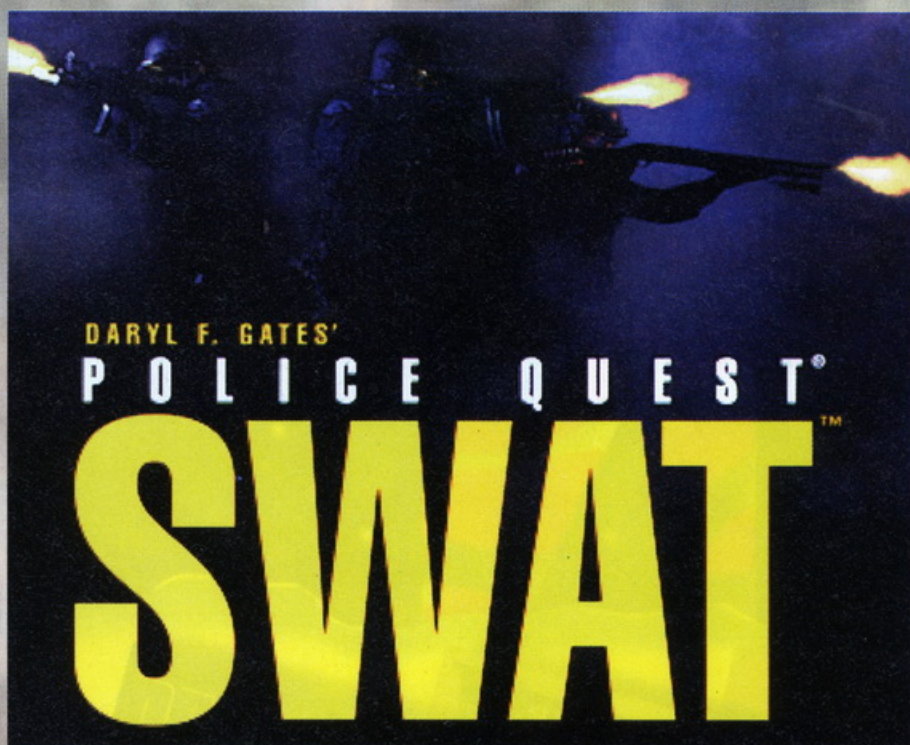
SCUDETTO

## in palio

gliere ed avere direttamente dal rivenditore un altro gioco della stessa collana TOP TEN!

In palio, ci sono ben 1.000 giochi, ma se non vinci subito, puoi comunque partecipare all'estrazione dei premi non distribuiti. Auguri.





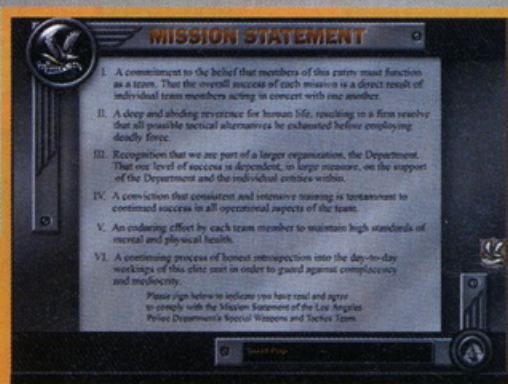
**SWAT è l'acronimo di Special Weapons and Tactics Team e rappresenta una milizia speciale creata dal capo della polizia di Los Angeles, Daryl Gates. La Sierra vi "regala" l'irripetibile opportunità di farne parte: avrete la stoffa per scalare i vertici del più prestigioso corpo di polizia americano?**

La tentazione era troppo forte. Entrare a fare parte di un simile corpo speciale era il mio sogno sin dall'età di cinque anni, quando ero solito irrompere nel salotto con

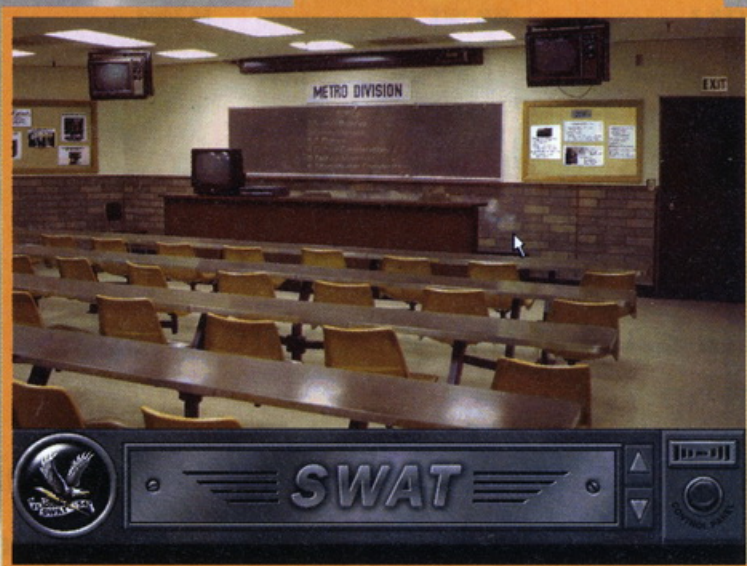
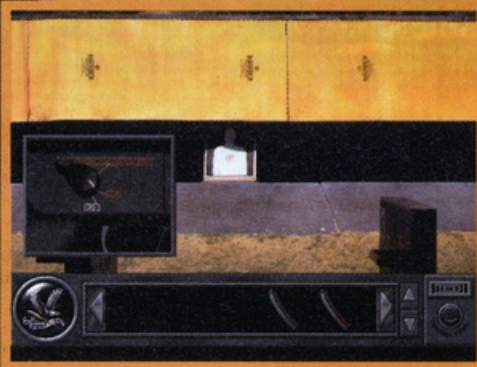
La prima opportunità di allenamento che vi sarà concessa prende il nome di Small Arms e serve per prendere confidenza con l'armamento a vostra disposizione. Il sergente Pauldon vi darà le istruzioni comandandovi di fare fuoco quando udirete il suono stridulo del suo fischiello; dovrete cercare di portarle a termine entro il 'par time' assegnatovi.

Prima di iniziare la carriera sarà bene che esaminate bene il documento con il regolamento principale; quando vi riterrete pronti potrete apporre la vostra firma accettando quanto sottoscrivete. Il vostro nuovo comandante si occuperà subito di impartirvi le direttive fondamentali, augurandovi nel contempo una buona permanenza.

diverse piroette per puntare la mia quarantacinque contro i terroristi che ne avevano preso possesso: i "terroristi" in questione erano i miei genitori e gli invitati occasionali che, immancabilmente, rimanevano allibiti e rivolgevano a mia madre uno sguardo interrogativo di quelli che ti fanno sbiancare. Costei rispondeva con uno dei suoi migliori sorrisi di circostanza, quindi si accomiatava per qualche minuto per condurmi in camera dove mi "spiegava" che quelle non erano cose da fare in presenza degli ospiti. All'età di sei anni, con un sedere più grande di un canotto, avevo ormai compreso che probabilmente



Questa è la locazione principale della centrale Metro, nella quale potrete svolgere il training tattico, visionare delle interviste registrate e subire la fase di debriefing al termine di ogni missione (se commetterete qualche errore il superiore non esiterà a sospendervi dopo avervi fatto una bella ramanzina).



L'opzione salvataggi è un filo più articolata del solito: avrete a disposizione una decina di slot per altrettante carriere, mentre per ogni carriera sarà possibile salvare sino a venti situazioni di gioco. Da notare che, per ogni salvataggio, verrà tenuto in considerazione anche il medagliere che sarete riusciti a collezionare. Quello che vedete nella foto mi è valso il titolo di 'Element Leader', ovvero coordinatore dell'unità speciale durante le missioni critiche.



Questa è la sezione delle interviste preregistrate; ad ognuna delle persone disponibili potrete porre un certo numero di domande selezionate tra le più utili. Le risposte saranno sempre complete e articolate.

principale per giungere con successo alla conclusione. L'unica differenza riguardava l'ambientazione che influenzava il carattere degli enigmi e delle situazioni che si venivano a creare. Dallo scorso episodio, invece, la storia ha iniziato a cambiare fino a raggiungere quella che è la sua configurazione attuale: questa

digressione per dire che questo quinto capitolo della saga ha abbandonato definitivamente le vesti di avventura grafica per assumere i connotati di simulazione. Vi renderete conto di questa metamorfosi non appena sarete dinanzi al menu principale: tra le opzioni presenti

risalta, infatti, la possibilità di intraprendere una carriera o quella di proseguirne una già avviata. Prendendo in considerazione la prima opportunità, vi verrà presentato un foglio con le regole principali del corpo speciale del quale entrerete a fare parte. Una volta che avrete apposto la vostra firma, il vostro comandante vi darà il benvenuto sottolineando le difficoltà principali che dovrete affrontare e i principi sui quali dovrete fare fondamento. Finita questa iniziale pappardella sarete lasciati liberi di gironzolare per la centrale. A dire il vero esiste solo una locazione, ma è più che sufficiente per contenere tutto il necessario per il vostro training tattico. Troverete sulla lavagna le descrizioni minuziose di ogni situazione che si potrà presentare, completa dei consigli sui comportamenti da adottare e delle limitazioni imposte dalla legge (tra quelle più importanti si segnala la modalità d'uso della forza, in frangenti più o meno critici). Una volta che avrete appreso i rudimenti necessari per la vostra carriera, potrete consultare l'archivio dei filmati per attingere direttamente dall'esperienza degli uomini che vi hanno preceduto; ogni chiarimento vi sarà fornito con la massima dovizia di particolari in modo da fugare ogni dubbio. Entrambe gli archivi potranno essere consultati a piacimento durante i momenti di pausa nel progredire della vostra carriera quando, a

quello del poliziotto non era un mestiere che si adattava alla mia indole e, soprattutto, a quella di mia madre. Così, deposte le armi, iniziai a studiare e, tuttora, non ho ancora smesso. Infatti la prossima settimana devo dare ben tre esami e questo è il motivo che mi ha indotto ad alzarmi alle 7:00 del mattino per scrivere queste e le seguenti righe (credo che capirete bene perché ho scritto tutte 'ste baggianate)(in effetti stavo iniziando a domandarmelo anch'io... NdSS). Ma dovrei essere giunto alla soglia che non è bene oltrepassare onde evitare di incappare nel ringhio feroce del Silvestri (incredibile, mi ha letto nel pensiero! NdSS), quindi mi vedo costretto a iniziare a parlare di questo quinto capitolo della serie Police Quest.

La prima cosa che tengo a precisare è che l'impostazione di gioco ha subito una notevole evoluzione dai tempi del primo Police Quest. Inizialmente, infatti, la serie poliziesca della Sierra non era distinguibile nettamente dalle altre arcinote produzioni: l'interfaccia era la medesima e il genere era quello delle avventure grafiche nelle quali occorreva seguire un filone

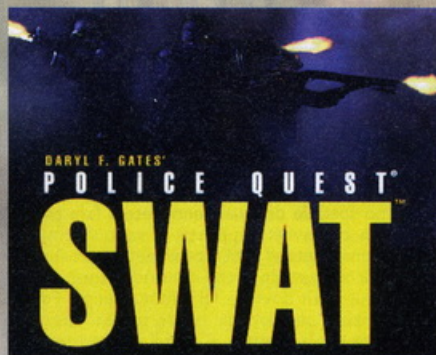
Altra sezione curata con eccezionale puntiglio è quella della 'Gear Gallery': evidenziando uno qualsiasi tra gli strumenti e/o armi nell'inventario potrete ascoltarne una breve descrizione che ne metterà in risalto i tratti caratteristici. Nel caso vogliate approfondire la disamina nel dettaglio non dovrete fare altro che cliccare sull'apposito tasto. Tenete presente che una buona conoscenza della vostra attrezzatura è di fondamentale importanza nelle situazioni critiche.



Una volta che avrete completato la prima fase di esercitazione alla 'Small Arms' potrete accedere alla sezione denominata 'Combat Range'. Vi saranno tre tipi di allenamento: 'Dozier', 'Presidente' e 'Combat'. Nel primo dovrete abbattere entro il solito 'par time' le cinque sagome prestando attenzione a ricaricare l'arma se necessario. Per portare a termine il secondo dovrete, invece, centrare in veloce sequenza tre sagome allineate, mentre il terzo è essenzialmente basato sui riflessi: farete fuoco contro le sagome che si muoveranno.

fronte di qualche situazione reale, potrete essere stati colti da qualche dubbio circa l'applicazione di quanto appreso. Tuttavia, prima di poter partecipare alle missioni vere e proprie dovrete necessariamente prendere confidenza con l'armamento e l'attrezzatura a vostra disposizione e si renderanno necessarie diverse sedute all'accademia per l'addestramento. All'interno di quest'ultimo edificio sarete dapprima introdotti all'armeria dove potrete ricevere tutte le informazioni necessarie sul vostro equipaggiamento. La prima volta che lo visiterete potrete accedere soltanto alla sezione denominata 'Small Arms', all'interno della quale sarete sottoposti a diverse sedute di addestramento. Il bersaglio è posto alla distanza fissa di circa 25 iarde (potrei sbagliarmi) e le istruzioni del sergente preposto saranno piuttosto semplici. Terminata questa prima fase, potrete accedere ad altre due modalità di addestramento: nella prima, denominata 'Combat Range', vi potrete esercitare in tre differenti situazioni di combattimento sempre all'interno dell'edificio dell'Accademia; per intraprendere la seconda, denominata 'Angeles Range', occorrerà che raggiungete il poligono di tiro. In quest'ultimo caso sarete dotati di un fucile di precisione e dovrete imparare a utilizzare il mirino per ottenere la migliore centratura possibile; sarà importante riuscire a riconoscere la velocità del vento e la distanza del bersaglio in modo da determinare, grazie a formule opportune, la correzione più efficace. A tale scopo si rivela molto utile il data-book in dotazione, contenente diverse tabelle per velocizzare i calcoli. Quando sarete divenuti abbastanza abili (vi assicuro che non è affatto facile), potrete sostenere un esame per ottenere la qualifica di tiratori scelti.



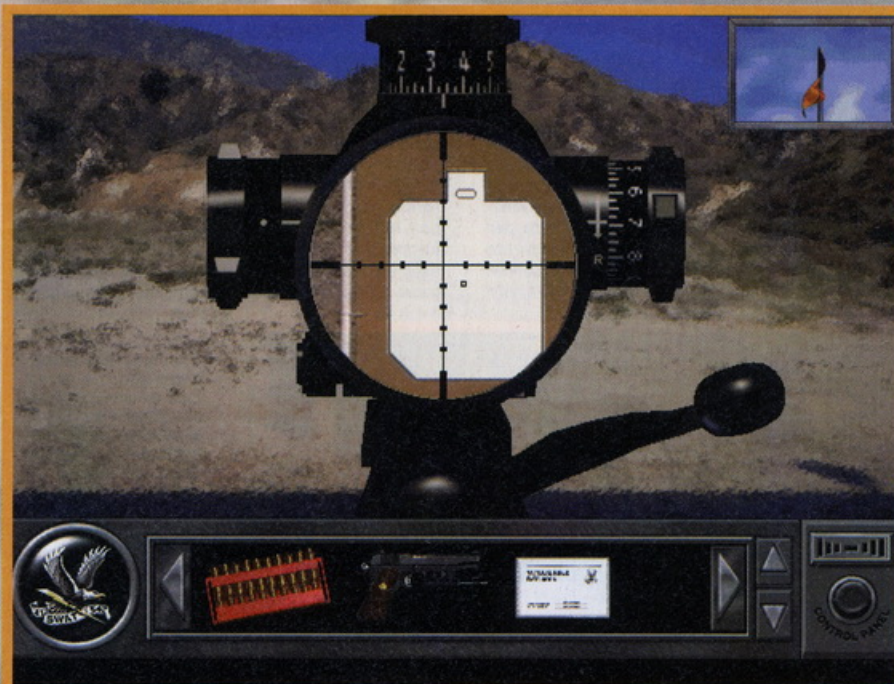


semplice, che affronterete nelle prime missioni, potrete utilizzare quattro menu: quello contenente l'equipaggiamento, un secondo per il codice di comunicazione manuale, quello per lo spostamento in modalità 'Slice Pie' e, infine, il sistema di comunicazione via radio. Inizialmente vi troverete a utilizzare quasi unicamente lo spostamento tattico seguendo alla lettera le istruzioni dei vostri compagni; più avanti inizierete a comunicare con il linguaggio manuale e con il LASH. Quando avrete accumulato un sufficiente numero di medaglie e di esperienza, avrete l'opportunità di coordinare la vostra prima missione. In questo frangente dovrete dapprima impostare i movimenti iniziali tramite una mappa di fortuna, quindi sarete chiamati a comandare ogni singola mossa del gruppo tramite un'interfaccia



Durante il movimento all'interno di un edificio, dovrete utilizzare la tecnica dello 'slice pie', ovvero quel tipo di movenza caratteristica di tutti i film polizieschi che consiste nel superare gli angoli cercando di mantenere la migliore visuale possibile della stanza successiva. In questi casi si rivela indispensabile il codice di comunicazione a gesti per non farsi udire dai sospetti e mantenere una buona coordinazione nel gruppo.

Anche per accedere a questa sezione dovrete avere completato almeno la prima fase di esercitazione alla 'Small Arms'. In questo caso le cose si faranno più dure e molto più interessanti. Dovrete imparare a maneggiare il Robar SR60 .308, fucile dotato di mirino ad alta precisione, tenendo in considerazione variabili quali le condizioni atmosferiche (il vento), la distanza del bersaglio e la compensazione grazie al vostro fido data-book. Una volta che avrete preso parte a due sedute di allenamento, potrete sostenere il difficile esame per la qualifica di tiratori scelti.



LASH leggermente differente, tenendo presente anche le preziose segnalazioni degli uomini appostati all'esterno. L'ultima opzione, quella di tiratore scelto, prevede il vostro appostamento all'esterno dell'edificio, in modo da tenere sotto mira eventuali situazioni d'emergenza. Potrà capitare, ad esempio, che sia richiesto il vostro intervento per stendere un pazzo che sta minacciando la vita di un ostaggio; inutile aggiungere che uno sbaglio, in questi casi, comporterà una bella sferzata negativa alla vostra carriera.

Le missioni potranno avere epiloghi differenti: ad esempio, commettendo qualche errore che potrebbe compromettere l'esito positivo di un salvataggio, sarete quasi sicuramente richiamati all'esterno dell'edificio per essere spediti alla centrale; addirittura nelle fasi più 'calde' (particolarmente durante le missioni avanzate), potrete perdere la vita o causare la perdita di quella dei vostri compagni. La consapevolezza di tutto questo crea un'atmosfera di tensione che va aumentando sino all'individuazione dei sospetti e al loro annientamento. Diversamente da



Prima di intraprendere un assalto e dopo che avrete raccolto le informazioni necessarie dai testimoni, il comandante farà un riepilogo della situazione e assegnerà a ciascuno un ruolo. Prestate bene attenzione alle direttive impartitevi, perché se dovete commettere un errore sarete immediatamente rispediti in centrale (quando non ci rimetterete le penne).

Durante tutta la fase di addestramento incrementate le vostre abilità e, quando avrete raggiunto un certo livello di competenza, potrete finalmente partecipare a qualche missione. A tale proposito va segnalata la presenza di un comando di settaggio che permette di regolare la frequenza con la quale avvengono le chiamate (segnalate da un allarme lampeggiante). Giunti sulla scena assisterete a una breve introduzione della situazione, quindi potrete procedere interrogando tutte le persone disponibili, ovvero testimoni, vicini di casa, passanti e via discorrendo. A questo punto il comandante chiamerà tutti a raccolta e farà un riepilogo assegnando i ruoli. Potrete partecipare all'azione in tre ruoli differenti: normale unità d'assalto, tiratore scelto o coordinatore. In base alla vostra specializzazione vi sarà una leggera variazione dell'interfaccia. Nel caso più

La delicata fase di approccio all'edificio. La scelta dell'apertura dalla quale entrare si rivelerà determinante ai fini della buona riuscita della missione e, se le prime volte l'incombenza spetterà al comandante, quando avrete ottenuto la qualifica di 'Element Leader' la responsabilità della decisione cadrà sulle vostre spalle.



PC CDROM

Inizio subito con una precisione per scoraggiare alcuni lettori che, giunti sino a questo punto, avessero deciso di anticipare il commento propendendo per l'acquisto indiscriminato del prodotto: SWAT risiede sulla bellezza di quattro CD ed è completamente in inglese senza SOTTOTITOLI. Il che presuppone da parte dell'acquirente un'ottima conoscenza della lingua anglosassone. Chiarita questa faccenda preliminare, posso inoltrarmi nella disamina del programma. Come già rimarcato si tratta di una simulazione e, in questo senso, va elogiato l'eccellente lavoro svolto dai produttori: infatti l'atmosfera che respira un poliziotto speciale è resa con un realismo senza pari. La documentazione (software) disponibile, poi, è qualcosa di maniacale che non può non lasciare soddisfatto ogni purista. Soltanto discreta, invece, quella cartacea presente nella confezione (un manuale essenziale contenente anche i dati presenti nel data-book per i tiri di precisione). La grafica si attesta su ottimi livelli grazie alla presenza di numerosi filmati interpretati, come appare dalle foto, da attori in carne e ossa; mentre manca una presentazione di qualunque tipo.

L'avventura vera e propria, infine, è l'aspetto che non mi ha lasciato completamente soddisfatto. Tralasciando le varie fasi di training piuttosto ben realizzate, l'azione si svolge talvolta in terza, talvolta in prima persona; indipendentemente dalle visuali, in ogni caso la tecnica utilizzata è quella dei filmati precalcolati selezionati in base all'azione prescelta. Durante la fase di interrogazione dei testimoni questo sistema non dà alcun fastidio, anche se si sovrappone un secondo problema, ovvero quello relativo all'impossibilità di formulare le domande a piacimento (o quasi). Durante gli spostamenti all'interno degli edifici, invece, si comincia ad avere una sensazione di costrizione: è possibile, infatti, agire in maniera differenti, ma nella maggioranza dei casi (specie nelle missioni avanzate), sono poche le scelte che conducono alla soluzione migliore e, alcune volte, ci si riconduce al frustrante 'prova e riprova' finché non si azzecca la corretta sequela di azioni. Questo non significa dover stroncare un prodotto comunque ben confezionato, ma una maggiore elasticità avrebbe giovato certamente al fattore della giocabilità.

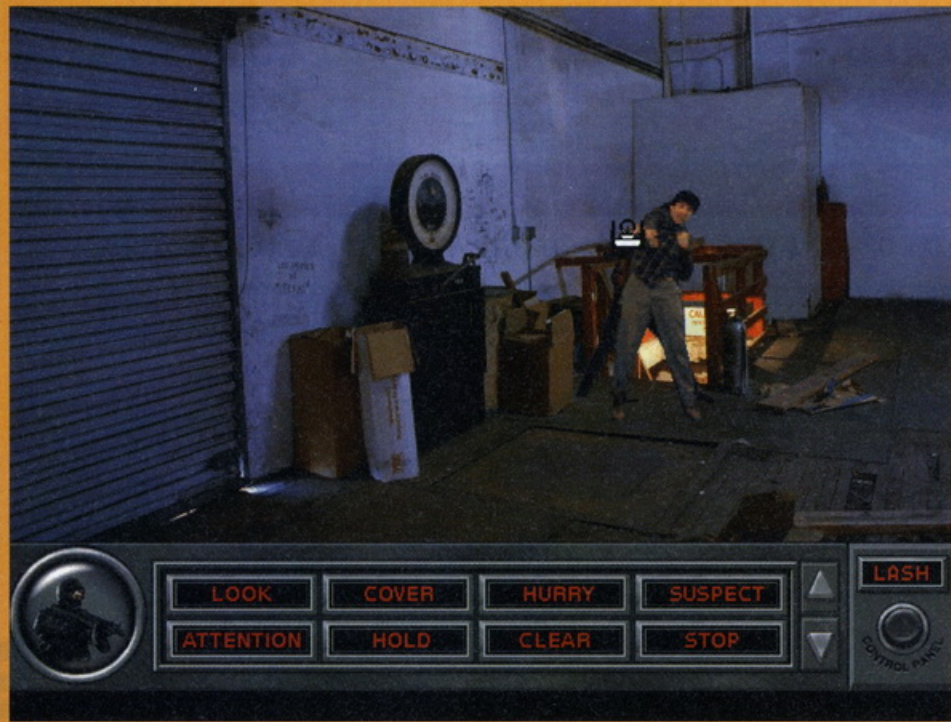
Tirando le somme mi ritengo un tantino dispiaciuto per un prodotto che, partendo da quelle ottime premesse che potevano regalarli il ruolo di classico, riesce complessivamente a posizionarsi soltanto su buoni livelli. Piacerà agli amanti delle situazioni poliziesche che pretendano soprattutto un eccezionale realismo.

## H A R D W A R E

Il sistema minimo comprende una CPU 486 che regga i 33 MHz, 8 MB di RAM, un CD ROM 2X, una scheda SVGA a 256 colori, 15 mega liberi sul disco fisso, una scheda sonora che supporti il formato DAC (badate bene che, in questo caso, è NECESSARIA, non opzionale) e, infine, un bel topolino con la coda attaccata alla seriale. La configurazione raccomandata include, invece, un Pentium 60 con 16 MB di RAM, una scheda sonora a sedici bit tra le più diffuse e un CD ROM quad speed. Da notare che sono possibili tre differenti installazioni: Windows 3.1, '95 e DOS (purché di versione superiore alla 5.0). I file di salvataggio non potranno essere intercambiati, vale a dire che se, arrivati alla conclusione in modalità DOS, decideste di giocare sotto Windows sareste costretti a ricominciare tutto daccapo.

PRESENTAZIONE 88  
 GRAFICA 88  
 SONORO 88  
 GIOCABILITÀ 88  
 LONGEVITÀ 88

**GLOBALE**



Una volta che avrete ottenuto la qualifica di 'Element Leader' dovrete pianificare sulla base delle informazioni raccolte la tattica di approccio selezionando il migliore tra gli ingressi disponibili, il tipo di entrata (rapida con sorpresa o lenta e silenziosa) e le posizioni di appostamento degli uomini all'esterno. L'ultima decisione servirà in particolare a tenervi informati su eventuali movimenti anomali che all'interno potrebbero non essere notati.

Una delle evenienze più drammatiche che potranno presentarsi: il sospetto ha un ostaggio e sta minacciando di ucciderlo. Sarà determinante tenerlo sotto mira affinché non riesca a sparare e, se la situazione dovesse risultare priva di sbocchi, ferirlo tramite un colpo preciso. In questo caso un pronto intervento mi è valso una gigantesca medaglia al valore.

altre produzioni e, in linea con l'impostazione decisamente realistica che i programmatori hanno voluto dare alla loro creatura, dovrete guardarvi bene dal fare fuoco contro il nemico, poiché l'obiettivo del plotone D (il corpo speciale SWAT) rimane quello di preservare la vita. Tornando alla centrale assisterete alla fase di debriefing che potrà essere molto differente in relazione all'esito dell'intervento: potrete ricevere complimenti e medaglie, ma anche venire sospesi dall'incarico e ricevere una speciale ramanzina (se ammazzate qualcuno). Dopodiché tutto ricomincerà daccapo con un livello di difficoltà incrementato.

Per concludere segnalo la possibilità di ricominciare le missioni al termine delle stesse per tentare tecniche o approcci differenti e quella di salvare sino a venti posizioni per ogni carriera.

Massimo Svanoni



Per coordinare i vostri uomini potrete avvalervi dell'interfaccia 'LASH': una volta selezionato il comando da impartire alle due squadre, potrete inviarlo tramite l'opzione Transmit. Da notare che, spesso e volentieri, un errore durante questa fase può comportare la morte dell'intero gruppo.



**DA ORA CI PUOI TROVARE ANCHE A GALLARATE PRESSO IL CENTRO COMMERCIALE MALPENSA UNO CON FORMIDABILI OFFERTE**

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

**EDUTAINMENT**

Aladdin Lamp	49.000
Aladdin Activity Center	Telefonare
Autoroute Express ITA	185.000
3D Body Adventure	99.000
Adibu (Ita)	89.000
Background 250	39.900
Beyond Planet Earth	109.000
Buzz Aldrin's Race Into Space	128.000
Cinemania 95	128.000
CompUfix	39.000
Corsi di Lingua Multim.	cad. 79.000
Corso Inglese Comm. (3 livelli)	198.000
Corso Inglese Generale (3 livelli)	179.900
Dinosaur Adventure	99.900
Encyclopedia of Science	349.000
Europe Alive	49.000
Family CD Value	99.000
Fractal Ecstasy	79.000
How the World Works	89.000



Hyper Stacks	59.000
Incredible Stowaway	169.000
Insect Adventure	99.900
Internet Plus	138.000
Internet Tools	49.000
Ocean Adventure	99.900
Ocean Below	59.000
Lion King Story Book	Telefonare
L'Uomo Ragno	76.000
Martin's Magic Illusion	89.900
Mega Clip Art 7000	119.000
My First Incr. Am. Dictionary	169.000
New York City Guide	69.000
Ultimate Human Body	169.000
USA Travel Guide Everywhere	109.000
Shuttle	69.000
Spiru Patatrac	109.000
Street Atlas USA	199.000
The Way Things Work	169.000
VR Work Shop	119.000
World of Clip Art	49.000
World of Fonts & Icons	49.000
World War II Quiz Book	69.000
X-Flora Peter Gabriel	Telefonare

**CD ROM DOUBLE SPEED**

VERSIONE IN SCATOLA + CAVI + MANUALE + SERIE 10 CD:  
 1) MULTIMEDIA J. S. 1) EXPLORING WPS  
 2) ROCK RAP & ROLL 2) SIRIUSNET  
 3) SHERLOCK HOLMES 3) THE JOURNEYMAN P.T.  
 4) MOVIE SELECT 4) INTRO CLASSIC MUSIC  
 5) PC KARAOKE 5) INTERACTIVE  
 6) SPACE QUEST IV 6) WEBSTER'S S. CENCYCL.  
 7) HOME MEDICAL ADV. 7) DRAGON LAIR  
 8) BATTLE CHESS ENCH. 8) DR. RUTH'S ENCYCL.  
 9) ARTS & LETTERS W. 9) MAD DOG MC CREEK  
 10) FANTASY 4000 FONTS 10) SING-ALONE KIDS VOL.3

**TUTTO A L. 188.000.** IVA

QUI PUOI USARE



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

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

**GAMES CD**



11th Hour	119.900
7th Guest	37.900
Air Power	95.000
Aliens	79.000
Armored Fist	49.900
Bioforge	139.000
Buried in Time	115.000
Burn Cycle	95.000
Collezione 10 CD Vol.1 or 2 or 3	99.000
Collezione Flight Simulator	59.000
Command & Conquer	109.900
Combat Air Patrol	125.000
Conspiracy -OEM-	39.000
Creature Shock - Ribassato!	89.000
Crusader No Remorse	118.900
Cyberwar L. Man II (Ita)	49.900
Cyclemania (ITA)	49.900
Dark Forces	89.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Dig	Telefonare



Discworld	138.000
Doom II	49.900
Doom Mania I or II -OEM-	Telefonare
Doom III Accessory Pack	59.000
Estatica	59.000
Fade To Black	122.000
F1	39.900
F1 G.P.2	Telefonare
F 2000 Eurofighter	119.900
Fifa 96	98.900
Fifa Soccer	49.900
Flight Light (Ita)	78.000
FX Fighter (Ita)	105.000
Gabriel Knight -OEM-	59.000
Hexen	89.900
Inca	59.000
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	92.000
King Quest VII (Ita)	105.000
Last Dynasty (Ita)	118.000
Lords of Midnight	95.000
Maabus	99.000
Magic Carpet II	118.000
Metal Marines (Ita)	59.900
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet (Ita)	49.900
Mega Race -OEM-	38.000
Metal Marines	59.900
Michael Jordan Inflight	49.900
Micromachines II	95.000
Mirage	138.000
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Mortal Kombat III	89.900
Nascar Racing (Ita) - Ribassato!	69.900
NBA Live 95 (Ita)	118.000
Need For Speed	99.900
Networks (Ita)	122.000
NHL 96	118.000
Pagan Ultima VIII	49.900
Panic In The Park	95.000
PGA Tour Golf 96	118.000
Pinball Illusions	98.000
Pinball Mania For Windows	99.000
Pitfall W 95	115.000
Player Manager II (Ita)	95.000
Populous II + Pow. Monger	39.900



Primal Rage	95.000
Prisoner Of Ice	(Ita)
128.000	
Rebel Assault - Ribassato!	37.900
Rebel Assault II	105.000
Renegade	85.000
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	82.000
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000
Sensible World of Soccer	85.000



Sim Tower	105.000
Space Quest VI - Roger Wil. 89.000	89.000
Spectre VR	105.000
Star Trek Final Unity	Telefonare
Strike Commander	49.900
Super Karts	135.000
System Shock	49.900
Tennis Int. Open	49.900
Terminal Velocity	98.000
The Last Dynasty (Ita)	128.000
Theme Park (Ita)	49.900
Tilt	Telefonare
The Dark Eye	95.000
Top Gun	95.000



Transport Tycoon	88.000
Under a Killing Moon (ita) upgr.	19.900
USS Ticonderoga	85.000
Virtual Chess W 95	108.000
Virtual Pool	115.000
War Hammer (Ita)	118.000
Where... Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Commander IV	Telefonare
Who Shot Johnny Rock -OEM-	38.000
X Wing Enhanced	49.900



**GAMES MAC CD**

7th Guest	138.000
Burn Cycle	95.000
Chess Master 3000	108.000
Colonization	138.000
Crime Patrol	118.000
Cyberwar	99.000
Daedalus Encounter	99.000
Doom II	145.000
Fly Fishing	79.000
Harpoon Classic	89.000
Hell Cyberpunk	105.000
Indiana J. Fate of Atlantis	138.000
Johnny Mnemonic	128.000
Journeyman Project II	158.000
Jump Raven	119.000
King Quest VII	158.000
Lawnmower Man	128.000
Lunatics	128.000
Mad Dog Mc Creek	69.000
Monty Python	148.000
Myst	148.000
Police Quest IV	138.000
Return to Zork	138.000
Sim City 2000	148.000
Sim Tower	105.000
Space Ace	89.000
Spectre VR	118.000
Star Trek Omnipedia	Telefonare
Theme Park	128.000
Wing Commander III	148.000
Wolf Pack	118.000

**GAMES FLOPPY**

DISPONIBILI PER CHI NON HA IL CD Telef.

**ADULTS CD**

101 Sex Position 1 or 2	85.000
3 D Darling	69.000
Adult Almanac	119.000
After Dark Trilogy	89.000
Amorous Asian Girls	79.000
Asian Invasion	79.000
Big Town	49.900
Bodacious Beauties	69.000
Buttman's European Vac	99.000
California Day Dreamers	49.000
College Girls	59.000
Cream de la Cream	79.000
Debbie Does Dallas	69.000
Deep Throat Girls II	49.000
Devil in Mr. Jones	59.000
Dream Girls	69.000
Endan Gered	49.000
Fantasy Interactive	89.000
Fao 2 or 3	55.000
Fao Gold 2 or 3	79.000
Fao Platinum	89.000
Forbidden Pleasures	79.000
Girls, Girls, Girls	55.000
Graduation From F.U.	69.900
Hidden Obsession	55.000
Hottter Heaven	79.000
Insatiable	69.000
Interactive Sampler	19.000
Legend of Kamosutra	69.000
Married Women	49.900
Main Street Usa	89.000
Mask	59.000
New Wave of Hookers	Telefonare
Penthouse II	69.000
Penthouse Interactive	Telefonare
Playboy Screen Saver	69.000
Princess of Persia	69.000
Sakura	29.000
Scissors in Stone	99.000
Super Hot Adult 6 Pak(6 Cd)	129.000
Toys not...Boys	59.000
Treasure Chest	59.900
Virtual Vixens	Telefonare
Wicked Interactive	109.000



**25 GRANDI ENCICLOPEDIIE MULTIMEDIALI DA L. 35.000 A L. 49.000 cad.**

**VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA PREZZI DEL SOFTWARE IVA INCLUSA**

**Tel. 02 - 42 300 10**

Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafico by Adalberto - Milano

# INDYCAR RACING II

GAMES machine  
**STAR PLAYER**  
90-94



**Nella corsa tra Virgin e MicroProse per aggiudicarsi la palma di miglior simulatore di auto da corsa, l'ultimo nato in casa Virgin taglia il traguardo con almeno un mese d'anticipo sul suo diretto concorrente. Vediamo come...**



Ecco un'immagine tratta dalla sequenza introduttiva: questa si rivela estremamente realistica, così come di fatto lo sono tutti i replay che potrete ammirare in qualsiasi momento della corsa...

● Credo che siano ben pochi coloro che abbiano bisogno di farsi spiegare cos'abbia rappresentato IndyCar Racing per il mondo degli appassionati delle corse. Il titolo, pur coi suoi difetti, proiettò definitivamente i Papyrus in quell'olimpico dei programmatori dal quale, con IndyCar Racing II, dimostrano di non voler ancora scendere. Non è certo un'impresa facile, quella che si sono prefissi, visto che non solo col loro primo titolo avevano sostanzialmente detto tutto quanto c'era da dire per quanto riguarda le corse del campionato IndyCar, ma che alle porte c'è un Formula 1 Grand Prix 2, di quel genio che risponde al nome di Geoff Crammond, che già promette faville. Come affrontare allora la duplice sfida contro se stessi e contro la concorrenza? Semplice, cercando di migliorare, tornire e rifinire il primo IndyCar Racing.

Peraltro, il mercato dei PC è in costante evoluzione ed è quindi probabile che alcuni di coloro che leggeranno questo articolo siano digiuni di quella che si può eufemisticamente definire "storia videoludica": una veloce illustrazione delle caratteristiche salienti del videogame si rende allora necessaria... Una volta deciso se visualizzare il gioco in bassa o in alta risoluzione, si verrà accolti da una discreta introduzione che ci proietterà di colpo all'interno di un circuito automobilistico. Terminata questa sezione, si giungerà al menu principale delle opzioni grazie al quale, già dopo un breve occhiata, ci si potrà rendere



Ecco la schermata principale del gioco: da qui è possibile accedere a tutti i menu di IndyCar Racing II...



Questa è la sezione dove si scelgono i circuiti nei quali gareggiare: ogni volta che sposterete il cursore su un nome diverso, sullo sfondo apparirà l'immagine della pista mentre in primo piano saranno rappresentati i dati salienti.

Non so se la dimensione della foto renderà giustizia all'immagine, ma qui si può osservare il dettaglio grafico offerto dalla bassa risoluzione, a mio avviso decisamente migliorabile...

contato della completezza del programma. Ogni singolo dettaglio simulativo è infatti influenzabile e determinabile, rendendo di fatto possibile accedere a tutti i parametri ritenuti necessari.



# INDYCAR RACING II

**TIRES**

**RIGHT FRONT**  
**RIGHT REAR**  
**LEFT REAR**  
**LEFT FRONT**  
**STAGGER**  
**DONE**



	Soft	O	150
Cold	35psi	M	150
Hot	40psi	I	150

Siete ai box e state regolando la pressione del pneumatico anteriore destro: insieme alla campanatura della ruota, una corretta impostazione di questa variabile risulta indispensabile per fare in modo che la gomma si scaldi uniformemente garantendo così il miglior grip possibile.



Voi siete indistruttibili e il vostro avversario no: ecco cosa succede staccando un po' troppo al limite...

Siamo appena finiti fuori pista e già ci stiamo rivedendo in replay. Vi prego comunque di notare la qualità della grafica: a un'occhiata distratta potrebbe non apparire eccessiva la differenza tra questa immagine e una realmente scattata in pista...



Siamo nella seconda visuale della modalità arcade e ci stiamo apprestando a superare il nostro diretto concorrente all'interno della curva. Per effettuare manovre del genere è vivamente consigliato avere un buon carico aerodinamico sull'alettone anteriore e un buon angolo di sterzata...



Si potrà infatti scegliere se accedere al sotto-menu delle opzioni (sistema di controllo, grado di realismo, aiuti di guida, grafica e sonoro), modificare i dati del proprio pilota o di quelli concorrenti, collegarsi via modem con un altro giocatore, disputare un test pre-stagionale, una corsa singola o l'intero campionato. Le uniche differenze tra queste ultime tre voci riguardano le modalità tramite le quali si svolgerà la corsa: nel primo caso, si potrà gareggiare su uno dei 15 circuiti disponibili in completa solitudine, al fine di prendere confidenza col proprio bolide; nel secondo saranno simulate tutte le fasi nelle quali si articola una vera e propria corsa (prova, qualifiche, warm-up e gara), mentre nel terzo e ultimo caso si disputerà una vera e pro-

pria stagione agonistica, all'interno della quale verrà premiato non solo il vostro eventuale talento, ma anche la costanza che dovrete dimostrare nell'arco delle quindici tappe che vi vedranno partire dal tracciato di Surfers Beach in Australia per concludere a Vancouver, in Canada.

Ricco di spunti si presenta piuttosto il sopraccitato menu delle opzioni, grazie al quale IndyCar Racing II si sottometterà ad ogni vostro volere. Tralasciando per ovvi motivi ogni discorso inerente la configurazione del sistema di controllo, soffermiamoci piuttosto sulle voci Realism e Driving Aids (aiuti di guida).

Nel primo caso si potrà influire su 7 variabili, delle quali ne descriverò solo due, ritenendole quelle di maggior interesse (per la altre, si rimanda al manuale del gioco).

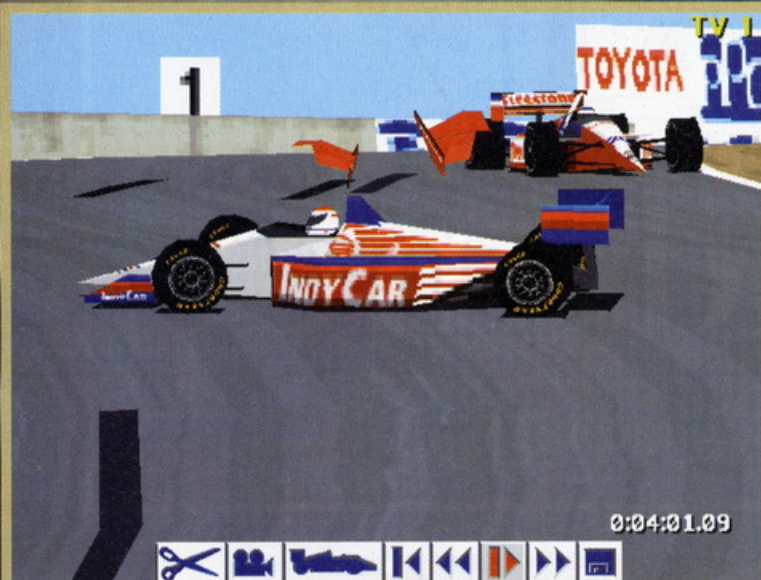
Queste sono: Car Damage, che permette di scegliere tra i livelli Realistic (sfiorate un muretto a

velocità sostenuta e vi ritroverete senza una ruota), Arcade (solo le collisioni più accentuate possono danneggiare la vostra macchina) e None (fate un frontale e 300 orari contro un muretto e non vi scheggerete neanche la vernice); Breakdowns, per contemplare la possibilità di eventuali guasti meccanici. Nel secondo caso (Driving Aids), sarà influenzabile una serie di parametri che vi permetteranno di prendere via via confidenza con il mostro da quasi 700 cavalli che vi ritrovate a pilotare. La prima voce che balza subito alla nostra attenzione è Spin Recovery, con la quale il computer, in caso di un vostro testa-coda, rimetterà in carreggiata la vostra macchina nella giusta direzione di marcia. Non da meno è la funzione Braking Help, la quale, se attivata, agirà automaticamente sul vostro freno rallentando il vostro bolide prima di una qualsiasi curva: com'è facile capire, effettuare due o tre giri di ricognizione avvalendosi di questa modalità significa imparare subito con quale marcia e a quale velocità impostare un tornante.

Per concludere la carrellata, non poteva mancare la possibilità di scegliere tra cambio automatico oppu-



# REVIEW



Quale posto migliore per tamponare il vostro avversario e quindi inversarsi in mezzo alla strada che non il mitico "corckscrew" di Laguna Seca?

La corsa è appena partita e i concorrenti si stanno apprestando ad effettuare la quarta curva del percorso. Come potete notare però, le texture che dovrebbero simulare la folla sullo sfondo non offrono certo risultati entusiasmanti...

re manuale. Terminata questa fase, inizierà forse il momento di IndyCar Racing che più vi appassionerà: il garage. Correre in pista è da tutti, ma riuscire a limare giro dopo giro quei centesimi di secondo che vi permetteranno di conquistare la pole position è cosa riservata a quei pochi capaci di perfezionare ogni singola impostazione della propria vettura. Ecco allora che qualsiasi cosa, dalla mescola dei pneumatici alla campanatura delle ruote rispetto alla pavimentazione, dai rapporti del cambio al raggio di sterzata, sarà interamente modificabile a seconda delle vostre preferenze e del vostro stile di guida. Una volta superato anche questo momento, non vi resterà altro che sfidare il circuito e vedere se in voi c'è abbastanza stoffa da portarvi sul podio...

Stefano Silvestri



Siamo nella prima visuale della modalità Arcade: da questa immagine le differenze col mitico Virtua Racing della SEGA sembrano proprio poche...



La pressione del turbo è al massimo, siamo nella scia dell'avversario che ci precede e stiamo per fintare un passaggio all'esterno per poi sorpassarlo all'interno: generalmente, specie settando l'intelligenza artificiale dell'avversario al massimo livello, questa risulta essere la tattica migliore...

## H A R D W A R E

Osservando le indicazioni fornite dalla Virgin, la prima cosa che mi è venuta in mente è stata che la configurazione richiesta per giocare a IndyCar Racing II pare essere soggetta a una certa schizofrenia. Premesso che in ogni caso un CD-ROM doppia velocità è indispensabile, si deve fare un distinguo tra le richieste hardware per giocare in bassa risoluzione e quelle necessarie per l'hi-res. Per giocare in VGA si rende infatti necessario un 486 DX/33MHz, 8MB di RAM e 12MB di spazio sull'HD. Al contrario, per poter correre in SVGA è indispensabile almeno un 486 DX2 66MHz e 8MB di RAM. Questo sulla carta: per poter poi ottenere risultati degni di questo nome, la Virgin raccomanda un Pentium, almeno 10MB di RAM, volante e pedaliera e una scheda audio Sound Blaster compatibile. Non è infatti supportato lo speaker del PC.

## PC+CDROM

IndyCar Racing II è un prodotto che ha suscitato qualche discussione da noi in redazione: c'è stato chi sosteneva che

tutto sommato si tratta sempre del solito IndyCar di qualche anno fa e chi, come me, al contrario sosteneva che in fin dei conti non c'era molto da aggiungere a una simulazione così completa qual era il precedente titolo dei Papyrus. In effetti ICR2 si propone sostanzialmente come un perfezionamento del suo antenato non offrendo, a coloro che già comprano due anni fa il primo episodio della serie, delle novità così stratosferiche da renderne obbligatorio l'acquisto. Certo, ora la grafica in SVGA gira egregiamente anche su un P90 e l'intelligenza artificiale degli avversari è stata migliorata, ma in fin dei conti questi sono dettagli. Perché allora mi sento, in attesa di recensire Formula 1 Grand Prix 2, di consigliarvi l'acquisto di questo prodotto? Molto semplicemente perché a tutt'oggi è il miglior simulatore di auto da corsa presente sul mercato. E più bello da vedere del primo F1GP e gira meglio del suo precursore: tutto qui.

Al di là di questo comunque, un commento tecnico del programma si rende necessario. Ecco allora che la presentazione del videogame si attira le mie simpatie più che per l'intro in se stessa, per la qualità, la completezza e al tempo stesso l'immediatezza del manuale d'istruzioni. Sotto il profilo estetico credo ci sia poco da dire: basta guardare le fotografie... Peraltro, va detto che se da un lato la grafica in alta risoluzione garantisce risultati spettacolari, dall'altro spesso i poligoni offrono una sensazione di approssimazione fin troppo evidente: scarso è il ricorso alle texture per quanto riguarda gli edifici, i quali molto volte si riducono ad essere dei semplici cubi che fanno da contorno al circuito. Al tempo stesso, la bassa risoluzione offre un grado di dettaglio a mio avviso accettabile ai tempi di Indianapolis 500 ma ormai superato al giorno d'oggi. Sotto il profilo del sonoro, come capirete non c'è molto da dire: al di là dei motivi d'accompagnamento presenti tra una sezione e l'altra del gioco, non è certo da una simulazione automobilistica che ci si deve attendere una colonna sonora da cinque stelle.

Le cose migliorano invece nettamente sotto il profilo della giocabilità e della longevità: nel primo caso, la possibilità di influire su qualsiasi parametro della propria vettura oltre alla libertà di compiere in pista qualsiasi evoluzione si desidera, non può far altro che piacere a chiunque decida di avvicinarsi al mondo delle corse con una impostazione che non sia quella arcade di Screamer; nel secondo caso, IndyCar Racing II vi fornirà mesi e mesi di puro divertimento, dato che prima di poter vincere una competizione si dovranno sudare le proverbiali sette camicie e dato che i circuiti sono in tutto 15, ognuno con le sue peculiarità e ognuno richiedente diversi settaggi della vettura. La nuova modalità Arcade è poi la ciliegina sulla torta, poiché permette a chiunque, specie settando il Car Damage a None, di trasformare il gioco in una sorta di Virtua Racing. Riassumendo quindi tutte le considerazioni finora esposte, non posso far altro che raccomandare IndyCar Racing II a tutti coloro che volessero avvicinarsi per la prima volta al mondo delle auto da corsa. Chi invece possedesse il primo IndyCar Racing, potrà trovare interessante l'acquisto solamente per poter giocare in modalità Arcade o per poter finalmente vedere il gioco girare fluidamente in alta risoluzione.

A tutti gli altri, infine, consiglio quantomeno di attendere febbraio (se tutto va bene) per leggere su queste pagine la recensione del prossimo titolo di Geoff Crammond.





# Ascendancy



**LA TUA GENTE VERRA' INGOIATA DALL'OSCURITA'  
O GUADAGNERA' IL DOMINIO DELLA GALASSIA?**



**AZIONE, DIPLOMAZIA, STRATEGIA INTERSTELLARE**

**21 DIVERSE SPECIE VIVENTI PER OLTRE 100.000 POSSIBILI  
COMBINAZIONI DI GIOCO**

**INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI PERSONAGGI ESTREMAMENTE SVILUPPATA**

**GRANDE LONGEVITA' E RICCHEZZA DI OPZIONI - GRAFICA SVGA**

**REQUISITI TECNICI:**

PC 486 DX 33 Mhz O SUPERIORE, MS DOS 5.0 O SUPERIORE, COMPATIBILE ANCHE CON WINDOWS 95, 8 MB RAM, CD.ROM DOPPIA VELOCITA', 15 MB HARD DISK, SVGA, SCHEDE SONORE SOUND BLASTER COMPATIBILI, PRO AUDIO SPECTRUM, ENSONIQ SOUNDSCAPE, GRAVIS ULTRA SOUND O ROLAND RAP-10.

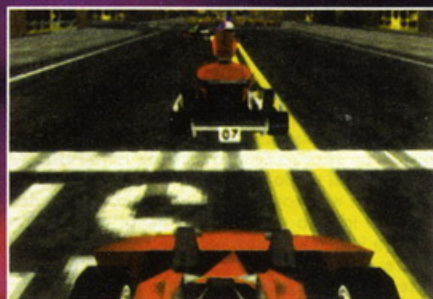
**COMPLETAMENTE IN ITALIANO**  
CD.Rom L. 129.900



# CUORE IN GOLA

# VIRTUAL KARTS™

MICROPROSE



## PREPARATI PER LA CORSA DELLA TUA VITA!!!

- Facile, da imparare e da giocare
- Nuovo motore 3D con visuale virtuale per seguire la corsa da ogni punto di vista
- Opzione di gioco in rete (fino a 8 giocatori)
- 3 livelli per 8 tracciati

CD.ROM

REQUISITI TECNICI:  
PC 486 66MHZ;  
8 MB RAM;  
MS-DOS 5.0 O SUPERIORE;  
SCHEDA SVGA; LE PIÙ  
COMUNI SCHEDE SONORE

£ 99.900



Numero Verde  
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)



# WING NUTS™

Mi ricordo ancora di quando scrissi la prima preview in assoluto per i giochi Rocket Science: era un afoso pomeriggio estivo (o giù di lì) e in redazione era arrivato un bel pacchetto con sopra stampigliato un logo tanto bello quanto sconosciuto. Max mi affibbiò la preview senza neppur avere aperto il pacco: io lo aprii senza indugi e rimasi piuttosto contrariato. Il contenuto si limitava a un paio di foglietti e una videocassetta: inserita quest'ultima nel VHS, rimasi letteralmente sconvolto dalle immagini che si susseguivano a una velocità supersonica sullo schermo. Al fianco di un attonito Andrea (Simula), rimasi estasiato di fronte al modo in cui si avvicendavano fondali renderizzati e cartoni animati. Ma subito il tarlo del dubbio si insinuò nelle nostre menti: nella realtà vedremo le immagini così come le vediamo adesso, oppure questo è un mezzo cinematografico per presentare al meglio i videogame e "sedurre" le masse con prodezze di programmazione del tutto artificiose?

Con l'uscita di Wingnuts, posso solo affermare una

**Dopo mesi e mesi di ritardi e continui rinvii, alla Rocket Science hanno optato per un'uscita in rafficata. Ed ecco così, in rapidissima successione, prima Loadstar, poi Cadillac and Dinosaurs e adesso anche questo Wingnuts...**



Questo babbeo è il comandante del nostro plotone. Non si direbbe, ma è simpatico...

cosa (premetto di non avere ancora visto né Cadillac & Dinosaurs, né Loadstar!): quelli della Rocket Science dimostrano di avere della stoffa, ma purtroppo sembrano ancora abbastanza inesperti. Tralasciamo però per un attimo queste considerazioni, che riprenderò poi nel commento, e vediamo più nel dettaglio cosa ci propone questo Wingnuts.

Il periodo storico potrebbe essere quello a cavallo tra le due guerre mondiali (non sono sicuro, ma quand'è che lo Zeppelin faceva tendenza? Nel 15-18?) e noi siamo dei piloti alle prime armi dell'esercito statunitense (che sembra qualsiasi cosa fuorché americano: tutti infatti parlano con un accento inglese rinomatamente aulico, non avendo quindi nulla a che vedere con lo sboccatissimo slang cui siamo abituati! Il vostro wingman poi, deve avere origini italiane, dato che spesso condisce i suoi discorsi con "compà", "Signor coMManDDante", "Magniffico" e altre amenità linguistiche sulle quali è meglio stendere un velo pietoso...).



Prima, durante e dopo. Ecco come si presentano i combattimenti in Wingnuts! Nella prima fase bisogna mitragliare la coda del Fokker, mentre nella seconda bisogna evitarlo. Come potete vedere, il mirino cambia a seconda della sezione in cui ci troviamo e ha, ovviamente, una funzione diversa!



Ecco il particolare di una sequenza filmata realizzata a bordo dello Zeppelin tedesco. In Wingnuts, tutti i filmati sono davvero ben realizzati e, oltre agli attori, sembrano incredibilmente realistici anche i fondali.

Il vostro compito è combattere la feccia crucca che da un momento all'altro lancerà una bomba dal potere devastante! Per fare questo, dovrete portare a termine diverse missioni: sbaragliare i caccia nemici (compreso il temibilissimo Black Albatross), bombardare un avamposto nevralgico delle forze tedesche, distruggere lo Zeppelin e accoppiare il leggendario Barone Rosso. Facile no?

A bordo del vostro Sopwith Camel F.1 dovrete quindi librarvi nei cieli e cercare di difendere fino



Siamo appena stati abbattuti e, in questa sequenza, il protagonista sta inviando un messaggio alla base per comunicare che è ancora vivo.



# REVIEW

Ecco il temibile Barone Rosso (notate il nome scritto sulla portiera dell'aereo!) ovvero l'ultimo avversario che dovrete affrontare prima di poter debellare la minaccia della bomba...



## PC CDROM

Wingnuts si è rivelato una piacevole sorpresa per certi versi e una mezza delusione per certi altri. Graficamente ci troviamo di fronte a un programma davvero meritevole, e lo stesso dicasi per il sonoro. Quello che però non convince del tutto sono la giocabilità e la longevità, parametri che in un qualsiasi videogame dovrebbero essere maggiormente considerati rispetto a grafica e sonoro. Ma non è il caso di fare dell'inutile retorica: tutto sommato il prodotto della Rocket Science è un "giochino" che rientra nella media, quantunque per certi versi anche discretamente divertente.

Il peggior difetto di Wingnuts è forse quello di essere al tempo stesso poco vario e piuttosto breve (almeno al livello di difficoltà minimo). Le missioni sono solamente sei, ma dopo qualche decina di minuti, l'azione comincia a risentirne e nulla possono fare gli intermezzi filmati, peraltro di ottima qualità, che riescono ad attirare l'attenzione solamente per pochi attimi. Non fatevi trarre in inganno dal look, molto simile a quello dello storico Wings per Amiga (che reputo tuttora uno dei migliori giochi nel suo genere!).

Insomma, dare la caccia ai Fokker può essere divertente, ma solo all'inizio: il fatto che i movimenti si limitino solamente al mirino in fase di attacco e alla coda in fase di difesa, fa capire che proprio non ci siamo... Come idea si avvicina molto ad alcune missioni dei due Rebel Assault ma l'interfaccia rimane sempre uguale: l'idea di inframmezzare il tutto con delle sezioni di bombardamento, oltre al classico dogfight, non è poi da buttare, peccato che si possa fare una volta sola in tutto il gioco!

Alla fine non vorrei dover tornare sul discorso fatto il mese scorso all'interno della recensione di The 11th Hour, ma a questo punto mi sembra inevitabile: Wingnuts è l'ennesimo tentativo di film interattivo e l'altrettanto ennesimo approccio diverso. Può piacere e non piacere: comunque, devo ammettere di essermi divertito almeno un po'. Peccato solo che sia tutto così limitato, dai movimenti al numero di missioni.

## H A R D W A R E

L'hardware per giocare a Wingnuts non è affatto esoso: basta un 486, un CD-ROM a doppia velocità, una scheda grafica VGA e 8 MB di RAM. Installazione su hard disk? 10 miserissimi Kb! Il gioco infatti è letto praticamente tutto dal CD e i file installati sono solo per la configurazione e per il salvataggio (automatico) delle posizioni! Non ci credete? Male, molto male...

PRESENTAZIONE ●  
 GRAFICA ●  
 SONORO ●  
 GIOCABILITÀ ●  
 LONGEVITÀ ●

19

GALEA GLOBALE

Un Red Albatross sta lasciando una cortina di fumo per renderci più difficile il lavoro...

alla morte la causa americana. L'azione di gioco è in soggettiva e, più precisamente, dall'interno del vostro aereo. Voi non guiderete quest'ultimo manualmente, ma vi limiterete a spostare il mirino sul nemico e a far fuoco al momento opportuno. Quando il velivolo avversario riesce a uscire dal vostro raggio d'azione, la visuale verrà spostata sulla coda: qui dovrete effettuare dei movimenti rapidi e intuitivi per evitare di venire colpiti. Come? Semplicemente spostando un altro cursore, questa volta contrassegnato dalla presenza di tre luci come per i semafori (rosso, non si può passare; giallo, rischio; verde, via libera). In altri momenti vi ritroverete a bombardare ponti (ma la visuale non cambierà comunque), attaccare mongolfiere e via dicendo...

Per facilitarvi il compito, appariranno sullo schermo, in maniera del tutto casuale e imprevedibile, dei power-up che aumenteranno le potenzialità del vostro Camel. Se riuscirete a terminare tutte e sei le missioni, i filmati d'intermezzo visti in precedenza vi riappariranno con il sonoro diverso e vi assicuro che sono uno spasso (almeno per chi riesce a capire l'inglese!).

Vi abbandonano al commento...

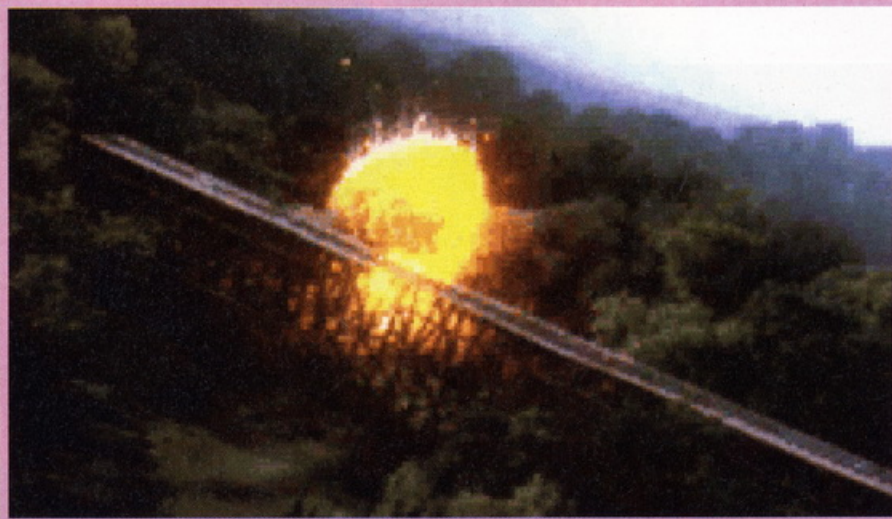
BYEZ!

Andrea "MAO" Della Calce



Tra una sparatoria e l'altra, potremo tentare di raccogliere i vari power-up. Con il pacco regalo le mitragliette non si scaldano mai, mentre con la mucca la potenza di fuoco aumenta a dismisura. Un'ottima combo per poter devastare mongolfiere e dirigibili!

Una concitata missione di bombardamento! Nella foto a sinistra possiamo vedere i preparativi, mentre in quella a destra il risultato finito!



# DRUID

Daemons Of The Mind



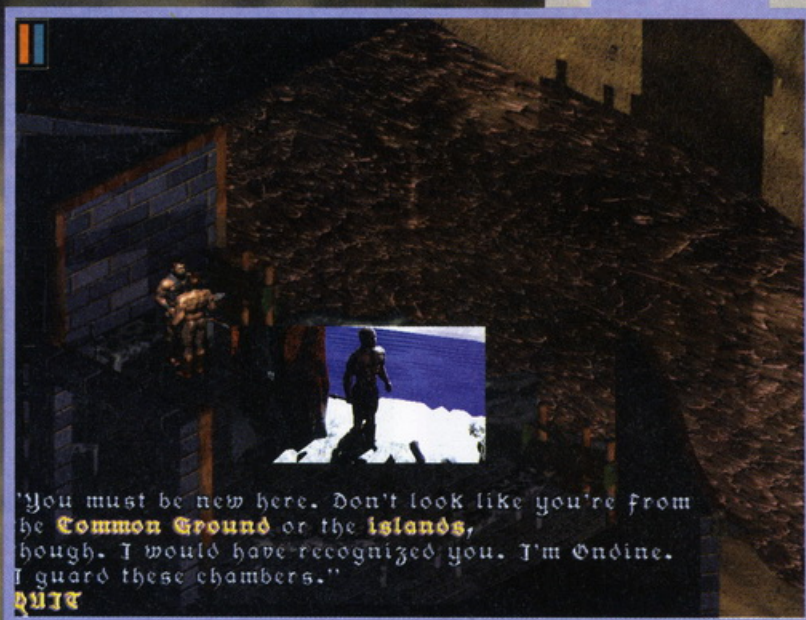
SIRTECH



**Si dice spesso che l'abito non fa il monaco. Bene, questo è particolarmente vero nel caso di questo gioco, in grado di vantare una confezione dall'immagine a dir poco agghiacciante...**

Questo mostro, che custodisce la strada verso la biblioteca, è un enigma: mentre tutti i suoi colleghi muoiono, una volta uccisi, questo bel tomo riappare bellamente ogni volta che si rientra in questa schermata... Mah!

Parlando con questa guardia scoprirete le prime, vitali informazioni di Druid. In fotografia è ben visibile anche il sistema adottato dalla Sirtech per i dialoghi.



Una delle scene più evocative dell'introduzione di Druid: qui Astor vi chiede di aiutare il suo mondo, non si sa bene a far che...

In effetti la prima cosa che ho pensato dopo che il prode Silvestri mi ha consegnato la scatola del gioco è stata: "Oh, mio Dio! CHE COS'È QUELLO!". Reazione che forse vi sembrerà eccessiva, ma solo perché non avete mai visto il parallelepipedo in questione [l'hanno visto... ho pensato bene di riproporre l'artwork anche in come logo della recensione. NdMax]. Ricordo che da sempre una delle argomentazioni più gettonate nell'annosa diatriba tra i sostenitori del software originale e quelli delle copie pirata riguardava proprio la presenza della confezione e dei manuali di gioco: chi diceva che valevano la spesa e chi diceva che niente, erano soldi sprecati. Mi chiedo allora una cosa: forse una bella confezione non può far vendere meglio un gioco, ma di certo una brutta lo può far vendere meno. Insomma: quante copie di Druid rimarranno ingiustamente sugli scaffali dei negozi solo per colpa del bar-

baro con la faccia da beota che occhieggia dalla confezione? Fortunatamente per la Mindscape, e per la Editel che importa il prodotto, voi lettori di TGM saprete tra poco che la vera bellezza non è quella esteriore, ma quella nascosta nel cuore del gioco. Le cose infatti iniziano a migliorare  
n o n



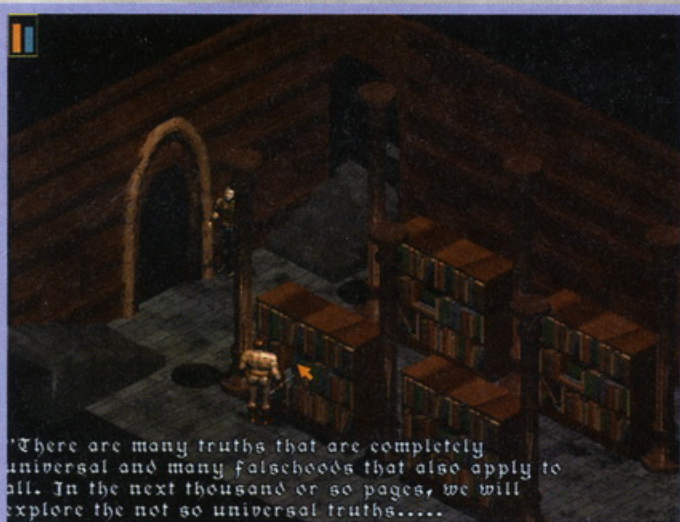
# REVIEW



Le immagini dell'introduzione sono molto ben realizzate, peccato per la lunghezza veramente esigua dei filmati che la compongono!

appena si apre la scatola (se non altro perché l'orrida figura scompare dalla vista) e si sfoglia il manuale di gioco, ragionevolmente ben fatto e in grado di spiegare tutte le sezioni di gioco (manca solo la classica sezione che narra la storia che precede l'entrata in scena del giocatore). Ora che abbiamo fatto questo il computer si è acceso, e siamo pronti a iniziare. La prima cosa che ci si presenta, ovviamente, è l'introduzione, non bella ma neanche brutta, realizzata con brevi spezzoni renderizzati inframmezzati dalle necessarie delucidazioni scritte.

L'amuleto magico, chiave di volta per poter lanciare un qualsivoglia incantesimo. Notate il barbaro: sembra che guardi l'orologio...



'There are many truths that are completely universal and many falsehoods that also apply to all. In the next thousand or so pages, we will explore the not so universal truths....'

La libreria di Nevar, fondamentale per apprendere i primi incantesimi della nostra carriera di Druido. Occhio, perché alcuni libri vi possono derubare (!?!).

Questo povero paesano se la stava vedendo davvero brutta contro i due zombie. Per sua fortuna un barbaro beota dai pantaloni attillatissimi passava da quelle parti...



Una volta finita, ci troviamo finalmente in gioco, nei panni del nostro muscoloso personaggio, e così credo sia ora di farvi un discorso generale su quello che ci attende... Il nostro ruolo è quello del classico salvatore della patria, in questo caso evocato in sogno da tre maghi (Astor, Turak e Havnar). I tre sono fratelli, e sono i reggenti del mondo in cui siamo appena arrivati, Nevar, composto da quattro grosse isole che governano una per uno: un momento; le isole sono quattro, e i maghi tre! Questo è il problema: il quarto fratello, nonché reggente della quarta isola, è scomparso nel nulla. A risolvere la situazione siamo stati chiamati noi, e non a caso: siamo infatti diretti discendenti della casta dei Druidi, i potenti maghi che governano le isole (allora i quattro fratelli sono nostri parenti?).

Questa la missione assegnataci, per la verità almeno inizialmente piuttosto oscura, anche se ovviamente piano piano l'intera vicenda verrà alla luce.

Dopo questo breve excursus sulla storia del gioco torniamo al nostro alter ego, che avevamo lasciato subito dopo il suo risveglio nel mondo di Nevar. Superati i primi facili enigmi e le schermate introduttive dove i tre Druidi ci narrano la storia inizia il gioco vero e proprio, all'esterno del palazzo dei maghi. La prima cosa evidente, a parte la qualità della grafica di cui parlerò più avanti, è che il gioco non utilizza alcun tipo di scrolling: adottando un sistema forse superato, la Sirtech ha realizzato il mondo di Nevar in locazioni separate, per cui ogni volta che uscirete da una di queste (di solito all'uscita troverete un bel mostriciattolo ad aspettarvi) il gioco caricherà la seguente (le attese non sono lunghe, tranquilli). Inizialmente le locazioni accessibili saranno poche, ma non appena avremo risolto il primo problema (come procurarsi i soldi per la tessera della biblioteca!) potremo accedere ad altre sezioni della mappa. L'intera vicenda prosegue così, con determinate locazioni che divengono accessibili solo dopo aver compiuto le azioni giuste (la Sirtech afferma comunque che ci sono diversi percorsi per risolvere l'avventura, cosa che dovrebbe escludere la possibilità di restare irrimediabilmente bloccati in un punto).



# DRUID

Daemons Of The Mind

Ma torniamo al gioco: come vi dicevo, siamo un Druido, per cui le nostre prime avventure serviranno appunto a fornirci delle armi tipiche di uno di questi, ossia le magie. Queste le impareremo in biblioteca, ma quello di cui voglio parlare ora è il sistema con cui la magia (uno degli elementi fondamentali di ogni GDR che si rispetti) viene gestita nel programma Mindscape. Anticipo subito che i programmatori hanno fatto veramente un bel lavoro, ma vediamo nei dettagli: a Nevar la magia si basa sul potere tratto dagli elementi base del creato: Terra, Fuoco, Vento e Acqua (uhm... Mi ricorda un po' Ultima 8), con l'aggiunta della Mente, che li controlla e li dirige. Tutti gli incantesimi esistenti derivano dalla loro più o meno saggia combinazione. In pratica, per lanciare una magia dobbiamo semplicemente cliccare il tasto destro del mouse, selezionando poi la giusta serie di elementi base dal nostro amuleto, che apparirà al centro dello schermo. Un sistema facile, intuitivo e anche coreografico. Una volta fatto questo, potremo lanciare l'incantesimo:

## MAZZATE!

Uno degli aspetti più interessanti di Druid è il sistema con cui sono gestiti i combattimenti, non per niente mutuato pari pari dal migliore che abbia personalmente mai avuto occasione di vedere, quello di Ultima 8. Tutti gli scontri avverranno in tempo reale, e i due contendenti (finora non mi è mai capitato uno scontro multiplo) si riempiranno di botte fino a che uno dei due non partirà per i verdi pascoli del cielo (ma voi potrete anche decidere di scappare). Per colpire l'avversario non dovrete fare altro che cliccare con il puntatore del mouse sulla parte che vorrete offendere, mentre per difendervi dai suoi attacchi dovrete cliccare sul vostro stesso corpo. Un metodo estremamente semplificato e che, in generale, si rivela molto funzionale. Eppure, a causa di alcune particolarità di Druid, non risulta esente da difetti. Il primo è che, essendo la grafica in SVGA, gli sprite non sono certo grandi (circa la metà di quelli di U8), per cui cliccare sulla parte che si vuole colpire in certe situazioni risulta un filo problematico. Il secondo, quello più grave, è che in certe situazioni (cioè quando i personaggi sono disposti in verticale sullo schermo) diventa quasi impossibile cliccare su tutti e due: si finisce per farlo sempre sullo stesso. Ultimo difetto è che gli avversari non si muovono in giro per le locazioni: restano fermi fino a quando non gli andate addosso voi. Decisamente irrealistico.



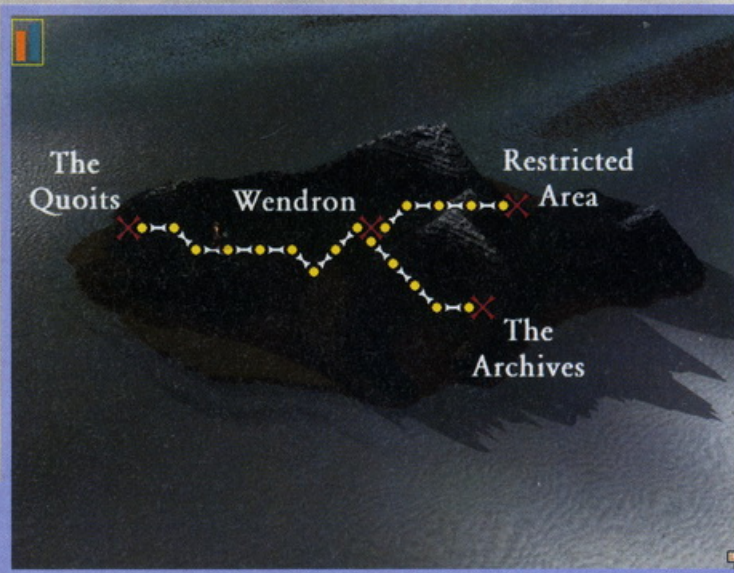
Anche se i mostri in quest'immagine sono due non aspettatevi di combattere in inferiorità numerica: fino a quando non li attaccherete voi i due verdoni si limiteranno a farsi i fatti loro.



Astar:  
"At last! Welcome to Nevar. I have been expecting you for some time...."

Siamo appena giunti su Nevar, e Astar (uno dei tre Druidi) ci sta spiegando perché ci abbia evocato. Qui il parlato funziona!

Manca solo la musicchetta stile reggae di sottofondo e poi siamo tornati ai tempi della saga di Monkey Island. Dove sarà l'Isola della Scimmia?



se abbiamo eseguito tutto nella maniera giusta otterremo gli effetti sperati, altrimenti perderemo inutilmente dei punti magia (importantissimi, perché determinano il numero di magie che potremo realizzare prima di "prosciugare" la nostra mente). Alla prova dei fatti il "motore magico" di Druid si rivela molto affidabile, risultando uno degli aspetti migliori del programma.

Uno dei migliori, ma certamente non l'unico: non voglio qui parlare del combattimento, trattato in un

box tutto suo, per cui non mi rimane che dedicarmi a un'altra delle caratteristiche fondamentali dei giochi di ruolo, vale a dire l'interazione con i fondali e con gli altri personaggi. E qui le cose non sono più tutte rose e fiori. Infatti, anche se i livelli raggiunti dalla Sirtech sono abbastanza buoni, non si può certo dire che Druid sia un gioco all'avanguardia sotto questo punto di vista. Tanto per cominciare i dialoghi seguono la strada classica, presentando le solite parole degne di attenzione evidenziate nel testo. Cliccando su queste (che rimangono sempre visibili in fondo allo schermo finché dura il dialogo) si otterranno altre informazioni. Tutto qui, non c'è nemmeno la possibilità di interrogare i personaggi su diversi argomenti (mi sorge un dubbio: che il nostro eroe sia muto e si espri-

ma a gesti?). Se a questo aggiungiamo il fatto che le varie locazioni non pullulano certo di gente con cui parlare, ci accorgiamo come da questo punto di vista Druid abbia un sacco di cose da imparare. Va decisamente meglio per quanto riguarda i fondali: gli oggetti importanti, anche qui, si scoprono nel solito modo (ossia con il cursore che cambia colore quando ci passa sopra), ma almeno sono parecchi e gestiti tramite un'ottima schermata d'inventario, che fornisce anche tutti i dati del nostro personaggio (forza, punti esperienza ecc.). Utilizzare o esaminare un qualsiasi artefatto in nostro possesso è invece una cosa semplice e intuitiva, al contrario di quanto

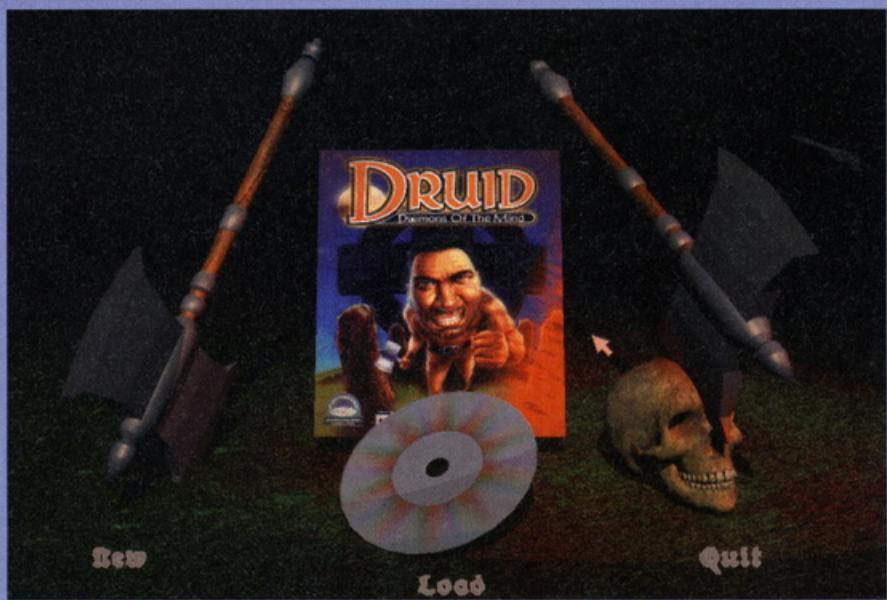


Abbiamo appena eliminato una guardia che ci ostacolava il cammino. In Druid perfino le truppe dei Druidi, non si sa perché, vi creeranno un sacco di problemi.

Questa bella schermata serve tanto per le opzioni che per la gestione del personaggio. Veramente molto ben congegnata!







Siccome non mi sembrava giusto che soffrissi soltanto io, ho deciso di mostrare la confezione del gioco anche a chi non lo comprerà: guardate e gemete!

avviene in molti altri giochi del genere.

Per tirare le somme posso solo dire che Druid è un gioco con alcuni aspetti particolarmente curati e ben riusciti e con altri che, anche se non del tutto scadenti, avrebbero evidentemente necessitato di un'attenzione maggiore.

Bene, e ora possiamo dedicarci agli aspetti tecnici del programma: grafica, sonoro e opzioni a disposizione del giocatore.

Partendo dalla grafica, voglio subito fugare un dubbio che assalirà tutti quelli che giocheranno Druid: il protagonista non è in mutande. I pantaloni ci sono, sono color pelle ma ci sono. L'intero programma gira comunque in SVGA, in 640x480, il che già di per sé è una garanzia di qualità. Tutte le locazioni sono inoltre realizzate con maestria (eccezioni fatte per quelle delle mappe delle isole, veramente troppo 'monkeyisleggiandi') in una visuale in 3D isometrico, e anche se manca lo scrolling, che avrebbe contribuito a garantire un'ambientazione ancora più realistica, riescono egregiamente a portare sui nostri schermi un mondo credibile. L'unico appunto che posso muovere ai grafici della Sirtech riguarda la scelta dei colori, generalmente tendenti al marroncino e, in alcune schermate, alquanto confusionari.

Passando al sonoro, subito un fatto curioso: in teoria il gioco dovrebbe essere interamente parlato, ma sul mio computer sono parlate soltanto alcune fasi dell'introduzione, per cui non so proprio cosa dirvi. Le musiche (anzi, la musica) sono per contro abbastanza carine. Ripetendo una frase che ho già scritto

Per entrare in questa costruzione dovrete procurarvi dei documenti. Non provate a usare la forza, altrimenti al mondo ci sarà un barbaro in meno...



Questo cerchio di pietre modello Stonehenge ci permetterà di volare in giro per Nevar, una volta che avremo trovato tutte le pietre magiche necessarie...

in altre recensioni, posso dire che "accompagnano il giocatore senza esasperarlo", cosa che in un GDR (dove le sentiremo per ore!) è forse l'unica caratteristica veramente indispensabile.

Gli effetti sonori sono ben realizzati, anche se non sono molti. In particolare mi sono piaciuti quelli che si riferiscono al lancio dei vari incantesimi. Ricapitolando, Druid offre una ragionevole qualità sonora: se poi il parlato funzionasse per tutta l'avventura le cose migliorerebbero di molto (visto che, per quel poco che ho potuto sentire, è realizzato veramente molto bene).

Altre 'bugie' della Sirtech vengono fuori dalle opzioni promesse e da quelle disponibili. Sul retro della confezione si dice che potremo scegliere se giocare con un barbaro o con una barbara, ma non è proprio così: evidentemente la controparte femminile del nostro bell'omaccione hanno pensato bene di tenercela i programmatori (ma se del resto assomiglia anche solo lontanamente a quanto raffigurato in copertina, bisogna avere proprio un bel coraggio...).

A parte questo, sono presenti le opzioni più o meno standard di questo genere di giochi, vale a dire quelle di caricamento e salvataggio (e vorrei anche vedere! Ci pensate a un GDR da risolvere tutto in un colpo solo?), con tre posizioni disponibili, e quelle riguardanti il volume della musica e degli effetti sonori.

Devo quindi dire che Druid è certamente un prodotto molto valido, dotato di qualità indiscutibili. La storia è intrigante e viene svelata poco per volta, lasciando al giocatore la voglia di andare avanti necessaria per la riuscita del gioco, mentre gli

aspetti tecnici supportano il tutto in modo adeguato. D'altro canto non si possono tacere i difetti presenti nel programma (nessuno che ne pregiudichi la giocabilità, comunque): oltre a quelli già citati in precedenza, potrei dire che nel gioco si verifica una certa tendenza a morire frequentemente (soprattutto se si attacca qualche personaggio che custodisce una sezione di gioco non ancora disponibile) e che nel complesso il mondo di Nevar risulta piuttosto desolato, vista la scarsità della sua popolazione e il suo comportamento (come sono lontane le viventi città della serie di Ultima!).

Per sapere se alla fine contino di più i pregi o i difetti di Druid non posso far altro che rimandarvi al commento (altrimenti che ci starebbe a fare!).

Daide Solbiati

PC CDROM

Eccoci così giunti al momento della verità: riprendendo la domanda posta in conclusione alla recensione, in Druid

valgono di più i numerosi pregi o i meno numerosi (ma tanti lo stesso) difetti? I pregi, senza alcun dubbio.

Anche tralasciando il discorso sugli aspetti grafico/sonori del gioco, che come ho detto nelle pagine precedenti sono decisamente ben realizzati, resta il fatto che l'unico metro di giudizio da usare per decidere se un gioco di ruolo sia o meno valido consiste nel vedere se il programma risulti capace di offrire una sfida interessante al giocatore, senza opporgli troppi impedimenti tecnici alla continuazione dell'avventura. E questo è esattamente quello che fa Druid.

La trama, anche se non originalissima, è decisamente intrigante, e il suo svelarsi a poco a poco la rende ancora più interessante. Il mondo di Nevar, pur con tutti i limiti già evidenziati, riesce a essere sufficientemente realistico e graficamente appagante da convincerci a cercare di salvarlo senza troppe remore.

Concludo confermandovi come Druid sia senza ombra di dubbio un buon gioco, che certamente non entrerà negli annali nel ruolo di classico, ma al tempo stesso senza dubbio in grado di offrire agli appassionati e anche ai novizi del genere divertimento bastantente a giustificare l'acquisto. Se vi piacciono i GDR, potrebbe rivelarsi un'ottima scelta.

## H A R D W A R E

Druid appartiene alla sempre più rara categoria di giochi che, per girare, non richiedono configurazioni in grado di prosciugarvi il portafoglio per un paio di annetti. I requisiti minimi parlano di un 486/33, con 12 mega liberi su hard disk, un lettore CD a doppia velocità e una scheda video SVGA (cosa che rende indispensabile anche un monitor, arguisco). Servono poi 4 MB di RAM, un mouse, una versione del DOS superiore alla 5.0 e una scheda sonora (Ad Lib, Soundblaster, Roland o Gravis).

Quelli raccomandati, invece, passano a un DX2/66 con 8 mega di RAM, un lettore CD a quadrupla velocità (inutile, a mio parere) e una scheda audio a 16 bit.

Personalmente ho provato il gioco su un Pentium 133, per cui non posso dirvi quanto i consigli della Sirtech siano veritieri: la mia idea è comunque di restare più vicini ai requisiti consigliati che a quelli minimi.

Per girare, infine, il gioco non incontra nessun problema.



# TORIN'S PASSAGE

**Ritorna al lavoro quella mente deviata di Al Lowe, padre della mitica saga di Leisure Suite Larry, sfornando un'affascinante storia fantasy, ambientata in un pianeta che sfida ogni legge fisica e sulla superficie del quale si alternano personaggi dalle fattezze più stravaganti.**

La storia ha inizio in una notte buia e tempestosa (... poteva essere altrimenti?): all'interno di un palazzo fastoso, il pianto di un bambino trapelava di tanto in tanto tra il riecheggiare dei tuoni. Prima che il pargolo affogasse in un mare di lacrime, la "baby-sitter" intervenne,

mettendo una polverina verdognola dalle origini misteriose, ma dall'aspetto per nulla rassicurante, per poi versarla in una zucca da cui si ergevano fumi inquietanti. Tutto d'un tratto uscì da quest'ultima un vortice di spiriti e demoni che, con grande confusione, si diresse verso la culla del bambino. I lampi, intanto, illuminavano il cielo e la pioggia bagnava la povera baby-sitter che, indotta dalla sua alta professionalità, si stava allontanando di tutta fretta dal palazzo per mettere in salvo il piccolo Torin (... D'altra parte, nomi comuni come Andrea, Marco, Stefano... Non vanno più di moda)... Comunque sia, Torin non fa provincia, sia chiaro). I genitori del pargoletto non riuscirono invece a sfuggire al malvagio incantesimo dello stregone, e così gli anni passarono e Torin fu educato e cresciuto dalla baby-sitter che nel frattempo si era sposata. Circa venti anni dopo il tragico evento, Torin era



L'incosciente Torin ammira il tramonto senza accorgersi che con quella fune potrebbe imitare Tarzan.

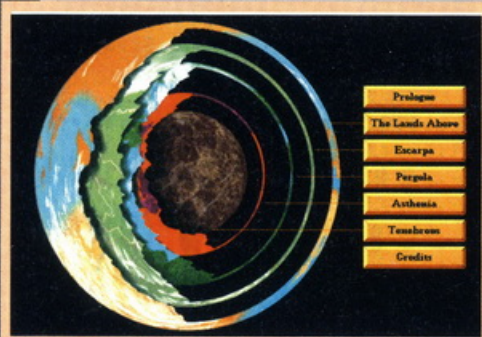
prendendolo dolcemente tra le sue braccia e portandolo al di fuori della stanza dei genitori... il vento, intanto, iniziava ad aumentare di intensità, trascinandosi con sé foglie, polvere e rami secchi; le nubi coprivano velocemente la luna e ogni stella del cielo, gettando in una ancor più tenebrosa atmosfera quella notte che nulla di buono lasciava presagire. Nel frattempo, un losco figuro dalle fattezze di uno stregone si aggirava, non certo con le buone intenzioni di un onesto boy-scout, nei meandri del palazzo. Senza alcuna esitazione il mago estrasse da una boc-



ormai diventato un giovanotto atletico che lavorava come contadino nei campi che circondavano la sua isolata e sperduta casa. I suoi genitori adottivi erano stati molto affettuosi nei suoi confronti e Torin non conosceva cosa fosse avvenuto in quella tragica notte; la sua vita procedeva quindi serena, ma nella più totale monotonia. Non è un segreto infatti che il giovane conta-

Grazie all'ologramma è ora possibile escludere ogni forma di dubbio riguardo alla natura degli oggetti raccolti... e accorgersi di avere nelle tasche anche un bruco.

Chissà se ora, con mamma e papà così insonorizzati, si potrà ascoltare del buon Heavy Metal al volume desiderato,



Da questo spaccato è possibile capire come i 5 paesi vadano a formare il pianeta Strata. Il passaggio da un paese all'altro avviene tramite colonne di cristallo.



Espressione da abete o da ebete ???



Ecco il nostro prode eroe Torin in posa plastica.

dino cercasse stimoli più appaganti di una semplice vita passata al caldo del focolare domestico, Torin sognava avventure, azione e qualche emozione più forte. Proprio mentre spiegava questo suo malessere esistenziale al suo fedele gatto Boogle (più che "gatto" lo definirei semplicemente "coso", visto che neanche Piero Angela aveva mai visto prima un essere come quello), comparve all'orizzonte un tornado multicolore che avanzava verso la sua casetta. Non ci volle molto per capire che non si trattava di un semplice fenomeno meteorologico; eppure, ancor prima di arrivare a tale brillante deduzione, Torin si vide cristallizzare e rapire i suoi genitori adottivi. L'atletico figliolo, che in quel momento si stava recando a lavoro, tornò di corsa a casa, dove, illuminato sui fatti da uno sconosciuto, scoprì che la fonte di quell'incantesimo era una strega cattiva (certo non poteva essere buona... direte voi), chiamata Lycentia, la quale, secondo un'antica leggenda, era stata esiliata anni addietro dai "Paesi di Sotto". Ebbene sì! esistevano in quel mondo paesi sotterranei disposti come pianeti concentrici. Torin si convinse così a mettersi alla ricerca dei suoi genitori adottivi, per liberarli da quel terribile incantesimo, anche se, a dire il vero, non ci dovette pensare due volte, spinto da quello spirito di avventura che da tanto tormentava la sua monotona esistenza.

Accompagnato dal suo fedele amico Boogle, Torin cercherà quindi di raggiungere i suoi genitori anche a costo di doversi spingere fino al centro del pianeta per trovarli. Il gioco si compone quindi di cinque capitoli, ognuno corrispondente a uno dei cinque paesi concentrici del pianeta "Strata": The Lands Above, Escarpa, Pergola, Asthenia e Tenebrous. In partenza ci si troverà sulla superficie esterna del pianeta (The Lands Above), anche se il giocatore è comunque libero di scegliersi di volta in volta il capitolo da affrontare. La varietà dei paesi da visitare è sicuramente un aspetto positivo di "Torin's Passage", i colori e le atmosfere che si susseguono nella trama del gioco sono originali e ben curate. Tutti i fondali sono infatti curati a opera d'arte, tanto forse da mettersi in lieve contrasto con i personaggi, realizzati in stile cartone animato, privi di ogni tipo di sfumatura e quindi di profondità; nonostante questo, il risultato ottenuto è comunque ottimo, grazie ai 256 colori proposti in alta risoluzione 640x480.

Lo stregone mentre prepara l'incantesimo (... Che manchi forse un pizzico di sale ??).



La baby-sitter riesce a strappare dalle grinfie dello stregone il piccolo Torin.

Torin insieme al suo amico Boogle (mistero della genetica o dei test nucleari ?).



Il cursore del mouse fa da padrone nel controllo della situazione, quando questo è posizionato su un oggetto con cui è possibile interagire, si illuminerà, mentre assumerà la forma di freccia per indicare i percorsi agibili al nostro Torin. Sono poi selezionabili due inventari: quello di Torin, all'interno del quale vengono raccolti gli oggetti, e quello di Boogle contenente le forme che può assumere questo strano essere. Gli oggetti raccolti possono inoltre essere osservati in 3-D grazie alla funzione ologramma, mentre una barra di scorrimento permette di osservare ogni punto dello scenario senza dover obbligare Torin a compiere noiose maratone. Potrete inoltre evitare di rimanere impantanati per mesi in un punto della storia, grazie alla funzione di "Tips on Line", a cui potrete accedere direttamente dal gioco scalando un po' di punti dal vostro punteggio globale. Il sonoro è curato, le musiche sono state ben inserite nelle diverse fasi del gioco, e ogni dialogo è stato digitalizzato (anche se bisogna dire che le conversazioni tra i vari personaggi sono gestite interamente dal computer, senza possibilità di scelte multiple da parte del giocatore). La grafica, seppur ottima dal punto di vista estetico, fatica a muoversi fluidamente su computer inferiori al Pentium; questa è forse l'unica nota dolente di Torin's Passage ma che ne condiziona inesorabilmente l'intera valutazione.

Alex Polli

# REVIEW

## PC+CDROM

Torin's Passage è senz'altro un prodotto ben realizzato sotto il punto di vista grafico: i fondali sono

degni del Louvre, i personaggi risultano simpatici, buffi o comunque originali, venendo soprattutto inseriti ognuno nel giusto contesto. Si è così riusciti a creare un'atmosfera variegata e capace di sfumare dalle situazioni più tenebrose a quelle più colorate e solari.

L'interfaccia di gioco è snella ed efficiente, evitando tutte quelle inutili operazioni spesso ripetitive che annuirebbero il giocatore sul medio-lungo periodo. Devo inoltre riconoscere come all'aumentare del tempo passato dinanzi a Torin's Passage il mio giudizio sul gioco sia andato sempre più rivalutandosi, attratto com'ero dall'evolversi della vicenda.

C'è però anche qui un rovescio della medaglia, poiché le stupende animazioni, l'alta risoluzione ed altre prelibatezze grafiche, hanno finito per intaccare la velocità del programma, facendo calare inesorabilmente l'entusiasmo che poteva nascere da un'avventura di questo livello.

Se comunque disponete di un buon computer e amate giochi tipo King Quest VII, allora questo è il gioco che fa per voi.

## H A R D W A R E

Torin's Passage funziona sia sotto Windows (95 o 3.1), sia sotto MS-DOS (dal 5.0 in su). Richiede come minimo un 486 a 25 MHz con 8 MB RAM, in realtà presenta ancora qualche rallentamento su un 486DX2 a 66 MHz con 8 MB RAM, ... insomma, se potete, scomodate un Pentium 90 con più di 8 MB di RAM. Altro fattore determinante in termini di velocità è il lettore CD-ROM: un 2x può essere anche sufficiente ma forse è ora di aggiornarsi ai quadrupla velocità. Vengono poi richiesti 2 MB su Hard Disk e una scheda SVGA/256 colori; tutte le schede sonore sono supportate sotto Windows mentre sotto MS-Dos sono compatibili Sound Blaster, Pro Audio e MS Sound System.

PRESENTAZIONE	●	88
GRAFICA	●	
SONORO	●	
GIOCABILITÀ	●	
LONGEVITÀ	●	

**GLOBALE**

# PRIMA RAGE™

IL PIU' INCAZZATO, VINCE!!



Disponibile nei formati: MD, SNES, GB, GG, CD MPC, AMIGA



# LA FURIA BESTIALE ESPLODE NEL GIOCO PIU' ANARCHICO DELL'ANNO !!

PRIMAL RAGE, successo strepitoso nella versione coin-op, è già numero 1 nella classifica TOP 20 CARTRIDGE. Dinosauri furiosi, mosse segrete, colpi proibiti e bonus nascosti. PRIMAL RAGE è il primo videogioco a usare animazione completamente in stop-motion, con immagini digitalizzate di sette modellini realizzati in latex azionati elettronicamente e filmati in centinaia di posizioni diverse. Fa rabbia non averlo ancora !!

Anteprima assoluta: anche i possessori di un PC potranno provare queste emozioni perchè PRIMAL RAGE è anche disponibile nei formati CD MPC e AMIGA!!



**E SE SEI COSI' IMBESTIALITO DA ARRIVARE  
ALLA SFIDA FINALE, PARTECIPI AL...**

## GRANDE CONCORSO



Se arrivi alla FINAL BATTLE (guarda la schermata qui a fianco) fotografala e spedisce la foto insieme alla prima pagina del manuale di istruzioni di PRIMAL RAGE alla LEADER, unendola a questo tagliando compilato.



Parteciperai così al

concorso per vincere una fantastica MACCHINA COIN-OP da piazzare in casa tua (non dirlo alla mamma!). Oppure potrai vincere una fantastica maglietta "da bestia".



NOME ..... COGNOME .....

PROFESSIONE ..... ETA' .....

INDIRIZZO .....

CAP ..... CITTA' ..... TEL. ....



# MANIC KARTS

Quale pensiero mi sia passato per la testa scrivendo il cappello di questo videogame proprio non lo so. Per la verità non so nemmeno cosa significhi: forse, visto che sono le 3:30 del mattino, si tratta di un messaggio subliminale insidiatosi fra le intricate quanto addormentate propaggini grigiastre del mio cervello a causa dei vari fuori pista attribuibili alla scarsa attitudine che, in principio, ho dimostrato di possedere per questo inedito gioco di corse. In effetti la prima idea che mi è balenata dall'emisfero destro a quello sinistro (eh sì, è passata talmente veloce che non ho fatto appena in tempo a concretizzarla) è stata quella di procurarmi un casco e un paracenti tipo boxer. Poi mi sono accorto che il povero Silvestri avrebbe dovuto correggere questa schifezza di recensione e quindi mi sono dedicato seriamente al titolo che senza altri indugi cercherò di illustrare con ordine. Un anglossassone (Doug Johns della Virgin... NdSS) decise, un giorno di qualche mese fa, di piombare in redazione con un sacco di programmini interessanti: fra questi c'era anche una mezza preview di Manic Karts. Quando lo vidi, decisi che non faceva per me; non chiedetemi perché, ma non mi piaceva. Due giorni prima di questo articolo il bravo Stefano mi affida il videogame in questione e, solo dopo aver

accettato il lavoro, mi accorgo del tremendo sbaglio. È troppo tardi! Giunto a casa faccio di tutto tranne che guardarlo (ah, che bello scoprire queste cose... NdSS) e, solo quando tutta la città sta dormendo, Casper si diverte come un matto e MTV impazza nelle cuffie, mi decido a dare un'occhiata al gioco. Risultato: rimango sveglio praticamente tutta la notte rapito dal campionato del mondo di kart, dalle derapate e da tutto quello che può comportare una sferatissima quanto divertentissima simulazione di questo tipo. Questo discorso dovrebbe convincervi del fatto che anche i redattori sono esseri umani (no, Max non fa parte di questa infima categoria: siamo al corrente del fatto che proviene da un'altra dimensione) e che possono sbagliare; il sottoscritto poi... Manic Karts si presenta dunque come uno dei pochi simulatori di go-kart presenti sul mercato, seguito ufficiale del quasi omonimo titolo della Manic Media uscito la scorsa primavera. In MK avrete la possibilità di mettervi alla guida di un kart (fin qui ci arrivava anche il mio gatto che si chiama Oscar e che non ho mai avuto) per sfidare altri sette concorrenti in gare che avvicinano questo gioco molto di più a un arcade piuttosto che non a una simulazione. La prima cosa da fare è scegliere in quale categoria

**Questo gioco è approvato dall'Associazione Medici Dentisti Italiani... Ricordate: gennaio è il mese della prevenzione!**

correre: queste sono suddivise in centimetri cubici e vanno dai 50 cc ai 100 cc, e dai 200 cc ai 250 cc. Fatto questo (tenete presente che il design cambia dalle due cilindrate inferiori alle due superiori), non vi resta altro che decidere il colore del bolide con il quale partecipare, fare un po' di pratica con delle gare singole (consigliato) e infine cimentarvi direttamente nel campionato. Anche quest'ultimo è diviso in categorie: facile, duro e "manic", ovvero il più difficile in assoluto. Se si considera poi che anche le



Un breve scampolo dell'introduzione di Manic Karts... corta, ma che illustra bene di che tipo di gioco si tratta. Micro Machines in soggettiva, no?



In Manic Karts potrete scegliere di gareggiare in diverse divisioni di kart, quattro in tutto, con mezzi di diversa cilindrata.

Ahhh, la vecchia Londra, città di stravaganze, di luci, tendenza e redattori... Ma anche di piste di kart cittadine da fare invidia a qualsiasi formula automobilistica reale.



Quello sullo sfondo è il Monte Bianco ma, contrariamente a quanto potreste pensare, non siamo in Italia (che a mio parere potrebbe essere considerata la patria del kart), bensì in Francia. La pista è resa insidiosa dalla neve e dal ghiaccio sparsi per la pista come la lana sulle capre... vabbè forse il paragone non era proprio così, ma ci siamo intesi.

cilindrate di questi piccoli mezzi presentano delle variazioni in tema di difficoltà di guida, dovrete poter gestire la giocabilità del gioco al meglio variando queste opzioni.

Nella modalità campionato potrete correre su sedici circuiti distribuiti tra otto paesi diversi (fra i quali, mi spiace dirlo, non figura l'Italia, anche se poi i circuiti sono fittizi): com'è facile dedurre, ogni nazione presenta due varianti della stessa pista, una più difficile dell'altra.

Le corse si svolgono, oltre che in paesi differenti (Francia, Inghilterra, Brasile, U.S.A., e così via), in condizioni climatiche e ambientali davvero particolari: a parte i due tracciati tedeschi che si ambientano in una pista di kart vera e propria, avrete la possibilità di correre in una spiaggia (incredibile quanto si sia tentati di urtare i colorati palloni galleggianti mentre si sta correndo - e alla fine lo si fa), nell'acqua, fra dei pupazzi di neve sulle Alpi dove le

# REVIEW

No, non avete capito. Quel pupazzo di neve non l'ho fatto io durante una sosta ai box ma l'ho incontrato per caso dopo essere scivolato per un bel pezzo su un lastrone di ghiaccio. Comunque val la pena di osservare come, anche in bassa risoluzione, il compatimento del gioco come le texture, sia assolutamente ineccepibile.

bestiole sulle quali correte consumano peggio di un motore da 3000 cc) e, per finire, corrompere qualche squadra avversaria... Tenete conto che, a seconda della difficoltà prescelta, i costi dei pezzi di ricambio e degli upgrade avranno dei valori differenti.

Non mi rimane che dirvi che le graduatorie vengono calcolate come in Formula 1 e che a parità di punti vincerà chi avrà speso meno soldi in accessori.

Adesso vi lascio e prima che spunti il sole mi faccio un paio di gare a Manic Karts: se va avanti di questo passo diventerò un piccolo vampiro con un go-kart in garage. Buona notte!

Hype

PC+CDROM

Giudicare Manic Karts è semplice: si tratta di un programma che, oltre all'originalità, sa offrire quella qualità che di

questi tempi solo pochi titoli sanno esibire (questi infatti meritano una recensione su TGM, gli altri invece...). Manic Karts ha dalla sua un concetto di gioco vecchio come il mondo (dei videogame, s'intende) ovvero quello di poter potenziare, in cambio di somme di denaro, il proprio mezzo. Concetto che a mio parere rimane validissimo e che spinge a impegnarsi molto di più per poter guadagnare e acquistare quel pezzo che, nella gara successiva, si spera contribuisca alla vittoria finale. A parte questo, MK si contraddistingue per il realismo col quale i go-kart si muovono lungo il percorso, soprattutto in curva dove le derapate si sprecano.

La grafica è semplicemente fantastica, sia in alta che in bassa risoluzione; le texture del percorso e dei mezzi sono perfette, tanto che per certi versi mi è sembrato di giocare a una versione lillipuziana di Screamer. La fluidità poi è impeccabile, almeno in bassa risoluzione (lo diventa anche in alta in presenza di un Pentium a 90 MHz). Il sonoro è il solito rumore di motore anche se in questo caso la tonalità sembra effettivamente quella di un go-kart.

I percorsi poi sono di una natura talmente varia e piena di ostacoli che il divertimento e la giocabilità sono assicurati. La longevità varia da guidatore a guidatore, dato che non a tutti piace rifare a lungo gli stessi percorsi: ma questo dipende da voi. E come se un pilota di Formula 1 chiedesse che i circuiti fossero rifatti ex novo a ogni stagione... zio Bernie non sarebbe contento.

Personalmente il gioco mi ha colpito moltissimo. Non è proprio come stare in un vero e proprio kart, visto che solo un paio di percorsi sono plausibili, ma è piuttosto come giocare a una versione di Micro Machines in soggettiva... chi ha orecchie per intendere, intenda!

## H A R D W A R E

Per far funzionare decentemente Manic Karts avrete bisogno di un 486 DX2 a 66MHz e 8 MB di RAM e quasi zero byte su hard disk, il tutto per giocare in 320x200. Se intendete utilizzare la SuperVGA (640x480), procuratevi un Pentium 90 e 16 MB di RAM. Dato che il programma funziona da CD ROM possedere un lettore a doppia velocità giova alla salute di tutti (gioco e giocatore).

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

89

●  
 GLOBALE



Come già nel suo predecessore, anche Manic Karts vanta un discreto numero di visuale esterne: inutili, ma comunque spettacolari.

to di curva. A quel punto, non farete altro che fermare il go-kart, dirigerlo verso il maleducato pilota avversario e, con un impeccabile stile, massacrarlo di botte come si confa a tale scorrette individuo. A parte gli scherzi, sarà davvero dura riuscire a vincere qualche gara al massimo della difficoltà, anche se in questo modo mi sono divertito molto di più che non giocando a un livello più facile.

Se durante una corsa vi sembra di non essere riusciti ad ottenere il massimo del rendimento dal vostro mezzo o se vi accorgete che questo non è preparato

correttamente per il circuito che state per affrontare, non vi crucciate: durante la stagione mondiale, infatti, alla presentazione di una nuova gara, oltre alla possibilità di salvare la partita avrete modo di acquistare set di gomme fabbricate coi composti più resistenti (non che le gomme esplodano in questo gioco, ma perdono in tenuta di strada), potenziare il vostro propulsore (per quel che riguarda l'accelerazione), dotare il mezzo di un serbatoio di carburante più capiente (ah, non ve lo avevo detto? Le

piste sono costituite da insidiosa acqua allo stato solido, nei sobborghi di Londra (come odio i semafori - credo di averne tirati giù una decina) e ancora nella sfavillante notte di New York, costellata delle luci che si riflettono dai grattacieli più alti del mondo.

Vi avviso fin dall'inizio che sarà molto difficile contenere le derapate mentre affronterete le strettissime curve attorno ai fabbricati e, in certe piste, evitare gli alberi sarà un'impresa ardua. Dovrete poi tener conto che correrete insieme ad altri sette scalmanati che penseranno di essere in pista da soli come voi: praticamente vi taglieranno la strada a ogni inserimen-



Qui siamo nel bel mezzo della foresta amazzonica, in Brasile, e devo dire che il percorso sudamericano è uno dei più difficili in assoluto in quanto, oltre alla presenza di alberi e macigni in mezzo alla pista, il circuito è caratterizzato da parecchie curve a 180° che mettono in difficoltà anche i concorrenti pilotati dal processore, di norma meno errabondi di noi poveri umani.

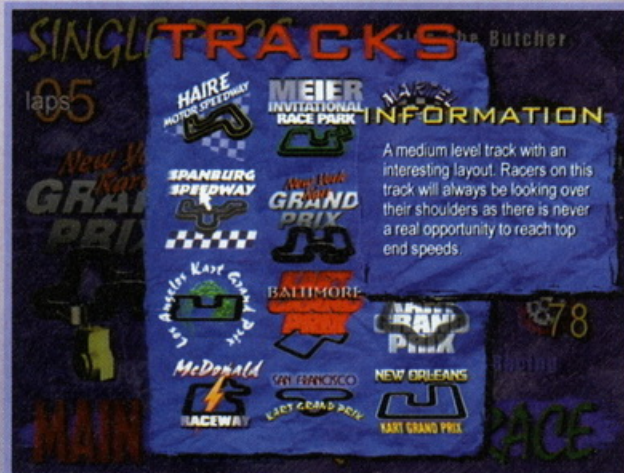


Le corse che si svolgono nelle grandi città americane sono tutte in notturna e per questo risultano davvero insidiose, dato che molte volte non si riesce a vedere cosa ci sia dietro questa o quell'altra curva. Fra l'altro poi, si è spesso distratti da segnali luminosi fuorvianti che nulla hanno a che vedere con il percorso.

# VIRTUAL KARTS

**Mamma Microprose decide di entrare in diretta concorrenza con Manic Karts della Virgin (recensito su questo stesso numero) e lancia sul mercato un prodotto che si propone di riprodurre fedelmente il mondo dei go-kart.**

Come vi comportereste qualora le vostre agognate vacanze pre-natalizie fossero bruscamente interrotte da una telefonata del prode Stefano, il quale vi avverte che per un inconveniente tecnico le foto di una vostra recensione sono andate perdute? Non è finita: è altresì necessario un ulteriore articolo su un gioco appena giunto in redazione, il tutto entro ventiquattrore. Fornite la risposta al quesito e confrontatela quindi con quanto ha fatto il pazzoide di cui potete leggere il nome in fondo a queste righe: infatti io ho lasciato immediatamente la mia casa di montagna (obtorto collo, ma mi sembra un'annotazione superflua) e, nonostante l'impressionante dose di impropri sca-



I tracciati disponibili sono dodici, ciascuno con le proprie peculiarità. Interessante il box di descrizione, che in alcuni casi fornisce preziosi consigli sulla tattica da adottare in pista.

scegliere se disputare una singola corsa, un intero campionato, collegarsi in rete o configurare alcuni dettagli quali la scheda sonora e il metodo di controllo della "vettura" (non mi viene proprio in mente come chiamare quella trappola dentro la quale si rinchiodano alcuni invasati...).

Dopo aver scelto "Single Race", convinti di trovarci in pista in pochi istanti, ci si para di fronte un menù con una dozzina di opzioni che, analizzate attentamente e utilizzate nella pratica, ci permettono di concludere che Virtual Karts (d'ora in poi VK) non è sicuramente uno di quei giochi che annoiano dopo poche partite. Tralasciamo i particolari puramente coreografici quali la modifica del colore della tuta, del logo e dello chassis del bolide e consideriamo le caratteristiche più interessanti. Anzitutto è possibile selezionare il tipo di gomme: chiunque abbia un minimo di esperienza di corse automobilistiche saprà che la miscela morbida garantisce un'ottima aderenza, ma provoca una rapida usura dei pneumatici; per contro, la miscela dura è indicata per durate molto elevate ma rende discretamente difficile tenere in pista la vettura. Quindi è il turno del motore: per i circuiti con molte curve è

gliatimi contro dalla ragazza con cui mi trovo, mi sono precipitato in redazione in meno di tre ore. Per TGM questo e altro: vorrà dire che devolvo i proventi di questa recensione in un cospicuo regalo il quale, si spera, servirà a placare l'ira della mia compagna. Bando alle ciancie e occupiamoci di questo titolo della Microprose che, stando alle annotazioni riportate sul manuale, ha tutte le carte in regola per affermarsi quale capolavoro indiscusso del mondo dei go-kart. Dopo l'interessante presentazione, che propone alcuni filmati decisamente coinvolgenti, ci troviamo di fronte al menù principale, dal quale è possibile

zate attentamente e utilizzate nella pratica, ci permettono di concludere che Virtual Karts (d'ora in poi VK) non è sicuramente uno di quei giochi che annoiano dopo poche partite. Tralasciamo i particolari puramente coreografici quali la modifica del colore della tuta, del logo e dello chassis del bolide e consideriamo le caratteristiche più interessanti. Anzitutto è possibile selezionare il tipo di gomme: chiunque abbia un minimo di esperienza di corse automobilistiche saprà che la miscela morbida garantisce un'ottima aderenza, ma provoca una rapida usura dei pneumatici; per contro, la miscela dura è indicata per durate molto elevate ma rende discretamente difficile tenere in pista la vettura. Quindi è il turno del motore: per i circuiti con molte curve è



Ecco una delle numerose visuali disponibili: dovete darvi da fare se volete raggiungere il gruppo!



Da questo menù si possono settare tutti i dettagli del gioco, anche quelli più inutili come il logo del pilota.

Ammirate la realizzazione degli sfondi e delle vetture, decisamente curate: purtroppo non è possibile settare alcun livello di dettaglio, in modo da snellire il lavoro del processore e rendere lo scrolling un po' più fluido.







Ehi! Dove diavolo sono finiti gli altri concorrenti? In realtà ho impiegato un po' troppo tempo a scattare questa foto... Meglio lasciare da parte il dovere e impegnarsi a riaggantare il gruppo!

dare un qualsiasi mezzo con una semplice leva analogica è quanto di più frustrante si possa pensare; che senso ha utilizzare un simulatore e poi affidarsi, ad esempio, alla tastiera? Nessuno. Per cui, se volete seguire il mio consiglio, procuratevi quanto prima un joystick digitale o, limitatamente a VK, affidatevi al mouse, che non è per niente da disprezzare.

Per quanto riguarda lo svolgimento delle corse, devo ammettere che tra collisioni e sorpassi vari ci si può divertire parecchio, contrariamente alle previsioni (alle MIE, ovviamente: come avrete capito non sono assolutamente appassionato di go-kart, né di qualsiasi sport in cui le automobili sono protagoniste, quantunque mi trovi in trepida attesa per Formula One Gran Prix II). Chiaramente le vetture dei go-kart sono mono-marce, per cui non è richiesta un'eccessiva abilità nel controllo del mezzo.

Se l'articolo finisse qui, non sarebbe errata la conclusione di trovarsi di fronte a un prodotto di indubbio valore. Con grande rammarico (e come avrete del resto intuito dando una sbirciatina al voto finale), vi devo comunicare che le cose non stanno affatto così: è giocoforza, a questo punto, passare al box di commento per avere un quadro completo della situazione.

Mauro Bossetti

opportuno dotarsi di un propulsore in grado di scaricare molta potenza in tempi rapidi, mentre su tracciati prevalentemente rettilinei è d'obbligo utilizzare il 125 shifter, che permette di raggiungere velocità superiori ai 150Km/h (argh! Se mai dovessi guidare una di quelle trappole chiamate go-kart, non mi azzarderei a viaggiare a più di 20Km/h! Magari non sarò troppo coraggioso, ma considerate che basta toccare un cordolo nella "maniera giusta" per fare un volo che renderebbe invidioso perfino Icaro!) (e si vede che sui go-kart non ci sei mai andato: in realtà stanno molto più in strada della tua Panda! NdSS). E' possibile infine settare gli ingranaggi della trasmissione: un numero elevato garantisce molta ripresa, ma una velocità non particolarmente elevata e viceversa; mi pare ovvio che non abbia molto senso dotare di bassi rapporti un motore come il 125 shifter, che per le proprie caratteristiche non garantisce una buona ripresa.

Dopo aver "navigato" fra tutti questi menu, tra l'altro realizzati graficamente in modo eccellente, ci troviamo finalmente in pista. La cura nei dettagli è decisamente sopra la norma e gli sfondi, in alcuni casi, sono quasi indistinguibili da un'immagine in true color. Inizialmente la guida del mezzo pone non pochi problemi, dal momento che è possibile affidarsi unicamente al mouse o a un joystick Thrustmaster (o similare). Personalmente, dopo qualche giro di pratica ho trovato molto azzeccata la scelta compiuta dai programmatori: ormai gui-

Non si vede molto al di fuori della strada... Purtroppo se volete giocare in qualche modo a VK dovete adattarvi a uno schermo di gioco ancora più piccolo di questo... Consigliate delle lenti di ingrandimento.



Della serie "le opzioni che ci cambieranno la vita", ecco un altro coloratissimo menù. Il fulcro del gioco, ovviamente, è scegliere un colore adeguato per il proprio bolide: il resto verrà da sé...



## PC+CDROM

Non è necessario alambiccarsi per scoprire quale ignoto motivo mi abbia portato al voto, decisamente basso, che potete osservare

qui sotto. Semplicemente, VK gira in modo semplicemente orrendo su tutte le macchine che abbiamo utilizzato.

Premesso che la bassa risoluzione ha una qualità decisamente mediocre (i pixel sono più grandi del panino che ho appena finito di mangiare: dura la vita di redazione...), su un DX2/66 tra un fotogramma e l'altro fate in tempo a inviare qualche fax, su un DX4/100 lo scrolling è ancora abbastanza scattoso, mentre su un Pentium 90 non si riesce a controllare il proprio bolide. E' possibile che non sia stata prevista un'opzione di calibrazione del mezzo di controllo? La risposta è affermativa: provate a sfiorare il mouse e come minimo vi impasterete contro il ciglio della strada. L'alta risoluzione, come potete osservare dalle foto, garantisce risultati superbi: d'altro canto è praticamente ingiocabile perfino su un Pentium 90 con 16 mega di memoria. Anche rimpicciolendo le dimensioni della finestra, il risultato non cambia molto e il senso della velocità risulta qualcosa che si può solo immaginare. Stando così i fatti, il voto riferito all'aspetto estetico del programma è puramente simbolico: sta a voi trarre le debite conclusioni.

Stendiamo un velo pietoso sul sonoro: consiglio vivamente di inserire nel proprio lettore un bel CD di speed metal: molto meglio che quella nenia che mi ricorda, addirittura, un gioco di Formula 1 che avevo sul Commodore 16 qualche lustro fa. Non posso poi esimermi dal sottolineare un particolare che ci ha convinto più di ogni altra cosa di come VK sia un gioco decisamente mal programmato (o, se volete, poco ottimizzato, ma il discorso non cambia): a prescindere dalla configurazione hardware, durante la presentazione iniziale l'ottima canzone di hard rock (ripudotta dalla scheda sonora e non dal CD) si interrompe a più riprese, probabilmente a causa del sovraccarico di operazioni cui è sottoposto il processore per la riproduzione dei mini-filmati: semplicemente incredibile.

Altro particolare estremamente negativo è il sistema di caricamento del gioco: poiché viene utilizzato esclusivamente il CD-ROM, con una periferica a doppia velocità (posseduta dal 95% di coloro i quali hanno un lettore) i caricamenti sono a dir poco soporiferi: addirittura quasi due minuti prima di trovarsi in pista, ma anche per altre operazioni si è più volte tentati di praticare un po' di yoga per ingannare il tempo.

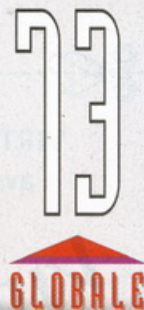
Tirando le fila del discorso, praticamente tutta la redazione si è trovata concorde nel giudicare il titolo della Microprose un prodotto dalle grandi potenzialità ma dalla pessima realizzazione, per cui l'unico consiglio che mi sento di dare è di dimenticare in fretta questo Virtual Karts, a meno che non possiediate un Pentium a 133MHz (ricordando cosa succede con la bassa risoluzione, sarei comunque curioso di sapere come rispondono i controlli su quel mostro...).

Chiudo questa recensione in uno stato mentale quanto mai precario: mi consola che, attualmente, Max non sta certo meglio di me, eh!eh!eh!

## H A R D W A R E

Sorvolando sul discorso dei processori, del quale avete potuto leggere ad abundantiam nel box qui sopra, elenchiamo velocemente gli altri requisiti hardware: 8 mega di memoria, scheda video compatibile con lo standard VESA, DOS 5.0 o superiore o, in alternativa, Windows 95, una qualsiasi scheda sonora, il mouse e un CD-ROM a doppia velocità, anche se io consiglio almeno un 8X (vide supra).

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITÀ  
LONGEVITÀ



Milano  
**PALATRUSSARDI**  
27 e 28 Gennaio 1996  
SECONDA EDIZIONE

# **VIDEOGAMES & REALTÀ VIRTUALE**

M O S T R A M E R C A T O

*Tutte le ultime novità del settore dei videogames  
e oltre 30 macchine virtuali a tua disposizione*

# **VIRTUAL MATCH**

Sabato 27 e Domenica 28 Gennaio  
dalle ore 9,30 alle 19,30

Metropolitana linea 1 - Fermata Lampugnano  
**PALATRUSSARDI**



Presentando allo stand  
**VIRTUAL MATCH** il presente tagliando  
avrete diritto ad una gara gratuita.

# **VIRTUAL MATCH**

# IL GIOCO PIÙ FAMOSO DEL MONDO



## CD.Rom

REQUISITI TECNICI:  
PC & COMPATIBILI  
VERS. PC.Disk: DRIVE PC.Disk  
3.5" VERS. CD.Rom:  
CD.Rom DRIVE, 150 KB/sec.  
O SUPERIORI; 386/33 DX MINIMO  
(CONSIGLIATO 486 O SUPERIORE;  
DOS 5.0 O SUPERIORE; HARD DRIVE:  
20 Mb SU HARD DISK 4 Mb DI RAM  
MINIMO GRAFICA VGA - JOYSTICK E  
MOUSE OPZIONALI - SUPPORTA SOUND  
BLASTER AD LIB E SOUND CARDS 100%  
COMPATIBILI, GRAVIS ULTRA SOUNDS  
E ROLAND SOUND CANVAS.

## PER LA TUA COLLEZIONE CLASSIC

Numero Verde  
**167-821177**





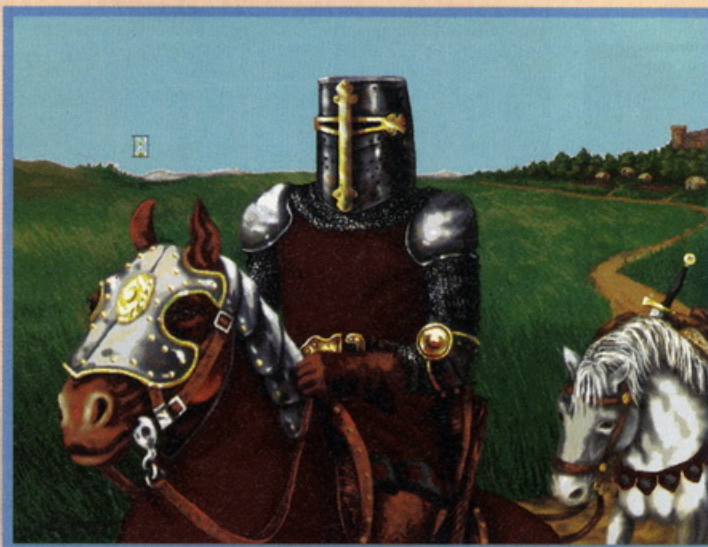
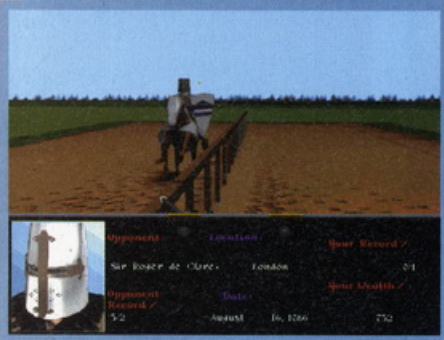
**Chi non ricorda l'immortale Defender of the Crown, il primo gioco che sia riuscito a sfruttare decentemente le ai tempi ineguagliabili potenzialità grafiche dell'Amiga? Se vi annoverate tra gli estimatori di quel titolo, c'è pane per i vostri denti...**

Nell'anno 1086 d.c., William il Conquistatore decise di censire la popolazione inglese: questa operazione fu condotta con molta solerzia (compatibilmente ai primitivi mezzi disponibili all'epoca: nel medioevo non esistevano CIRM e compagnia bella!).

Conqueror a.d. 1086 è ambientato giusto in quell'anno e ci pone alla guida di un eroe senza macchia e senza paura il quale, dopo aver fondato il proprio villaggio, dovrà preoccuparsi di farlo crescere e di estendere progressivamente il proprio dominio fino a usurpare il trono dello stesso Re. In alternativa, potrà dare la caccia a un mostruoso dragone che imperversa in tutta l'Inghilterra e, in caso di successo, fregiarsi del titolo di campione del regno, la più alta e prestigiosa onorificenza per un cavaliere.

In pratica ci si deve muovere su tre fronti: sviluppo, espansione e tornei, per cui descriveremo brevemente cosa comportino queste operazioni. Anzitutto occorre incrementare la popolazione del proprio villaggio attraverso la costruzione di edifici, alloggi, negozi alimentari e armerie, senza trascurare la col-

Questo è il classico duello tra cavalieri, che permette di guadagnare fama e denaro. Per vincere lo scontro occorre muovere la lancia al momento giusto in modo da disarcionare l'avversario.



Tramite un caricamento e l'altro, vengono proposti alcune immagini che ben ricreano l'atmosfera epica del periodo medievale.

Tramite questa mappa possiamo spostare il villaggio in villaggio il cavaliere che ci rappresenta nonché le truppe. Mi sono piaciute alcune rifiniture quali il cambiamento di colore degli alberi a seconda delle stagioni o la realizzazione grafica molto curata dei campi pronti per il raccolto.

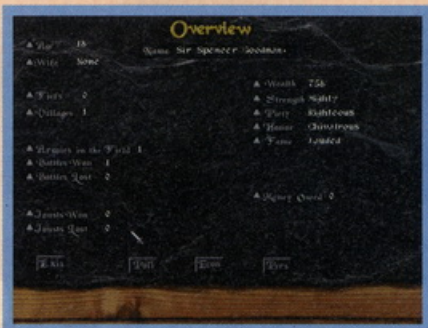


"Signorina, mi piacerebbe scambiare quattro chiacchiere con lei... Permette?". Ecco a voi, in tutto il loro splendore, le gentili donzelle che dovremo corteggiare (ed eventualmente sposare) al fine di ottenere preziose informazioni di ogni sorta [...]. Ai miei tempi, come del resto insegnava Defender of the Crown al lume del camino, le "informazioni di ogni sorta" erano l'ultima cosa che si cercava di ottenere da questo genere di fanciulle. NdMax]. Ognuna di esse ha un carattere profondamente diverso e può anche capitare di essere respinti brutalmente perché non siamo abbastanza ricchi o potenti...

# REVIEW

tivazione dei campi. Di terreno disponibile ce n'è in abbondanza, quindi l'unica preoccupazione sarà quella di stabilire quali appezzamenti adibire ai beni di prima necessità (frutta, vegetali, grano...) e quali invece destinare all'allevamento. Lo sfruttamento delle foreste è di primaria importanza dal momento che queste, congiuntamente alle miniere, rappresentano la principale fonte di reddito. Anche in questo caso sarà nostra cura allocare risorse sufficienti allo scopo, considerando che il personale ha un costo che deve necessariamente essere ammortizzato in tempi brevi: aumentare la pressione fiscale può essere una soluzione, a patto di non esagerare.

Non è eccessivamente difficile riuscire a prosperare e, dopo aver raggiunto la tappa fondamentale rappresentata dalla costruzione delle mura, ci si troverà



Durante la partita sono disponibili molte informazioni che ci tengono aggiornati sull'andamento della stessa. In questo caso è mostrata la situazione personale del protagonista.

PC CDROM

Mai come nel caso di Conqueror a.d. 1086 ho provato una sensazione di déjà vu: praticamente era come se stessi gio-

cando a Defender of the Crown, con qualche lifting qui e lì ma nulla più.

L'aspetto grafico è curato nei minimi dettagli (tralasciando forse la fase della battaglia all'interno del castello) e le schermate fisse che fungono da contorno agli intermezzi arcade sono pregevoli. Il sonoro, a patto di avere una scheda adeguata (e chi ha orecchie per intendere...), è decisamente ben realizzato: la musica di sottofondo che ci accompagna per la maggior parte del tempo non è affatto fastidiosa (e questo è già un miracolo, dal momento che sono richieste molte ore per concludere una partita); i dialoghi risultano assai convincenti, mentre ho trovato assolutamente imperdibili i brani epici che vengono riprodotti direttamente da CD (la chicca è rappresentata dai canti di chiesa che fanno da sottofondo, in caso di sconfitta, alla nostra sepoltura).

Per un fanatico come il sottoscritto delle atmosfere cariche di pathos e del periodo medievale, indubbiamente tra i più romantici della nostra storia, tutto questo costituisce già di per sé un elemento di interesse non indifferente.

Purtroppo, i programmatori della Sierra sembrano aver trascurato le sezioni arcade che, gira e rigira, dovrebbero costituire la parte più divertente del gioco. Infatti, i duelli con gli altri cavalieri sono poco meno che noiosi e la loro interattività davvero minima: non è molto divertente, durante gli scontri, limitarsi a impartire ordini di movimento alle proprie truppe o cercare di muovere la lancia al momento giusto durante i tornei. Si salva un po' la fase che ci vede protagonisti all'interno del castello, ma anche qui è facile tediarsi dopo aver ripetuto una decina di volte i medesimi combattimenti.

D'accordo, cercare di far prosperare il proprio villaggio e pianificare l'espansione dei propri possedimenti è abbastanza stimolante, ma alla fin fine si ha la sensazione di interagire troppo poco con il gioco (si consideri che anche i dialoghi, dopo qualche ora, perdono gran parte del loro fascino). Pertanto, o si elimina del tutto la parte d'azione, potenziando adeguatamente l'aspetto tattico-strategico (come è stato fatto in Master of Magic, che rimane il mio gioco preferito in assoluto), oppure si dovevano curare maggiormente negli intermezzi strettamente arcade.

Ripeto: non è che Conqueror non sia divertente, solo che a molti risulterà un po' troppo ripetitivo già dopo qualche partita.

Peccato, perché con un minimo di impegno in più si poteva realizzare un vero capolavoro che avrebbe dettato legge per molto tempo nel filone dei giochi strategici.

## H A R D W A R E

Conqueror è compatibile con Windows 95, ma non con il suo multitasking, per cui è necessario disabilitare tutti i programmi in background (in pratica equivale a utilizzare il gioco in modalità DOS, perciò è meglio far girare il software sotto il buon vecchio sistema operativo Microsoft). I requisiti richiesti sono un 486DX/33 (consigliato caldamente un processore più veloce), 8 mega di memoria, dai 3 ai 34 mega sull'hard disk, una scheda grafica VESA compatibile e le schede sonore più comuni.

PRESENTAZIONE 80  
 GRAFICA 80  
 SONORO 80  
 GIOCABILITÀ 80  
 LONGEVITÀ 80

80  
 GLOBALE



Nel campo di battaglia lo scontro si fa violento, dal momento che vi prendono parte tutte le nostre truppe a disposizione. Non è impossibile trionfare, ma il risultato più probabile è una vittoria di Pirro.

partecipare direttamente, gli scontri si svolgeranno in maniera del tutto automatica (e, mancando il nostro prezioso apporto, non sarà affatto difficile registrare una sonora sconfitta). Chiude il ventaglio delle operazioni possibili la partecipazione ai tornei che si tengono ogni mese in un feudo diffe-

rentente. In questo caso saremo impegnati personalmente contro uno dei tanti cavalieri presenti, oppure dovremo capitanare la nostra squadra in una sfida con le truppe rivali. Partecipare in prima persona alle azioni è sicuramente la fase più divertente del gioco, in quanto all'interno dei villaggi sarà possibile conversare con gli altri eroi, trattare prestiti in denaro, comprare nuove armi e via dicendo. Mentre le nostre truppe rimangono con un'armatura standard per tutta la partita, il proprio cavaliere potrà dotarsi, proporzionalmente al denaro posseduto, di equipaggiamenti sempre più efficienti (numerossissime le spade e gli scudi che si renderanno via via disponibili, per non parlare degli elmetti e delle armature).

Sostanzialmente la partita scorrerà sempre entro i binari rappresentati dalla triade sviluppo-conquista-tornei. È importante tenere presente che occorre raggiungere uno dei due obiettivi di cui ho parlato all'inizio prima dei trent'anni; questo perché, considerando la speranza di vita dell'epoca, l'Inghilterra non saprebbe che farsene di un Re o di un eroe vecchio e prossimo a morire (in verità codesta spiegazione non è fornita dal manuale, ma ho voluto aggiungere un tocco dark all'atmosfera del programma).

Le caratteristiche del proprio eroe variano da partita a partita, e potranno influenzare gli eventi futuri (anche se, da quanto ho sperimentato, in maniera forse troppo poco incisiva).

Mauro Bossetti

Gli scontri all'interno del castello utilizzano un surrogato di "motore" alla Doom, anche se la grafica poteva essere curata meglio.



L'esercito si prepara allo scontro! Purtroppo questa non è che una tra le svariate schermate fisse che illustrano gli avvenimenti: immaginate cosa sarebbe stato il gioco con una grafica del genere nelle fasi arcade...

gnati in un furioso corpo a corpo. La conquista di un castello richiede un ulteriore sforzo: l'uccisione di tutte le guardie annidate negli edifici della casa patronale. Questo a patto di prendere parte in prima persona agli scontri, tenendo presente che in caso di sconfitta non rimarrà che osservare i propri funerali in un composto silenzio e ricominciare una nuova partita; qualora invece si decida di non



**E' SOLO ROCK 'N' ROLL**  
... ma val la pena mettersi in gioco!

# JOHNNY bazookatone

Nel 2050 L Diabolo rapisce tutti i migliori musicisti del mondo e sottrae alla famosa star del momento, Johnny Bazookatone, la chitarra Anita.

La star si arma di una chitarra-bazooka e parte per la fantastica avventura. Un eroe iperattivo, con personalità tridimensionale e look gellato.

- Migliaia di sequenze animate trasformano Johnny in un unico e irripetibile cartone animato.
- Coinvolgenti scene cinematografiche ci accompagnano nel viaggio attraverso l'inferno.

**US GOLD**

CD.Rom  
SEGA SATURN  
PLAYSTATION SONY  
CD.Rom REQUISITI  
TECNICI:  
486 DX2/66 Mhz  
(Pentium consigliato),  
8 Mb RAM, 640K BASE  
MEMORY, DOS 6.0,  
SCHEMA GRAFICA LOCAL BUS,  
VGA, SOUND, SCHEMA AUDIO  
SOUNDBLASTER E 100%  
COMPATIBILI, CD A DOPPIA  
VELOCITÀ, TASTIERA, MANUALE  
MULTILINGUE, INCLUSO ITALIANO

Numero Verde  
**167-821177**

PLAYSTATION & SATURN

**£ 119.900**

CD.Rom

**£ 99.900**

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)





**Il fumetto era lì, avvilito. Nessuno in Italia lo conosceva... Quand' ecco che un individuo megalomane, dalla maglietta con la scritta 'Noi creiamo mondi', gli si avvicinò, lo raccolse ed esclamò: 'Sono la Origin! Vuoi diventare un videogame - oppure un prodotto per l'igiene intima?'**

Si, d'accordo, la gestazione del gioco e l'acquisizione dei diritti del fumetto non saranno state proprio così, ma cosa vi aspettavate di trovare in un cappello intro-

duccio scritto da uno che lavora per la LucasArts? Scherzi a parte, non sapete quante persone mi abbiano chiesto se il tizio della foto fossi veramente io... NO! Era realmente Rookie One!

Ma lasciamo stare queste bazzecole part-time e iniziamo a parlare di questo nuovo titolo targato Origin e ideato da nientepopòdimenoché D.W. Bradley, il famoso sceneggiatore di RPG di fama mondiale (a dir la verità non sapevo neanche come si scrivesse il suo nome, ma poi sul comunicato stampa...).

È il ventesimo secolo e la terra è profondamente cambiata. Gran parte delle città del pianeta si sono trasformate in ghetti oscuri, nei quali la gente si rifugia come topi per paura di essere eliminata dalle forze di qualche sindacato nemico. Corporazioni dal grande potere economico sono sorte da questo caos urbano, sviluppandosi e competendo tra loro in una gara di tecnologia e potere.

È in questa realtà alla Blade Runner che vive il nostro eroe, un uomo comune che un giorno, trovandosi coinvolto per puro caso in una sparatoria, conosce un certo Katt: un mutante di una delle corporazioni cittadine, che lo rende partecipe di un segreto sconcertante: l'esistenza di una razza aliena, chiamata Sri Feng, votata alla conquista del cosmo (sai che novità, per il terrestre medio è ormai una consuetudine essere l'obiettivo di una conquista



La possibilità di entrare nei diversi appartamenti si rivelerà utile quando sarete costretti a rubare per pagare il biglietto per l'Arena. Guarda come si deve guadagnare il pane un supereroe...

aliena). Coinvolto suo malgrado in questa strana storia, al ragazzo viene chirurgicamente impiantata una strana gemma pulsante, che rappresenta l'unico mezzo in grado di fermare il potente NeCrom, leader del movimento alieno.

La vostra avventura inizia poco dopo che le forze di Sri Feng hanno invaso il pianeta cercando di ritrovare la misteriosa Psi Gem, ormai collegata in maniera inscindibile alla vostra capoccia, che vi ha trasformato in un Cybermage!

Le luci della città! I tizi che vi hanno visto uscire da un tombino della rete fognaria vi hanno preso per una taruga ninja... Tocca a voi convincerli del contrario.



Nel complesso da cui dovrete scappare all'inizio, dovrete cercare per prima cosa di liberare questo nanerottolo, l'unico in grado di indicarvi la via d'uscita...

Nella modalità allenamento, in cui potrete dare prova della vostra abilità senza problemi di trama, vi capiterà di venire in contatto con questi simpatici monaci "Heric style"... Che vi posso dire? Fa piacere vedere dei fedeli così devoti!



I nemici sono talmente intelligenti che quando li prenderete a mazzate non agiranno subito, ma prima si chiederanno il perché di tanta violenza e poi inizieranno una protesta contro il nucleare!



# CYBERMAGE

## DARKLIGHT AWAKENING

Ecco la nostra aeronave in tutto il suo splendore... Luci lampeggianti, sedili in pelle e mitra regolabili!

visualizzarne la nuvola energetica, che potrà così essere assorbita semplicemente passandoci accanto. Naturalmente la Mara Tach Mang non è infinita, ogni volta che userete i vostri poteri, ne verrà consumata una certa quantità, che sarà rigenerata molto lentamente, motivo per il quale si renderanno necessarie altre armi offensive: asce, spade, fucili, mitra, lanciafrazzoli e chi più ne ha più ne metta.

Gli scagnozzi di NeCrom, proprietario dell'unica altra Psi Gem al mondo, vi staranno sempre alle costole, men-



tre voi e il vostro personaggio vi muoverete in quest'universo 3D, caratterizzato da città fantascientifiche, foreste, grotte e prigioni, nelle quali di volta in volta cercherete di lottare contro il regime alieno, scoprendo gli oscuri segreti degli Sri Feng e imparando a sfruttare i vostri super poteri fino al momento dello scontro finale con NeCrom!

Un carro armato! Ottimo mezzo per schiacciare, triturare e smacchiare il nemico...



Fuggendo dal laboratorio di ricerca che vi ha visto nascere, verrete in contatto con l'essenza dell'energia da cui traete i poteri: la Darklight, focalizzata in una donna chiamata EarthMother (Madre Terra suona male: sembra un nome degno dei Puffi!), che vi spiegherà il funzionamento della gemma e l'obiettivo della vostra rinascita spirituale.

Scoprirete così che la gemma è un artefatto che basa la propria potenza su due tipi di energia mentale chiamate Mara e Mang, dalle quali prendono forma tutti i vostri poteri speciali. Come la luce e l'oscurità, questi due poteri sono in costante equilibrio e possono venir sottratti dagli esseri viventi solamente dopo averli uccisi: sarà la Psi Gem a

Nel cuore della city una piccola squadriglia di Sri Feng si sta scontrando contro le forze di ribellione. La battaglia è impari: i veicoli della polizia sono ancora troppo forti per voi!

La visuale non sarà delle migliori quando solcherete i cieli, anche se il radar interno è meglio di quello di Aliens!

Immagine che si commenta da sola: beccatevi il completino della tizia!





# REVIEW

vitalità, la Mara Tach Mang, il livello di protezione dato dall'armatura correntemente indossata e una specie di automapping che, date le dimensioni a dir poco microscopiche, lascia molto alla fantasia e ben poco da dire a quelli che l'hanno ideato... argh, se li becco gli rigo la Volvo!

Fabio "FBS" Simonetti



Alcune celle di detenzione. L'ufficiale rinchiuso qui dentro sarà l'unico in grado di dirci il codice di uno dei portali più avanti, il problema sarà trovare la chiave della prigione!



Questa non è la sfilata degli ultimi modelli di Manzotini, ma è un esempio di produzione di robot su larga scala. Bello e?



Lupo ululà e castello ululù. In questa locazione vi è uno dei pochi effetti grafici: le luci che si accendono e si spengono! Stupiti?

abbassare/alzare lo sguardo, rannicchiarsi o addirittura saltare, mentre nel suo inventario ci saranno tre zone distinte: le armi (fino a 12), i super poteri della gemma e i diversi oggetti che potrete trovare sul vostro cammino. Tra le altre cose, come in Return to Zork, un registratore sarà sempre disponibile per riascoltare tutti i dialoghi che avete avuto, da quello iniziale con EarthMother a quello finale con Vostra madre sul fatto di smettere di giocare a Cybermage e iniziare a studiare! Su schermo avrete sempre indicate la vostra

Non sembra una rappresentazione di Escher? Vabbè io ci ho provato...



L'azione si svilupperà in diversi livelli, tutti rigorosamente in soggettiva a una risoluzione di 640x480 o 320x200, il Cybermage potrà visitarli a piedi o tramite i mezzi di trasporto che gli ignari cittadini hanno abbandonato: il carro armato del signor Luigi, l'auto blindata della zia Clotilde e addirittura l'overcar del poliziotto del quartiere... Tutto è lecito per eliminare gli alieni e cercare di organizzare il gruppo di resistenza contro NeCrom! In giro per i diversi livelli; infatti, potrete venire in contatto con individui che sostengono la causa ribelle, i quali non tarderanno a darvi una mano, consigliandovi sul da farsi. L'interfaccia del nostro personaggio è piuttosto semplice da usare: a parte i controlli, del tutto simili a Doom, il Cybermage potrà

Un contingente di ribelli si sta dirigendo all'elevatore che conduce alla salvezza, indovinate chi sarà a doverli coprire?



## H A R D W A R E

La minima configurazione per il funzionamento di Cybermage in VGA, consta di un 486/66 MHz, un CD-Rom 2X, 8 MB Ram e da 10 a 135 MB liberi su Hard Disk, anche se con questa macchina sarete costretti a diminuire la finestra di gioco fino alle dimensioni di un GameBoy.

Per utilizzare la SVGA alla risoluzione di 640x480, il vostro sistema dovrà per forza avere un processore Pentium (anche se vedendo la velocità di gioco, sarebbe meglio un Silicon Graphic) con 16 MB Ram.

Le schede sonore supportate saranno le classiche SB pro/16/ AWE32, la Pro audio Spectrum, Rap 10, Ensoniq Soundscape, la Roland SCC-1 e le Midi MPU-401. Il personaggio principale potrà essere controllato tramite tastiera, mouse e Joy, configurando a piacimento le funzioni di ogni tasto disponibile...

PC+CDROM

Quando un individuo qualsiasi sente il nome Origin, può avere due reazioni: la prima comprende un sorriso a 32 denti e la

frase 'Wow, viva lei!', mentre la seconda contempla la classica espressione da ebete e la domanda 'Chi?'. Da che mondo e mondo, infatti, la Origin ha sempre fatto parlare di sé in maniera più che positiva, basti pensare ai vari Ultima, ai Wing Commander (o WC per quelli che prediligono X-Wing o Tie Fighter), System Shock o BioForge, tutti prodotti che hanno riscosso un incredibile successo e che hanno contribuito ad elevare la casa texana al livello di fama odierno.

È però una mia personalissima convinzione che questi livelli qualitativi a cui noi tutti eravamo abituati si siano recentemente abbassati, non tanto sotto il profilo tecnico, quanto sul piano della giocabilità e della longevità: mi sto riferendo in particolare ad Ultima 8, Crusader e, naturalmente, a questo Cybermage. Dei primi due c'è poco da dire: U8 non è stato particolarmente apprezzato a causa del suo orientamento arcade, vi erano troppi combattimenti e pochi enigmi; Crusader, invece, era troppo ripetitivo e noioso.

Che dire di questo Cybermage? Io lo definirei lo Shadow Caster del '96 (ricordate il gioco 3D fantasy della Origin, pubblicato su TGM n.58?) non tanto perché i due prodotti si somiglino, ma solo per il fatto che entrambi si "lasciano giocare", senza però rappresentare un must per gli appassionati.

Graficamente parlando, Cybermage è piuttosto buono (discreto in VGA), le texture e gli ambienti sono realizzati in maniera competente, anche se i nemici e gli oggetti in bitmap, a causa del limitato numero di fotogrammi, non rendono come dovrebbero (non vedo l'ora di vedere i personaggi poligonali di Quake!). Il sonoro stereo è ottimo per quanto concerne gli effetti e il parlato, una decade sotto il profilo musicale: i brani che accompagneranno la vostra avventura sembrano scelti a caso, non mi sarei stupito se durante un furioso inseguimento, come sottofondo ci fosse stata la sigla del Pranzo è Servito!

Nonostante questo, la trama è piuttosto piacevole e lineare, caratterizzata da un'azione a metà strada tra System Shock (uscito da poco nella sua nuova veste in SVGA) e Tekwar, il tutto condito da un'enorme quantità di armi (una dozzina), super poteri ed enigmi del tipo 'trova l'oggetto per proseguire'™ o 'azione il pulsante prima che ti rompano il deretano'™.

La presenza di un fumetto a tiratura limitata all'interno della confezione originale non farà altro che aumentare lo spessore della trama, struttura su cui poggia una giocabilità che non è certo alle stelle, ma che potrebbe trovare piacevole qualora riusciste a resistere all'iniziale sindrome da 'Zio di Brooklyn', provocata dal motore grafico non proprio fluido e dall'automapping modello signora Minù (leggasi: dimensione francobollo).

In definitiva, l'ennesimo successo mancato, un gioco solo discreto, che, nonostante la grafica in SVGA, non riesce ad essere all'altezza dei suoi concorrenti diretti: Doom1-2, Dark Forces o il più recente Hexen. Un arcade/adventure che potrà appassionare solo i giocatori più pazienti o i tre fans italiani del fumetto... Ma perché cavolo non si possono rompere i vetri!?!?

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITÀ  
LONGEVITÀ

82

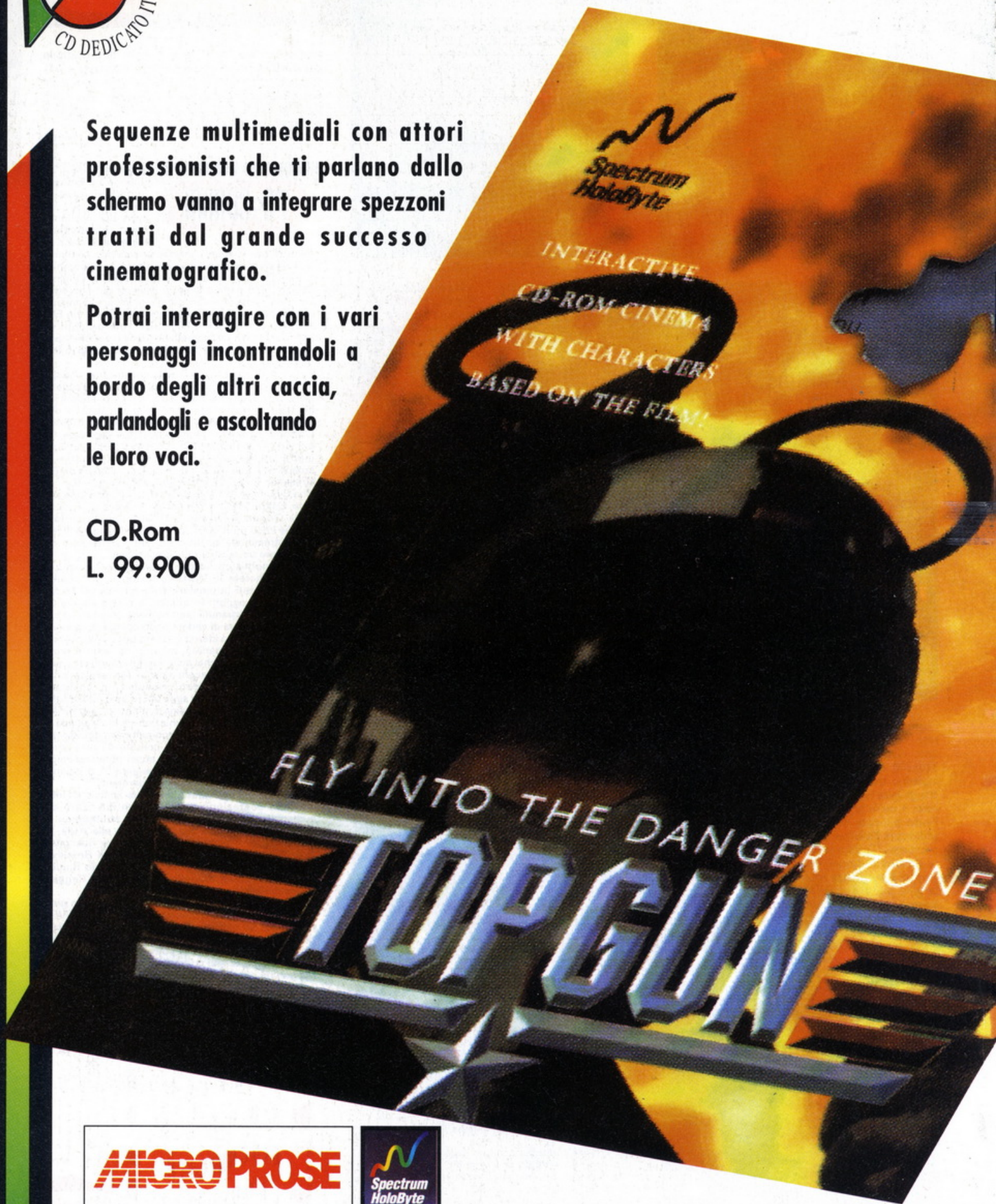
GALEA



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.

CD.Rom  
L. 99.900



**MICRO PROSE**



# TOP GUN

## IL CIELO S'INFIAMMA

INTERACT WITH THE  
CHARACTERS FROM  
THE MOVIE  
AND...  
THEY'RE ALL HERE



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.

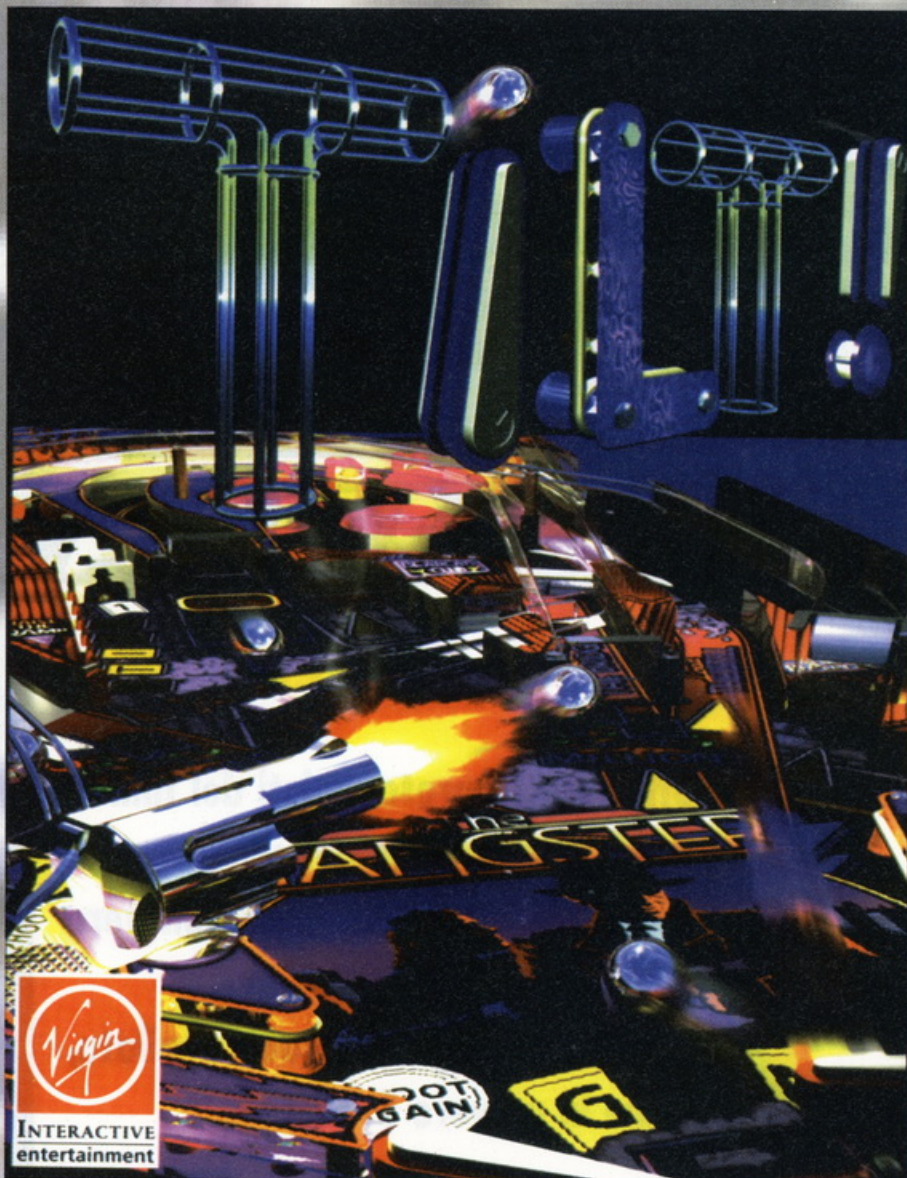
**ATTENZIONE!!**  
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA  
ALLA PROMONATALIZIA

**ESPLOSIVA  
TOP TEN**

COMPRI 1 VINCI 1  
CERCA LA  
DAL TUO RIVENDITORE



NUMERO VERDE  
167 - 821177



**Tilt è l'ultimo arrivato della grande ondata di simulatori di flipper di questo periodo natalizio; in teoria dovrebbe essere il migliore... ma è veramente così?**

pedissequa, ma comunque innovativa e quindi di sicura attrazione.

Potremmo comunque aggiungere che il mercato di questo genere di "simulatori" si è sempre mosso a ondate: non appena una casa di software produceva un bel giochino ispirato a questo mitico cassone... tac, tutte le aziende concorrenti si buttavano a pesce in odore di soldi. Beh, forse voi non ve ne rendete conto, ma in questo periodo stiamo vivendo esattamente lo stesso fenomeno: da quando infatti quei simpaticoni della 21th Century si sono messi in testa di produrre una nuova generazione di flipper su monitor (ed effettivamente ci sono riusciti), è cominciata una vera e propria lotta senza quartiere, fatta di cloni più o meno riusciti ma comunque tutti indispensabili per la naturale evoluzione del prodotto. Ma ora, a che punto siamo arrivati? Direi che la tendenza è quella di realizzare dei veri simulatori che sostituiscano in tutto e per tutto i flipper-



● Ehilà ragazzi, come vedete, dopo parecchi mesi di inattività ho deciso di ritornare sulle mitiche pagine di TGM; cosa mi ha spinto a fare ciò? Beh, direi sostanzialmente il bisogno di soldi, ma ufficialmente diciamo che è stato l'amore che nutro verso questa testata che mi ha lanciato nel meraviglioso universo dell'editoria. Ad ogni modo, per festeggiare il mio ritorno ci voleva un titolo degno della mia persona, quindi guardate pure il punteggio del gioco per rendervi conto di quanto valgo (ok, non tantissimo, ma si è visto di peggio); quindi, quale miglior prodotto se non un simulatore di flipper? Ma certo, il precursore assoluto dei videogiochi, il primo essere semieletronico a varcare le soglie delle sale giochi fu proprio il pinball; ebbene, di questo grande baraccone pieno di luci e levette, da quando venne soppiantato dai coin-op, si pensò di farne una copia; certo, indubbiamente



# REVIEW



quindi irrimediabilmente perdere sia la "vita" che la pazienza... (vabbè Raffo, se non ci fosse la buca centrale che pinball sarebbe? NdSS). Ad ogni modo, questo potrebbe non dipendere tanto dal gioco, quanto dalla mia proverbiale fortunaccia nei videogame in cui la casualità la fa da padrona.

Detto questo, in effetti, ogni lettore attento alla spiegazione potrebbe considerare questo prodotto un'emerita oscenità, pertanto cerchiamo di riportarci in carreggiata: il movimento della biglia è sì un grosso difetto, ma è anche l'unico degno di nota. Tutto il resto, infatti, a partire

dalla grafica per arrivare... Vabbè, non ve lo dico, altrimenti poi il commento lo faccio di due righe e Stefano mi picchia.

I tavoli su cui potrete sfoggiare le vostre qualità pallinatorie (scusate il termine poco felice, ma non ho trovato di meglio) sono sei, tutti con la loro bella storiellina alle spalle che ora vi vado a descrivere. Fun Fair è l'ideale per fare un po' di sana pratica: le rampe hanno delle ingressi piuttosto grandi ed è molto facile fare tonnellate di punti; Space Quest 2049 è il classico flipper ad ambientazione futurista: anche questo è molto "arioso", le rampe sono decisamente agevoli e infilare un loop risulterà piuttosto facile; Gangster (ambientato indovinate un po' in che periodo) è la trasposizione di un pinball molto moderno, quindi stracolmo di bersagli, rampe, loop, effetti psichedelici, ecc.; in The Monster le cose da fare sono parecchie: corsie a doppio ritorno e un



ni da sala (a parer mio, tutta fatica sprecata): ecco quindi la ricerca di rendere il più possibile efficace la sensazione di tridimensionalità della macchina, l'utilizzo di una grafica sempre più particolareggiata (mi stupisco solo del fatto che non sia stato ancora realizzato un flipper digitalizzato), e soprattutto la cura del movimento della pallina che, in caso di mancato realismo, potrebbe far scemare tutte le caratteristiche sopraelencate.

Beh, guardate, ve lo devo proprio dire: a scapito della suspense che si vorrebbe creare in ogni articolo, in cui fino all'ultimo si cerca di evitare di dire se un gioco è bello o brutto (il perché non l'ho mai capito), in questo Tilt il difetto maggiore è proprio il poco realistico movimento della pallina. A parte il fatto che schizza da una parte all'altra dell'area di gioco senza controllo (la prima biglia ubriaca della storia!), non appena tocca un respingente o un flipper (vero nome delle bacchette utilizzate per rispettare la pallina verso l'alto), si stoppa di colpo: manco fossero fatti di polistirolo! Come se non bastasse poi, questa infame di una pallina ha il vizio di cadere sempre perfettamente in mezzo al tavolo, facendomi



sacco di altra roba che non vi dico perché poi mi danno del ripetitivo; Roadking U.S.A. è il solito flipper dedicato a tutto ciò che è americano: siccome però i tavoli hanno tutti bene o male le stesse caratteristiche, per avere delucidazioni leggetevi la descrizione di quelli precedenti; Myst e Majik infine è uno dei più belli e l'ambientazione è, come credo abbiate intuito, di ispirazione fantasy: a detta del manualone (che, strano ma vero, riserva una spiegazione anche in italiano) è dedicato ai più esperti, anche se personalmente lo raccomando pure ai neofiti, visto che è davvero degno di nota. Bene, mi sembra di aver detto tutto, non mi resta ora che mandarvi a fianco per leggere il mio bel commentone.

Raffaele Sogni



PC+CDROM

Bravi, sono molto contento, vedo che avete accolto il mio consiglio e siete venuti a gustarvi il commento: nel caso invece stiate leggendo prima questo, andate a leggervi la recensione, perché non amo fare tanta fatica per niente.

Detto questo, devo ammettere che non appena ho sentito parlare di questo Tilt ho subito pensato "questo gioco lo recensirò io", e così è stato... Beh, se proprio devo essere sincero, dico la medesima frase per tutti i videogame che vedo o di cui sento parlare, comunque...

Il grande pregio di questa produzione targata Virgin è l'impatto grafico che, a partire dall'introduzione animata, dà già un'idea abbastanza precisa dell'effettiva bellezza dei sei tavoli.

Le opzioni presenti sono però pochine: sotto il punto di vista della risoluzione, avrete la possibilità di scegliere tra la 320x200, 640x480 e addirittura la 800x600. Si può scegliere poi fra altre tre voci: 3D con scorrimento di campo, 2D con visuale fissa e 3D a pieno schermo (quest'ultima è l'unica che può utilizzare la visuale 800x600).

Giungendo al lato estetico del titolo, come già accennato nella recensione, non ci si può certo lamentare: questo è infatti molto curato e pulito, l'unico particolare negativo essendo costituito dalla sfera, il cui riflesso, essendo precalcolato, non dà quell'idea di movimento che ad esempio si otteneva in Pro Pinball.

Nella modalità di "scorrimento di campo" si muove tutto molto fluidamente e senza il minimo intoppo: tenete comunque presente che ci ho giocato su un Pentium 90, anche se ritengo che un risultato decente lo si possa ottenere anche con un 486/66MHz. Il sonoro poi non sfugge sicuramente di fronte alla grafica: è infatti caratterizzato da musiche che vi immergeranno come meglio non si potrebbe nel tema del flipper col quale vi state cimentando, mentre gli effetti sonori non faranno altro che sottolineare egregiamente i vostri colpi di classe e le vostre chicche, coprendo le inevitabili imprecazioni tipiche di quando perderete la biglia.

Concludendo con la giocabilità, c'è da dire che questa è fortemente pregiudicata dall'irreale movimento della pallina: un vero peccato che pone quindi questo gioco in una situazione di inferiorità rispetto al sicuramente più curato Pro Pinball... sarà per un'altra volta.

## H A R D W A R E

Il sistema minimo comprende una CPU 486 SX che regga i 25 MHz, 8 MB di RAM, una scheda audio Soun Blaster o compatibile e una scheda video MCGA/VGA. Meglio se si ha una configurazione superiore.



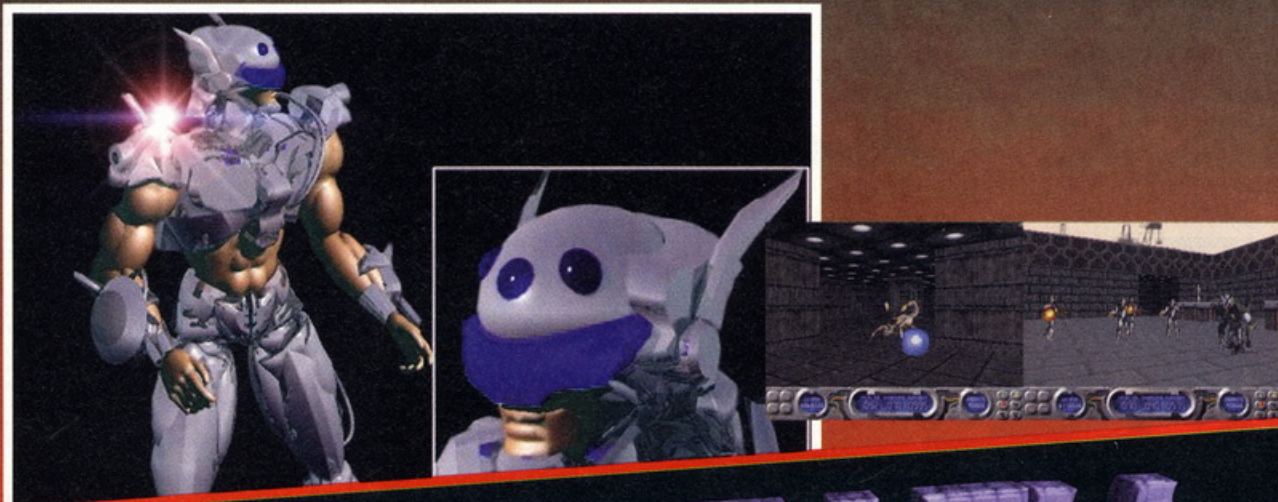
**PARLI  
INTERNET?**

ALORA PER TE C'E' IL SERVIZIO Db-email.  
PER INFORMAZIONI info@dbline.it oggetto:Db-email

# Db-Line

I NOSTRI UFFICI COMMERCIALI SONO ATTIVI  
DALLE ORE 9:30 FINO ALLE ORE 1:00 DI  
NOTTE ! PER ORDINI NOTTURNI TELEFONARE  
SOLO ALLO 0332/768000 OPPURE  
INVIARE FAX ALLO 0332/768066.

## DA OGGI AMIGA NON HA PIU' NIENTE DA INVIDIARE AL PC!



# BREATHLESS

## E RIMARRAI SENZA FIATO!



**MANUALE IN ITALIANO**  
**AMIGA AGA L. 79.000 IVA INCL.**



**SCONFIGGI I PIU' FEROCI MOSTRI MAI VISTI, USA ARMI POTENTISSIME  
E TUTTA LA TUA ASTUZIA...  
PERCHE' BREATHLESS E' UN GIOCO DAVVERO INFERNALE!**

20 LIVELLI DI GIOCO . 12 NEMICI OGNUNO CON UNA SPECIFICA INTELLIGENZA ARTIFICIALE  
POSSIBILITA' DURANTE L'AZIONE DI ALZARE E ABBASSARE LO SGUARDO

256 COLORI AGA . GRAFICA REALIZZATA COMPLETAMENTE IN RAY-TRACING  
POTENZIALITA' HARDWARE INSTALLATO SFRUTTATA AL MASSIMO . GIOCO INSTALLABILE SU HARD DISK  
RISOLUZIONI DI SCHERMO CONFIGURABILI IN FUNZIONE DELL'HARDWARE POSSEDUTO

CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA: AMIGA 1200

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA) - TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - 819044  
VOXonFAX 0332/767360 bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - http://www.skylink.it/dbline - http://www.dbline.it



XENIA EDIZIONI PRESENTA

# Gioca e Vinci con Philips Media

Rispondi esattamente ad almeno una delle due domande riguardanti **ALIEN ODYSSEY** e **BURN CYCLE** che trovi sul coupon e spediscilo debitamente compilato a:  
**Concorso "Gioca e Vinci con Philips Media"**  
C.P. 11099 - 20124 Milano  
Tra tutte le risposte esatte pervenute

entro il **31/01/96** verranno estratti i seguenti premi:  
**1** Mini HI-FI Philips FW 46  
**1** Radioregistratore con CD Philips AZ 8057  
**1** Videogioco FX Fighter + Game Pad  
**7** Giubbotti Burn Cycle (Bomber)



**2** PREMIO

**1** PREMIO

**4** PREMIO

**3** PREMIO



**1- Come si chiama il bar in cui Sol Cutter gioca alla roulette psichica in Burn Cycle?**

**2- Come si chiama il capo del villaggio in Alien Odyssey?**

Nome .....

Cognome .....

Via .....

Città .....

Cap. .... Prov. ....

Tel. ....

Sesso  M  F Età .....

Stato civile:  Celibe  Nubile  Coniugato  Figli .....

Dove acquisti i CD-Rom?

Negozio Audio/Video

Negozio di software

Grande magazzino

Per corrispondenza

Computer shop

Altro .....

Quanti titoli CD-Rom possiedi? .....

Di quale categoria?

Videogiochi

Dizionario/Enciclopedia

Bambini

Didattica

Hobby/Cultura

Altro .....

Quali titoli vorresti che Philips Media sviluppasse per te? .....

Philips Media



**PHILIPS**

Aut. Min. Rich.



**Vi piacerebbe risparmiare sull'antifurto mettendo a guardia della vostra casa un bel T-Rex (non costa niente e si ciba principalmente di venditori ambulanti...)? Se avete intenzione di campare altri 600 anni è molto probabile che ne avrete l'occasione!**



Foto di famiglia, con tramonto...

Perlomeno questo è quello che prevede Mark Schultz, padre del fumetto da cui prende spunto e nome quest'ultima fatica (diciamo pure seconda, visto che Cadillac and Dinosaurs segue a un solo mese di distanza il già deludente Loadstar) della Rocket Science.

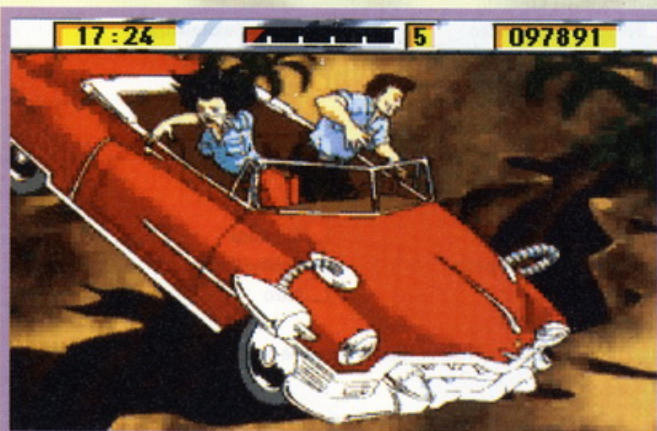
La storia è semplice. Siamo, come precedentemente anticipato, avanti nel tempo di più o meno seicento anni e, a causa di un cataclisma provocato dal poco rispetto dell'uomo per la natura, i dinosauri si sono risvegliati (effettivamente è un po' difficile trovare il nesso logico tra le due cose, ma, almeno per noi che scriviamo, è Natale e siamo tutti più buoni, perciò chiudiamo un occhio...): il problema è che, a quanto pare, non hanno affatto la minima intenzione di tornare a dormire!

L'uomo, però, memore della precedente lezione, decide di non perseguire tali animali, cercando piuttosto di convivere. In questo è segretamente aiutato da una sconosciuta tribù di strani esseri viventi, a metà tra l'uomo e il rettile, rispondenti al nome di Grith. Le difficoltà sorgono quando alcuni politici e industriali corrotti ricominciano a inquinare indiscriminatamente il territorio, rischiando così una seconda catastrofe. A questo punto, però,

Ma allora non è solo a Milano che ci sono cumuli di spazzatura!

entrano in scena i nostri, ovvero Jack Tenrec ed Hannah Dundee: contattati e aiutati dai Grith, dovranno cercare di scongiurare l'infuato evento. E quale potrebbe essere il metodo migliore per farlo se non imbracciare un fucile, salire sulla rossa Cadillac del '53 (tenuta bene per avere solo seicento anni! Immaginatevi dal concessionario: "Buon giorno vorrei permutare la mia macchina con una nuova, quanto me la valutate?", "Dunque vediamo, seicento anni, due miliardi di chilometri, ecco abbiamo qui un ottimo passeggero, pensi: è anche decappottabile!") e scorrazzare per la giungla sparando alle pietre che si trovano in mezzo alla strada?

Come, cosa c'entra con la storia di prima? In effetti me lo sto chiedendo anch'io tuttora! Forse è proprio questo il peggior difetto nello storyboard di Cadillac and Dinosaurs: la mancanza di un collegamento logico tra le varie sessioni di gioco e il background. Ma in sostanza C&D a che genere appartiene? Quasi sicuramente al filone degli shot'em-up con grafica precalcolata alla



Una delle tante dolci fini che potrete fare: in questo caso una crepa si è aperta sotto la vostra Cadillac.



Ecco un esempio di slalom tra brontosauri che attraversano la strada: ma le strisce pedonali dove sono?

Rebel Assault o Chaos Control, visto che si avvale di una serie di pregevoli fondali disegnati a mano e considerato che per tre quarti di gioco saremo impegnati a girare a velocità da codice penale per una giungla infestata da animali preistorici. Il tutto potrebbe anche rivelarsi interessante, se non fosse non è proprio il massimo del divertimento sparare sempre ai soliti sassi (altrimenti la Cadillac si rovi-



## I PERSONAGGI

Principale motivo dell'originalità di Cadillac and Dinosaurs è che i personaggi si dividono in due categorie mai incontrate prima:

### I BUONI...



JACK TENREC

Dei buoni fa parte ovviamente Jack "Cadillac" Tenrec: appassionato di antiche tecnologie, è considerato un vero mago nel riuscire a riportare in vita macchinari funzionanti ormai decenni prima. È lui infatti che, dall'interno della sua officina alimentata dall'energia di un adiacente vulcano, fornisce tutto l'equipaggiamento meccanizzato necessario alla nuova società. È anche uno dei

pochi umani direttamente contattati dai Grith: il suo compito ora è di riportare l'ordine sulla terra, salvandola contemporaneamente da una seconda catastrofe.



HANNAH DUNDEE

Hanna Dundee è un'ambasciatrice inviata dai leader dei Wassoon per scoprire qualcosa a proposito della Città sul Mare. Durante la sua visita conosce Jack Tenrec e, sebbene all'inizio tra i due si creino degli attriti, non manca in seguito di collaborare al fine di riportare il tutto alla normalità. Anche lei è una dei pochi umani contattati dai Grith, soprattutto per la sua esperienza nei negoziati e nelle trattative, per la sua estrema curiosità e... per la sua ottima mira quando imbraccia un fucile!



HOBB THE GRITH

### Hobb the Grith

I Grith sono un popolo umanoide che ha sempre vissuto sottoterra: normalmente non si impicciano delle faccende umane, ma ora che l'intera sopravvivenza della Terra è in pericolo, si sono fatti vivi. Hobb è il loro capo e comunica telepaticamente (i Grith non sono in grado di parlare) sia con Jack che con Hannah: normalmente i suoi messaggi sono importanti aggiornamenti o richieste di aiuto.

### E I CATTIVI!



SCHARNHORST

Scharnhorst è una dei governanti della Città sul Mare: il suo principale obiettivo è diventare dittatrice (potrebbe mica cominciare invece con il cambiare il nome? Giusto per renderlo un pelo più pronunciabile...) trasformando la giovane società in un sistema basato solo sulla tecnologia e quindi totalmente indipendente dalla natura. Per fare questo ha però bisogno delle cognizioni

tecniche di Jack, che è anche il suo più acerrimo nemico.  
Foto Scarnh.pcx



HAMMER TERHUNE

Hammer Terhune è il capo di una banda di teppisti senza nessun rispetto per la natura: la loro principale occupazione è quella di dare fastidio agli abitanti, naturalmente quando non sono impegnati in scorribande ordinate da Scharnhorst. È anche il nemico giurato di Jack, che vedrebbe ben volentieri sotto qualche metro di terra...



MUTANT SHIVAT

Mutant Shivat, invece, è il classico esempio del risultato delle mutazioni transgenetiche dovute all'assunzione di radiazioni: metà uomo e metà lucertolone, non è propriamente la persona più indicata da incontrare di notte in qualche quartiere oscuro...

## PC+CDROM

Che delusione! Cadillac and Dinosaurs prometteva molto bene, sia per le prime immagini che ci

erano arrivate intorno ad aprile (dalle quali era un comunque po' comunque trarre idee precise...), sia per il background di cui dispone. Purtroppo, il tutto è stato rovinato da un concept di gioco già in partenza infausto. L'idea infatti di proporre una sorta di sparattutto con grafica precalcolata può anche andare bene (vedi Rebel Assault I & II), solo che è indispensabile sapere ricreare quel coinvolgimento che ne compensi la scarsa interattività. E di tutto questo, purtroppo, Cadillac and Dinosaurs manca gravemente. Ditemi voi come, guidando un'incontrollabile Cadillac del '53, ci si possa entusiasmare sparando a dei massi che si trovano in mezzo alla strada mentre si è contemporaneamente impegnati a evitare scheletri e buche che si aprono all'improvviso! Il tutto con praticamente nessun cambiamento degno di nota nei primi sei dei nove livelli totali, giusto per portare la già scarsa longevità a dei livelli veramente molto bassi!

Il fatto è che Cadillac and Dinosaurs non è nemmeno proponibile come gioco da destinarsi ai videogiocatori under otto anni (potrebbe risultare simpatico vista la sua grafica fumettosa, sebbene sulla scatola sia sconsigliato), se si considera che il livello di difficoltà non adeguato (anche a livello easy): probabilmente si è pensato in questo modo di avviare all'esiguo numero di livelli disponibili (ripeto solo nove, tre per ogni CD, e di cui i primi sei e gli ultimi tre sono praticamente identici!). Spiace dunque doverlo dire, soprattutto alla luce dell'ottimo lavoro eseguito dai grafici e dai disegnatori, ma Cadillac and Dinosaurs non riesce proprio a reggere il confronto con titoli quali il recente Rebel Assault II...



Sotto queste frasche si nascondono spesso delle buche: attenzione a non finirci dentro!



Uhhh... non è proprio un comitato di benvenuto...



Ecco, il gioco è più o meno tutto così...

na...), fare slalom tra le rocce, le carcasse di animali, le buche scavate di proposito e quelle che si aprono al momento. Già dopo aver giocato i primi due livelli, un senso di monotonia ci assale e procediamo solo per dovere di cronaca, ovvero per sapere cosa ci sia dopo. In pratica, a mio avviso, l'unica cosa che in Cadillac and Dinosaurs è veramente degna di nota è la grafica interamente disegnata a mano (e non poteva essere altrimenti per un gioco che si ispira direttamente a un fumetto) anche se va rimarcato

come le belle scene animate soffrono in ogni caso di un infausto sistema di compressione. Evidentemente, alla Rocket Science, i grafici sono molto più bravi dei programmatori!

Solamente nella norma invece il sonoro, costituito da musicchette discrete e da un buon parlato digitalizzato, ovviamente in inglese, che potrebbe però far perdere ai più molte sfaccettature del gioco, non essendo previsti i sottotitoli nemmeno in lingua originale.

Da leggersi con voce marcatamente nasale: Per sapere se riuscirà a spuntare il nostro eroe un voto discreto, non vi resta che attendere la prossima puntata! Ehm... no... leggetevi il commento ormai imminente!

Marco Prelini

## H A R D W A R E

Le richieste minime di hardware per questo titolo sono: 386 con 4MB RAM, CD-ROM 2X VGA e DOS 3.30 o superiore. È consigliato ovviamente almeno un 486 DX33, un CD-ROM 4X (visto che tutto il gioco gira direttamente da CD) e una scheda sonora tra quelle supportate, ovvero Sound Blaster o Adlib. È consigliabile anche un sistema Local BUS e l'utilizzo del mouse.

# Torin's Passage™

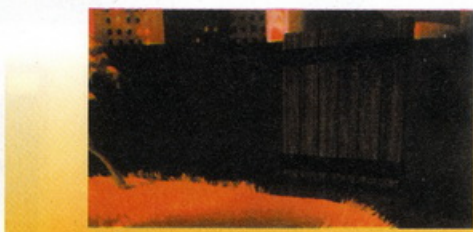
REALIZZA I TUOI SOGNI



Una magnifica avventura della  
SIERRA, animata da personaggi  
fantastici e da un eroe:  
TORIN.

Alla  
ricerca dei  
suoi genitori rapiti  
dalla malvagia strega,  
TORIN attraversa mondi mera-  
vigliosi rischiando la vita in  
pericolose imprese.  
Vivrai questa avventura con gli  
occhi di TORIN e scoprirai  
che nulla è come sembra...

*Racconto di AL LOWE*  
*Musiche del premiato compositore*  
*MICHEL LEGRAND.*



## CD.Rom

REQUISITI TECNICI:  
PC 486DX O SUPERIORE  
33 MHZ., 15 MB SU  
HARD DISK, 4 MB DI RAM,  
WINDOWS 3.1 O SUPERIORE,  
DOS 5.0 O SUPERIORE,  
CD.ROM DOPPIA VELOCITÀ,  
640X480, GRAFICA 256 COLORI,  
LE PIÙ COMUNI SCHEDE SONORE.

MANUALE E SOTTOTITOLI  
IN ITALIANO

£ 99.900



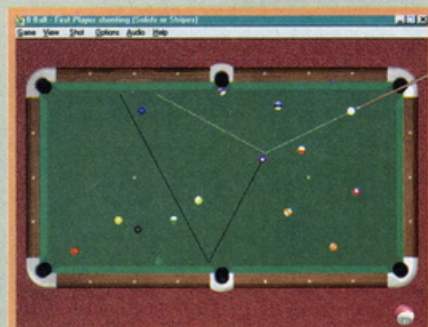
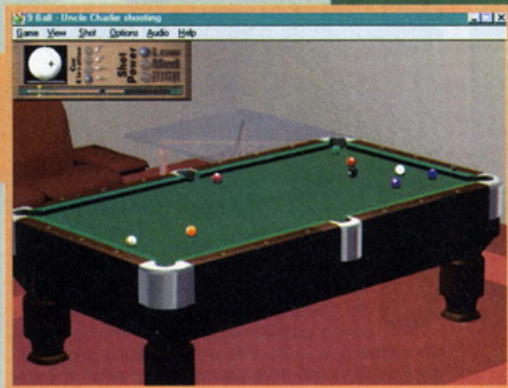
Numero Verde  
167-821177





**Palle, stecca, tavolo verde, buche: quattro parole che per me non hanno nessun significato. Almeno nella realtà...**

Lo Zio Charlie sta tirando un colpo effettato a mezza potenza: speriamo che sbagli!



State prendendo la mira per quello che potrebbe rivelarsi un colpo decisivo: le traiettorie di diverso colore indicano quello che accadrà successivamente all'impatto tra le biglie.

di qualche sfidante per batterlo ed eventualmente sottrargli un po' di dollari. La particolarità di questa nuova produzione firmata Bitmasters è quella appunto di potere scommettere sull'esito dell'incontro: una volta trovato il pollo da spennare, bisogna scegliere una delle specialità e poi fare la propria puntata.

E' ora di giocare: in genere la visuale del tavolo è dall'alto (ma è possibile modificarla) e, per tirare i colpi, è necessario muovere il mouse finché non ci si ritrova nelle condizioni ideali. Sul tavolo infatti, appaiono delle linee ideali che indicano il percorso del rimbalzo sulle sponde così via.

Il tiro vero e proprio invece, si articola in due click di mouse, durante i quali bisogna prendere il tempo giusto per poter imprimere alla sfera bianca la potenza necessaria. Per i puristi del gioco, aggiungo che è possibile inoltre decidere che effetto dare al colpo (i famosi spin), oltre alla forza reale da impri-

Devo ammettere che ho sempre desiderato imparare a giocare a biliardo, ma a causa di alcune mie caratteristiche fisiche (baricentro altissimo e scoordinamento degli arti), è sempre stata più che un'impresa. Per fortuna, il biliardo sembra essere uno di quei giochi che trova il suo ambiente "naturale" nella sua trasposizione videoludica, quindi perché non tentare di imparare qualcosa? Pool Champion non è un programma che insegna come giocare a biliardo, ma perlomeno vi farà sentire dei maestri senza che abbiate mai preso in mano la stecca.

Lo scopo di questo simulatore della Mindscape è, fondamentalmente, quello di conquistare il titolo mondiale di una specialità (Eight Ball, Nine Ball, ecc...) partendo da zero, cioè con quattro soldi in tasca e una stecca ricavata dall'abbattimento di un canneto.

Per avvicinarvi al raggiungimento del titolo, dovrete bazzicare i locali più malfamati della città alla ricerca



Come riporta anche la scritta nella parte alta dello schermo, avete "la palla in mano". Evitate quindi di fare stupidi giochi di parole e rimettetevi a giocare...



mere. Ah, lo scopo finale del gioco è quello di riuscire a guadagnare tanti soldi per comprarsi il biglietto aereo per Las Vegas, dove si disputeranno i campionati. Ce la farete? Mah...

BYEZ!  
MAO

La prospettiva questa volta è indubbiamente più suggestiva, anche se è meno immediata di quella in 2D.

PC CD-ROM

Quando un titolo arriva così in sordina, senza un minimo di pubblicità e, soprattutto, si presenta come un'applicazione

nativa per Windows 3.x o 95, inizio già a storcere il naso e parto prevenuto.

Tutto sommato però, dopo avere giocato questo Pool Champion, ho dovuto necessariamente ritrattare le mie teorie, visto che questo gioco si è rivelato una sorpresa, se non altro per alcune innovazioni decisamente piacevoli.

Certo, non ci troviamo di fronte a un capolavoro (come Virtual Pool), ma nemmeno a un fallimento: Pool Champion è un gioco gradevole, programmato in maniera discreta e comunque appassionante. La grafica fa davvero bene il suo mestiere (anche se in alcuni momenti tende a scattare, più precisamente quando c'è lo stacco di visuale tra la preparazione e il "risultato" del tiro), anche su un DX2 66 (e ci mancherebbe!). Non ho riscontrato poi particolari differenze tra l'averlo giocato con Windows 3.11 e Windows 95, anzi mi è sembrato che funzionasse meglio il primo...

Comunque Pool Champion è davvero un ottimo prodotto e, per chi si fosse stufato di giocare a Virtual Pool, dovrebbe essere un acquisto obbligato.

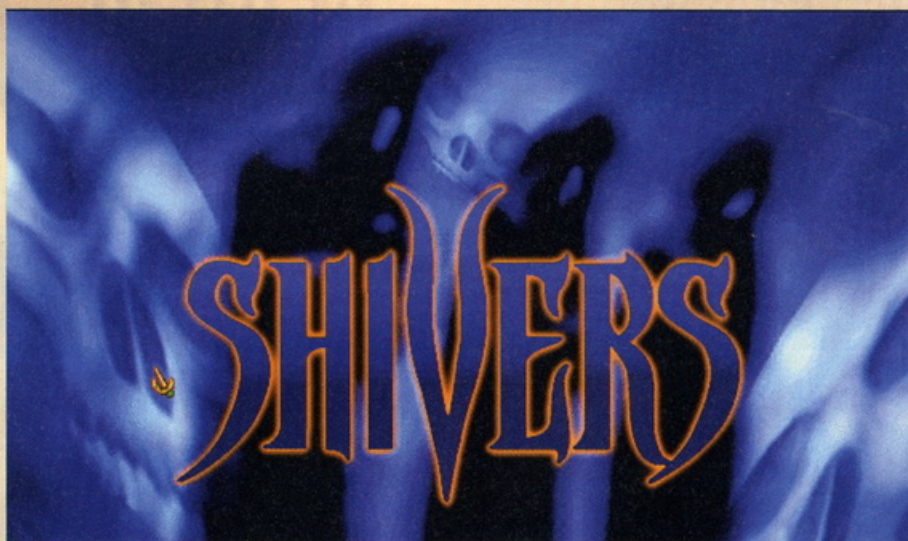
H A R D W A R E

Pool Champion funziona egregiamente su un 486 DX2 66 con 8 MB di RAM e un CD-ROM a doppia velocità. La grafica lavora in 648x480 a 256 colori, quindi dovrete adattarla a questo standard se state usando Windows in modalità diverse. L'installazione su hard disk varia a seconda che desideriate installarlo con la configurazione minima (in questo caso le musiche verranno suonate direttamente dal CD) o massima. Gli utenti di Windows 3.x dovranno installare Win32s, comunque contenuto sul CD.

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITA'  
LONGEVITA'

86

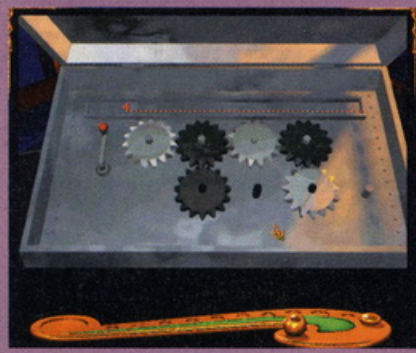
GLOBALE



**Forte del successo di Phantasmagoria, la Sierra ha deciso di affiancare alle sue interminabili serie una collana di avventure dalle tinte cupe, il cui intento è quello di terrorizzare i giocatori: vediamo cosa vi aspetta in questo primo titolo.**

Il cancello si chiude violentemente alle vostre spalle lasciandovi da soli all'interno del giardino che circonda le rovine di un antico castello, trasformato qualche decennio addietro in museo da un eccentrico proprietario. Dall'altro lato delle sbarre i vostri amici vi prendono in giro per la vostra decisione di passare la notte all'interno del tetro maniero e vi mostrano le chiavi che soltanto l'indomani mattina apriranno il lucchetto che blocca l'uscita. La luna e le stelle splendono alte nel cielo rischiarando tutto l'ambiente intorno a voi che, preferendo dormire al coperto, cominciate a perlustrare la proprietà alla ricerca di un'entrata.

Una volta scoperta la combinazione per aprire il meccanismo all'interno del gazebo vi troverete ad affrontare il primo problema: con 7 mosse a disposizione dovrete riuscire a ribaltare la posizione di partenza, dovrete cioè spostare tutti gli ingranaggi neri in alto e quelli bianchi in basso. Un giochino all'apparenza molto semplice, ma che in realtà vi terrà impegnati per un bel pezzo.



Siamo all'esterno del museo (anche se, a dire il vero, sembrerebbe più un misterioso maniero), gli amici hanno chiuso il cancello d'entrata e hanno intenzione di tornare a prendervi solamente l'indomani mattina. Dormire qui fuori non sembrerebbe essere un'ottima idea e bisogna cercare una strada che conduca all'interno: sapendo però cosa vi aspetta fra i bui meandri dell'antica costruzioni, una nottata sotto le stelle non sarebbe una cattiva alternativa.



Una volta attivati gli ingranaggi del meccanismo all'interno del gazebo si può accedere ad una piccola isoletta sulla quale si trova il secondo rompicapo. Incastonate nel terreno ci sono delle piattaforme di diverso colore e a ognuna si deve associare un simbolo: le giuste corrispondenze sono disseminate per il giardino e soltanto dopo un'attenta esplorazione potrete proseguire nelle gallerie che conducono sotto al museo.



L'inizio del gioco è lineare, si prova a bussare alla porta d'ingresso principale ma non ricevendo risposta si intuisce che occorre cercare una strada alternativa. Nel gazebo si incontra il primo trucco, bisogna inserire una combinazione (dislocata poco distante dal cancello d'ingresso ma è posta in una locazione molto nascosta) e si accede a uno strano meccanismo con 6 rotelle, 3 bianche in basso e 3 nere in alto, e il vostro primo compito sarà quello di invertirle di posizione, tenendo conto che non tutti

Questo gioco va affrontato ogni volta che vorrete prendere uno degli ascensori sparsi per il museo: fortunatamente non è eccessivamente complesso. Lo scopo è quello di disporre i tasselli secondo lo schema raffigurato sulle porte degli elevatori (in genere in diagonale).

I fiumi sotterranei hanno sempre un fascino misterioso (o almeno così ritengo io). Il vostro compito sarà quello di imparare a usare la strana imbarcazione per poter raggiungere le caverne che corrono sotto al maniero.



# REVIEW



Un altro bell'enigma. Lo scopo è quello di riuscire ad aprire l'armadio con la chiave che si vede nella parte inferiore dello schermo: per far questo bisogna seguire uno schema che si trova poco lontano e aprire solo determinati cassetti.

trovare tutti gli oggetti per catturare le presenze e liberare il maniero.

Il sistema di gioco si scosta in maniera sostanziale da quello delle tipiche avventure, non ci sono verbi da attivare o oggetti da raccogliere (a parte ovviamente i contenitori per gli Ixupi e i talismani) e l'interfaccia è ridotta al minimo: con il solo pulsante del mouse ci si sposta per l'abitazione (la freccetta cambia a seconda della direzione che vogliamo prendere) e si interagisce con i fondali (purtroppo in questi casi la freccia del

mouse non segnala quando ci si trova in corrispondenza con elementi "utili" e l'unica soluzione è provare a premere il mouse su qualsiasi oggetto). Nella parte inferiore dello schermo trova posto la barra d'energia che diminuisce ad ogni incontro con gli Ixupi o ad un uso scorretto dei talismani, l'inventario che permette di portare un unico oggetto alla volta e un'icona per accedere alle opzioni di gioco (salvare la partita corrente, ripristinare un vecchio salvataggio, ecc...).

Il gioco è composto quasi interamente da sole schermate fisse (sinceramente avrei preferito almeno delle piccole animazioni durante gli spostamenti come accade in Mission Critical) e nella maggior parte dei casi sono mal collegate fra loro lasciando nel giocatore il dubbio di aver visitato veramente tutte le locazioni; le poche animazioni presenti in Shivers serviranno a mostrare l'evolversi della trama e, tramite una delle opzioni, possono essere riguardate in qualsiasi momento della partita.

RED

Ho scovato il demone legato alla cenere e, una volta trovato il contenitore e il talismano di questo elemento, lo potrò catturare.



Questa sezione del museo è dedicata agli oggetti antichi: c'è anche un angolo dedicato agli artefatti egiziani.

PC CDROM

Ho affrontato Shivers con titubanza e, tuttora, dopo averci giocato ampiamente, sono ancora molto perplesso. La Sierra non

è certo alla prima esperienza in fatto di avventure ed è proprio per questo motivo che non riesco a capire come abbia potuto una software house con una tale esperienza produrre un titolo così poco giocabile. Forse i motivi sono da ricercare nell'impostazione che si è voluta dare a Shivers: l'impegno del giocatore non viene concentrato sull'uso degli oggetti per proseguire nell'avventura ma sulla continua ricerca di indizi utili alla risoluzione dei rompicapo sparsi per le varie locazioni. L'intero gioco si riduce a una semplice esplorazione durante la quale è importante girare per tutti gli angoli delle stanze cercando i talismani, prendendo nota di tutti i suggerimenti che si trovano e provando a interagire con tutti gli elementi dello sfondo nella speranza che accada qualcosa. Tutto sommato questo stile di gioco, per quanto poco interattivo, potrebbe intrattenere per molte ore se solo avesse una buona trama contornata da un'atmosfera da brivido e dei sottogiochi di elevata qualità che tengano piacevolmente impegnata la mente: sfortunatamente tutto questo in Shivers non accade. La storia, oltre a mancare di originalità, non riesce a colpire il giocatore, l'atmosfera (elemento portante in un'avventura dalle tinte cupe) è praticamente assente (in parte a causa del sistema di movimenti che rende la casa un insieme di schermate mal coagulate tra loro e in parte per l'assenza per lunghi periodi di evoluzioni nella trama), mentre la qualità dei puzzle, pur essendo di buon livello, non è più di tanto accattivante.

Dal punto di vista tecnico Shivers se la cava molto bene, sia la grafica che il sonoro sono di buon livello ma, tenendo conto che The 11th Hour è appena uscito, non penso esistano elementi tali da farvi protendere per il titolo Sierra piuttosto che per quello della Tribolite.

## H A R D W A R E

I requisiti minimi per poter giocare a Shivers sono un 486 a 33Mhz, 8 MB di memoria, CD-ROM a doppia velocità, scheda video SVGA e Windows (3.1 o '95): vista la struttura a schermate fisse, non ritengo che, per giocare in maniera ottimale, occorra un computer più potente.

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITÀ  
LONGEVITÀ



gli ingranaggi combaciano fra di loro e che tutto il problema va risolto con un massimo di 7 mosse. Risolto questo rompicapo si aprirà una strada che conduce all'isolotto al centro di un piccolo laghetto e si deve affrontare un secondo sottogioco. Nel terreno sono incastonate 6 piattaforme di diverso colore e a ognuna di esse può essere associato un simbolo: quando, seguendo tutti gli indizi che troverete nel giardino del museo, completerete in modo esatto tutte le corrispondenze, si aprirà un passaggio che vi condurrà in un complesso di gallerie nei livelli inferiori del maniero. Proseguendo nei cunicoli e risolvendo altri puzzle troverete svariati elementi che vi faranno capire che molte delle voci che girano sul museo sono fondate. Delle strane entità, gli Ixupi, si aggirano per le stanze del castello nascondendosi sotto strane forme (acqua, cenere, ecc...), rappresentando un grosso pericolo per tutti i visitatori. Queste creature, un tempo imprigionate all'interno di potenti talismani, sono state liberate da una coppia di ragazzi avventuratisi nel castello qualche anno addietro e l'unico modo per ricatturarle consiste nel recuperare i vari contenitori (uno per elemento di Ixupi) e i corrispondenti talismani: questi due elementi uniti fra di loro formeranno una prigione per gli esseri maligni. La ricerca di questi oggetti vi porterà in tutte le locazioni del museo dove, risolvendo diversi trucchetti, setacciando tutti i passaggi segreti e stando attenti a evitare i demoni, dovrete

Questa stanza mi ha colpito molto favorevolmente: la grafica di Shivers è sempre molto buona, ma in alcune locazioni raggiunge livelli decisamente elevati.



# CD ROM



**Adulti**

I Segreti di Madame X	79.000
Signore Innocenti	79.000
Above The Knee	49.000
Cyber Peep Interactive 2	59.000
Hoy Picci! Vol. Sex	59.000
Mirage	129.000
Bedman and Throbbin	39.000
Hippifs in Heat	39.000
Looker Ser Pixel	39.000
Northern Ddelights	59.000
Pornmania	79.000
Private Prison	99.000
Magazine 1	59.000
Magazine 2	59.000
Magazine 3	59.000
Film 1	69.000
Film 2	59.000
Fuck out	79.000
Sex-Wurm	79.000
Fuck Tris	79.000
Brivido Hard	OFFERTA
La Casa Proibita	OFFERTA
Erotica Interactive	OFFERTA

Asian Hot Picci!	39.000
Dream Machine	119.000
Girls of J. Stephen	69.000
Legend of The Kamasutra	69.000
Women of Venus	59.000
Virgins 1	99.000
Immortal Desire	59.000
Baby's Got Butt	69.000
Digital Delights	69.000
Bubble Butt	69.000
Erotic Vol. 4	29.000
All Beauties 2	39.000
Erotic Fantasies	59.000
Girls Doin' Girls Vol. 1	49.000
Adult Art Vol. 1	29.000
Adult Art Vol. 2	29.000
Early Erotic Days Vol. 1	29.000
EARly Erotic Days Vol. 2	29.000
Born To Love	39.000
Hot Lovers	49.000
Perverted Babysitt. Part. 1	59.000
Future King Nusty Sex Sc.	49.000
Tracy Loves You	49.000
A Little Irresistible	49.000
Guess Again	49.000
Bachelor Party	49.000

**Educativi**

Dizionario Italiano	249.000
Mondo Animale	59.000
Fellini	109.000
Il Bel Paese	49.000
Pinocchio	79.000
Elvis on Cd-Rom	39.000
Dante Pc Talk	99.000
L' Egitto dei Faraoni	79.000
Dizionario Italiano Win.	199.000
Stelle Pianeti e Dint. Vol. 1	69.000
I Vangeli	119.000
Jovanotti il Ballerino	99.000
Ultimate Human Body	159.000
Stowaway	159.000
My First Inc. Dictionary	159.000
Way Things Work	159.000
Italia	149.000

Great 20th C. Artists	
Io Parlo Francese Junior	89.000
Io Parlo Spagnolo Junior	89.000
Io Parlo Spagnolo	89.000
Io Parlo Tedesco Junior	89.000
Tutto il Milan	49.000
Enciclopedia Multimediale	1.249.000
Interactive	119.000
Bob Dylan Interactive	109.000
Home Video Guida 1995	59.000
Martin's Magic Illusion	89.000
Vocabolar. Multilingue Klix	49.000
Dynamic English	960.000
I Boschi Italiani	69.000
Il Corpo Umano	99.000
Leonardo Da V. e il Segr.	109.000
Albert Teleguix Interact.	99.000
Coppa del Mondo di Calcio	139.000
Pompei	99.000
Super Raccolta di Giochi	35.000
Scacchomatto	39.000
Super Raccolta di Applic.	35.000
Super Raccolta di Utility	35.000
Temples & Theatres	29.000
L'Uomo Ragno L' Inv. Cart.	79.000
The Cranberries	59.000
Dynamic English 1	179.000
Dynamic English 2	179.000
Dynamic English 3	179.000
Interact. Busin. Eng. 1/2	199.000
Interact. Busin. Eng. 3/4	199.000
Interact. Busin. Eng. 5/6	199.000
Quattroruote 1000 Auto	139.000
Acquario di Genova	99.000
Uffizi	149.000

Trekking	99.000
Giornate Veneziane	149.000
Columbus	79.000
Internet Yellow And...	29.000
Codice Civile e...	49.000
Adi' Matematica I 1/2 Media	99.000
Adi' Matematica II 1/2 Media	99.000
Adi' Matematica III 1/2 Media	99.000
Adi' Italiano I 1/2 Media	99.000
Adi' Italiano II 1/2 Media	99.000
Adi' Italiano III 1/2 Media	99.000
Adibu' Leggere... 6-7 An.	99.000
Adibu' Leggere... 4-5 An.	99.000
Grande Atlante di Scienza	149.000
Grande Atlante Corpo Umano	129.000
Funziona Così	129.000
Etruschi	99.000
I Fenici	69.000
Balene	99.000
La Pasta	89.000
La Bottega delle Erbe	49.000
Flora e Fauna D'Europa	49.000
Amazing Art Adventure	99.000
Art Studio	99.000
Viaggio in Italia	109.000
Viaggio in Egitto	109.000
Michelangelo	109.000
I Medici	109.000
Encicl. Educaz. Sexuale	99.000
Il Quaderno Magico	89.000
Hickory & Monker	69.000
Il Tesoro	79.000
Chi è Oscar Lake (Inglese)	129.000
Chi è Oscar Lake (Francese)	129.000
Il Museo Ideale	129.000
Self Gym	79.000
Lo Paul Cezanne	119.000
Evocation	109.000
Interactive English	159.000
Encicl. dei Mammiferi	119.000
Guida Interattiva d' Italia	89.000
Atlas Atlante Interattivo	89.000
La Grande Pittura Italiana	89.000
Pompei Virtual Tour	89.000
Le Arven. di Fuzzy & Floppy	69.000

**Giochi**

1 st. Chess Tutor	49.900
1830 Railroads & Robber B.	99.000
3D Lemmings	99.000
3D World Tennis	49.900
7th Guest	39.000
Action Soccer	69.000
Actua Soccer	89.000
Alien Legacy	89.000
Alien Odyssey	99.000
Alone in The Dark 3	89.000
Apache Longbov	89.000
Armored Fist	49.000
Bioforge	99.000
Burn Cycle	89.000
Champ. Manager 93/94	29.000
Chaos Control	89.000
Christmas Lemmings	49.000
Combat Air Patrol	109.000
Command & Conquer	109.000
Creature Shock	49.000
Crusader " No Remorse "	109.000
Cyberworlds	49.900
Cyclemania	49.000
Dark Forces	79.000
Dawn Patrol	49.000
Day of Tentacle Edicola	49.000
Desert Strike	39.000
Destruction Derby	79.000
Doom 2	49.000
Doom Explosion + Utility	39.000
Dracula Unleashed	49.000
Dragon Lore	99.000
Dreamweb	49.000
E.S.S. Mega	49.000
Ecstatica	49.000
Ef 2000	119.000
F-14 Tomcat + 5 Games	39.000
F-15 Strike Eagle III	49.000
F1 Domark	39.000
Fade To Black	109.000
Fascination	49.900
Fatal Racing	89.000
Fifa Inter. Soc. Edicola	49.000
Fifa Intern. Soccer '96	89.000
Fighter Duel	89.000
Flashback	49.000
Fleet Defender	49.000
Flight Sim. 5.1	179.000
Flight Unlimited	99.000
Football Glory	89.000
Football Manager 3	29.000
Frankenstein	119.000
Full Throttle	89.000
FX Fighter	99.000
Goblins 2	49.900
Grand Prix	49.000
Great Games For Dos Vol. 1	129.000
Great Games For Dos Vol. 2	229.000
Great Games For Win Vol.	129.000
Hexen	89.000
Hi-Octane	99.000
Inca 2	119.000
Indiana J. Fate Edicola	49.000
Indy Car Racing	39.000
Indy Fate of atlantis	49.000
Inferno	49.000
Int. Strategy Games 10	39.000
Intern. Sensible Soccer	49.000
International Tennis Open	49.000
Jungle Strike	59.000
King's Q.6 + Q.For Glory	49.000
King's Quest 5 + Space Q.4	49.000
Kingdom The Far Reaches	99.000
Kiyeko	69.000
Lands of lore	49.000
Larry 5 + Space Q.5	49.000
Legend of Kyrandia 3	99.000
Lemmings 2 The Tribes	49.000
Lemmings	49.000
Link Worlds 3 Game	49.000
Little Big Adventure	129.000
Lode Runner Legend Returns	79.000
Lords of Midnight	89.000
Machiavelli The Prince	99.000
Magic Carpet 2	99.000
Magic Carpet Edicola	49.000
Maniac Sports	39.000
Marine Fight. Up. Us. Navy	69.000
Mechwarrior 2	109.000
Michael Jordan Edicola	49.000
Micromachine 2 Special Ed.	69.000
Mig 29	39.000
Monkey Island Edicola	49.000
Mortal Kombat 3	89.000
Myst (OEM)	79.000
Nascar Trackpack	39.000
Navy Strike	109.000
Nba Live '95	99.000
Need For Speed	99.000
Networks	109.000
Nhl Hockey '96	109.000
Nhl Hockey Edicola	49.000
Novastorm	49.000
Operation Body Count	79.000
Overlord	39.000
Pga Tour Golf '96	99.000
Phantasmagoria	139.000
Picture Perfect Golf	99.000
Pinball Illusions	89.000
Pinball Mania For Wind.	89.000
Pitfall	99.000
Pizza Tycoon	109.000
Powerhouse	89.000
Pyrotechnica	119.000

Quarantine	49.000
Quarter Pole	49.000
Rally	49.000
Rebel Assault 2	99.000
Rebel Assault Edicola	49.000
Return to Zork Ita	99.000
Rise of The Robots Limited	49.000
Road Warrior-Quarantine 2	79.000
Rugby World Cup 1995	119.000
Sam & Max Edicola	49.000
Screamer	79.000
Seawolf Edicola	49.000
Secret Weap. of Edicola	49.000
Secret Weap. of Luftw.	39.000
Sensible World of Soccer	79.000
Sim Tower	99.000
Simon The Sorcerer 2	89.000
Space Shuttle	39.000
Spectre Vr	99.000
Spid e Frog Intrigo a...	49.000
Spiru Patatrac a Champ.	109.000
Star Crusader	39.000
Star Trek Next Generation	119.000
Stonekeep	119.000
Strike Commander Edic.	49.000
Strip Poker Live	69.000
Super Ski Pro	49.000
Super Street Fighter 2 T.	99.000
Svga Harrier	39.000
Syndicate Edicola	49.000
System Shock Edicola	49.000
Temptation (4 Games)	119.000
Terminal Velocity	99.000
Terror From The Deep	89.000
The 11th Hour	119.000
The Civil War	99.000
The Clue!	69.000
The Complete Chess System	39.000
The Essent. Select. Businnes	69.000
The Essential Select. Flight	69.000
The Essential Select. Sport	69.000
The Last Dynasty	119.000
The Scottish Open V. Golf	89.000
The Ultimate Doom	69.000
Theme Park Edicola	49.000
Tie Fighter	99.000
Transport Tycoon	79.000
Ultima 8 "Pagan" Edicola	49.000
Ultimate Soccer Manager	79.000
Under a Kill. Moon Ita	149.000
Us Navy Fighter	139.000
Us Navy Fighter Gold	119.000
Voyages of Discovery	89.000
Warlords II Deluxe	99.000
Werewolf Vs Comanche	89.000
Wing Commander 3	129.000
Wings of Glory (OEM)	49.000
Wings of Glory	129.000
Winter Olympics	59.000
Wpe Out	79.000
Wolfgang il Cyberlupo	79.000
Woodruff	119.000
World Class Rugby '95	39.000
Worms	89.000
X Wing Edicola	49.000
Zoop	99.000

**Disponibili tutte  
le ultime novità,  
TELEFONA III**



**89.000**



**99.000**



**99.000**

Stripping in Italy	OFFERTA
101 Sex Position 1	69.000
101 Sex Position 2	69.000

# ENTOMORPH

PLAGUE OF THE DARKFALL™

**"Mamma, mamma, uno scarafaggio ha tentato di uccidermi!". "Non dire sciocchezze, tesoro!". "Mamma, mamm... aaaahhh!".**



Il periodo chiamato Darkfall è terminato e, inespugnabilmente, gli insetti tornano alle terre degli uomini. Sfortunatamente, le creature non portano il loro aiuto ma, come se fossero comandate da un'entità maligna, attaccano la popolazione: la vostra prima missione sarà quella di risvegliare la creatura protettrice dell'isola.

Mi sembra doverosa una precisazione. Meno di due mesi fa, quando ho iniziato a collaborare con TGM, mi ero ripromesso che, anche qualora mi fossi trovato davanti a titoli come quello che sto per descrivervi, avrei cercato in tutte le maniere di assumere un tono il meno "svaccato" possibile; tenterò quindi di mantenere fede alla parola data, nonostante preveda che non sarà facile. Chi ha già intuito cosa intendo dire, si tenga forte; gli altri, proseguano la lettura ignorando queste mie deliranti righe. La trama è più o meno la seguente: in un periodo imprecisato, Aden era un mondo in cui regnava la

pace; gli studi riguardanti la magia erano in una fase avanzata e ciò garantiva benessere a tutta la popolazione. Se il succo fosse tutto qui, il gioco non avrebbe ragione di esistere, ma non preoccupatevi: a rompere le uova nel paniere pensò uno spaventoso cataclisma, a causa del quale il sole si eclissò e comparvero dal nulla migliaia di orribili creature, che si riteneva esistessero solamente nella fantasia. Il male fu chiamato Darkfall e le creature diventarono i "nocturnals". A seguito di questo evento, la più grande delle isole di Aden, Phoros, rimase senza cibo: poco male, dico io, visto che gli abitanti si nutrivano di una moltitudine di giganteschi insetti, che nella loro totalità venivano chiamati "jagtera". A distanza di dieci anni (siamo ormai nel presente), si vociferava di un possibile ritorno della jagtera, ma sono state riportate notizie di alcuni suoi attacchi contro dei villaggi. un gruppo di coraggiosi avventurieri ha lasciato Phoros per sco-

prire quanto di vero ci sia in questa storia, ma nessuno è mai ritornato: toccherà al giovane Squire Warrick cercare di venire a capo del mistero, impegnandosi nel contempo a ritrovare la sua amata sorella, che faceva parte della spedizione di cui sopra.

Dopo la bella presentazione, che riassume graficamente quanto ho appena raccontato, ci troviamo di fronte alla schermata principale che ci dà modo di caricare partite precedentemente salvate o di iniziarne una nuova. Sono disponibili cinque livelli di difficoltà, che influenzeranno solo la cattiveria dei

La ricerca di vostra sorella vi spingerà nella cittadina di Saltmoon. Qui la convivenza con le Jagtere sembra essere pacifica ma, dopo aver girato per le strade del villaggio, vi accorgete che si tratta solo di un'illusione voluta dai nobili. Nel frattempo, bevendo un particolare nettare, la popolazione si sta trasformando in orribili insetti.



mostri che infestano le isole: i piccoli rebus da risolvere nel corso delle vicende rimarranno sempre i medesimi.

Nella pratica siamo di fronte a un misto tra arcade e adventure: i combattimenti con scarafaggi & C. sono abbastanza semplici (tutto ciò che può fare il protagonista è... prenderli a pugni o lanciare gli incantesimi che ha a disposizione), ma occorre dialogare con tutti gli indigeni al fine di scoprire il maggior numero di informazioni possibile e risolvere il mistero. Più o meno le vicende evolveranno in questo modo: Warrick riuscirà a salvare il suo villaggio e si dirigerà a Saltmoon per saperne di più sulle vicende. Scoprirà così che i misteriosi mostri sono riusciti ad assoggettare i nobili del villaggio tramite un nettare che li rende psicologicamente dipendenti; per fortuna, non tutti hanno ingerito questa misteriosa sostanza, visto

che da qualche parte si sta preparando in pompa magna la ribellione. Il protagonista localizzerà il quartier generale dei ribelli, dove troverà anche sua sorella; purtroppo scoprirà che questi sono poco meno che degli smidollati, dal momento che ripongono in lui tutte le loro speranze. Warrick partirà quindi alla caccia dei temibili avversari e... mi fermo qui, perché la trama è davvero ben congegnata e non voglio rovinarvi la sorpresa.

L'adventure è caratterizzato da una visuale a "volo d'uccello" (in pratica gli oggetti sono rappresentati da un'angolazione di circa 70 gradi dal suolo) e i personaggi, protagonista compreso, sono degli sprite alti un paio di centimetri. Date un'occhiata alle fotografie sparse qui intorno: le immagini occupano metà dello schermo (il resto è semplicemente vuoto), ma anche così, incredibile dictu, lo scrolling è quanto



Seguendo le indicazioni di una persona incontrata in paese vi avventurerete nei sentieri che corrono lungo la foresta alla ricerca della base dei ribelli al cui comando si trova vostra sorella.

Esplorando una delle caverne nell'isola di Phoros vi imbatterete in alcune larve: meglio eliminarle prima che, crescendo, diventino pericolose.





I resti di un'antica civiltà, i Keetchda, riempiono molte delle caverne che esplorerete. A loro si deve la creazione della mechatagia, un misto tra magia e tecnologia su cui si basa il mondo di Aden.

Una volta scoperto il nascondiglio dei ribelli sarete messi al corrente della presenza di una creatura malvagia che, servendosi dei nobili per distribuire il nettare, vuole assoggettare tutta la razza umana.



di più scattoso mi sia capitato di osservare di recente. Vi regalo un aneddoto: il controllo del personaggio può avvenire tramite joystick, mouse o tastiera; in quest'ultimo caso, capita sovente che lo scroll non riesca a stare dietro ai nostri movimenti (quando ci si trova ai bordi dello schermo), per cui si ode il classico "beep" che indica il riempimento del buffer di tastiera. Ogni commento è superfluo. In alcuni punti invece, le schermate sono addirittura statiche: per dirigersi da qualche parte è sufficiente accostarsi a una delle estremità dello schermo, dopodiché comparirà la scritta "Devo lasciare quest'area?"; ci ho messo un po' a capire che la direzione presa dal personaggio è differente a seconda del punto in cui ci si trova quando viene proposto

questo annoso problema: infatti, rispondendo affermativamente al quesito, l'immagine svanisce dopodiché si ricompare in un altro luogo senza avere assolutamente idea di dove diavolo si sia finiti. I dialoghi sono abbastanza noiosi, visto che nella maggior parte dei casi è inutile cercare di intuire quale delle frasi proposte è quella giusta: nell'ordine che preferiamo, dovremo far pronunciare al nostro giovane lottatore TUTTE le frasi che compaiono nell'elenco. Ho detto pronunciare, ma non prendetemi in parola: di dialoghi campionati non ce n'è nemmeno l'ombra, se si escludono quelli di un misterioso scrittore che narra di tanto in tanto lo sviluppo delle vicende, cosa comunque del tutto superflua.

La dinamica dei combattimenti è decisamente elementare: d'accordo che si hanno a disposizione una ventina di incantesimi (sebene nelle prime battute non se ne potrà utilizzare alcuno), ma l'unica mossa che Warrick può utilizzare è un semplice pugno: per fortuna che il manuale lo definisce abile lottatore! A proposito di incantesimi: per poterli utilizzare è necessario procurarsi una sostanza chiamata mana, conosciuta praticamente da tutti coloro che si siano imbattuti prima d'ora in giochi di magia (Magic Carpet, Master of Magic...). Non c'è altro da dire: dirigetevi al box di commento per sapere la mia opinione su questo titolo (eufemismo oltre ogni dire...).

Mauro Bossetti

## PC-CDROM

Come avevo annunciato nelle prime righe della recensione, ho adottato un tono abbastanza formale, ma adesso concedetemi queste righe "confidenziali", come se vi stessi parlando a quattr'occhi...

Malgrado la pregevole trama, era da tempo che non mi imbattevo in un gioco così mal programmato come Entomorph. Non è possibile riuscire a rendere scattoso in quella maniera uno schermo grande la metà dell'area disponibile, con degli sprite che sono più piccoli di quelli presenti nei giochi per Commodore 64 (se potete, andate a dare un'occhiata a Myth e poi mi saprete dire). I personaggi si muovono orrendamente (a essere clementi, si contano in tutto una ventina di frame), i dialoghi sono decisamente piatti e l'interazione è minima: non c'è pericolo di pronunciare una frase sbagliata, dal momento che è sempre possibile riparare all'errore; infatti, per sapere ciò che serve è sufficiente selezionare in ordine random tutte le frasi disponibili. E allora dove sta la bravura del giocatore?

La colonna sonora sul CD è invece veramente pregevole e prevedo che quando il buon Silvestri ci metterà le mani sopra, mi ringrazierà in eterno per avergli fatto conoscere dei brani di musica elettronica che ricordano, in alcuni passaggi, il miglior Vangelis (bello, io la musica elettronica la ascolto dall'85. Sei tu piuttosto che hai scoperto in questi ultimi mesi che non ci sono solo i Manowar... NdSS); d'altro canto, gli effetti e i torrenziali dialoghi non sono praticamente stati progettati: per la maggior parte della partita regna il silenzio, cosa a dir poco incredibile. Ci voleva tanto a inserire qualche rumore tipico della natura in cui sono ambientate le vicende? Nonostante gli incantesimi rompano un po' la monotonia dell'azione e la trama risulti ben congegnata, a patto di digerire le tonnellate di dialoghi la maggior parte dei quali è superflua, è meglio dimenticare in fretta questo Entomorph e destinare le proprie risorse verso prodotti migliori.

## H A R D W A R E

I requisiti minimi per giocare a Entomorph sono i seguenti: Windows (3.1, NT o 95), 8 mega di memoria, scheda video SVGA (raccomandata una Local Bus o PCD), 486DX2/66 (consigliato il Pentium, e non facciamo fatica a credergli, vista la scattosità del gioco su un DX4/100), un mouse, dai 10 agli 80 mega di hard disk e un CD-ROM a doppia velocità.



I Thelyd, delle specie di formiche, hanno trasformato uno dei villaggi nel loro nido. Nella foresta si trova un nobile che una volta aveva la funzione di guardiano ma, dopo essere fuggito agli orrori di cui è stato partecipe, adesso si schiererà dalla vostra parte e vi darà dei consigli essenziali per entrare nella tana dei nemici.

All'interno di questo labirinto si trova la regina che produce il nettare: per fermarne la produzione bisogna trovare e distruggere tutti gli organi dell'enorme creatura.



# DRIBBLING, PIVOT, POCHE CHECK, RUCKS, SWING...



## FIFA 96 SOCCER



by CTO

CD-ROM PC

**NOVITÀ!  
ANCHE PER  
SONY PLAYSTATION  
E SEGA SATURN**

**MANUALE  
E SOFTWARE  
IN ITALIANO**

Con l'ausilio della tecnologia Virtual Stadium™, vivrai in prima persona le emozioni della partita. I giocatori si muovono con movimenti altamente realistici grazie alla tecnologia EA SPORTS™ MotionDesign™ e Silicon Graphics. 12 Campionati Internazionali incluso il Campionato Italiano, Torneo e Playoff. Realismo totale: eleganti pallonetti, rovesciate spettacolari, uno-due velocissimi e salvataggi in extremis.



**CTO** S.p.A. Via Piemonte, 7/F  
40049 - Zola Predosa (Bologna)  
Tel.051/6167711 - Fax 051/753418

**EA SPORTS™**  
ELECTRONIC ARTS

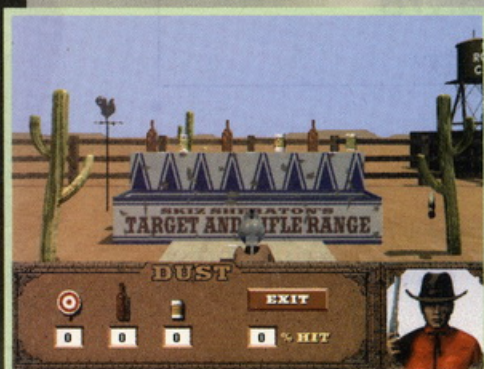


# DUST

A TALE OF THE WIRED WEST

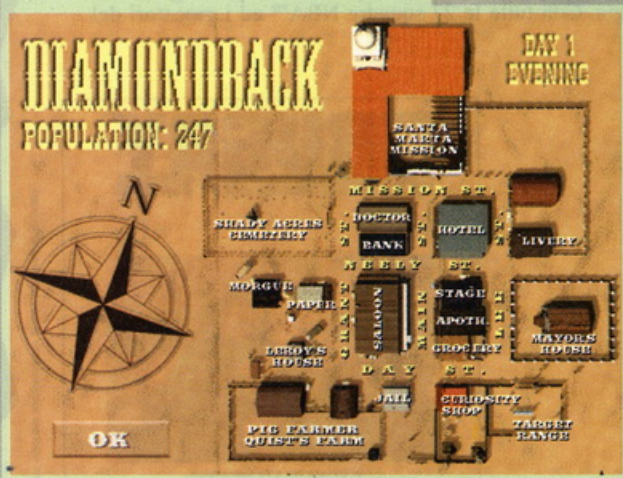
**Un cielo stellato, spazzato dal vento, sovrastava quella notte la cittadina di Diamonback, nel New Mexico. Un cane rabbioso e un pezzente ubriaco di Whiskey furono i primi ad accogliere lo straniero in quella che forse sarebbe stata la sua ultima meta.**

Così inizia l'avventura che in queste notti prima della chiusura di TGM mi ha tenuto compagnia, tuffandomi nelle strade polverose di un misterioso villaggio del vecchio West... E così nei panni di uno straniero sperduto e senza un centesimo (come al solito...) mi ritrovo in un luogo sconosciuto, senza sapere cosa fare né dove andare. Nel manuale incluso nel CD non avevo



Quattro colpi per far pratica. Questa pistola ogni 6 colpi va ricaricata aprendo il tamburo e infilando i proiettili a uno ad uno!

La mappa di Diamonback, sempre a portata di mano, basta un click sull'apposita icona nell'interfaccia.



trovato alcuna indicazione utile a capire lo scopo del gioco: avevo compreso che si trattava di una qualche avventura in grafica renderizzata, dove avrei dovuto immedesimarmi in una certa storia... niente più. Ma ecco che sul punto di crearmi un bel preconcetto che mi avrebbe portato ad appioppare un voto scandaloso a questo povero gioco, mi vedo apparire davanti un bizzarro figuro dai lineamenti



orientali che mi consiglia di gettare un osso in pasto a quel cane rognoso che mi aveva appena sbarrato la strada. Accetto il consiglio di buon grado, placo le ire della famelica creatura (intendo il cane naturalmente, nessuna allusione né all'orientale né alla Roberta) e costui (l'orientale!) con aria rassicurante mi conduce in un misterioso negozio di carabattole asiatiche, dopodiché comincia a spiegarmi, in un inglese da Chinatown che a stento riesco a capire, tutto ciò che devo fare, a partire da come utilizzare il mouse e l'interfaccia di gioco. Simpatico, dico io, e

intanto il mistico dal kimono verde continua a parlare e mi introduce nel plot vero e proprio. Ascoltati i suoi consigli, apprendo che d'ora in poi dovrò vagare per la città, raccogliere informazioni, conoscere persone e così via, tenendo presente che qualora mi servisse un aiuto lui sarà sempre disponibile a fornirmelo. Escio dal negozio e comincio a muovermi qua e là per vedere tutte le locazioni di questa città. Capito nel saloon, conosco delle persone, e scopro che in questo luogo posso anche fare dei soldi: come? Giocando a poker, no? E se non mi va il poker posso farmi un giro di Slot Machine o una partita a Black Jack con una graziosa fanciulla; a proposito, al piano di sopra come in ogni saloon che si rispetti ci sono delle signorine con cui fare quattro chiacchiere... Dopo qualche ora in lieta compagnia (!?) esco e vado a cercarmi una camera all'Hotel. Non la trovo (farei meglio a dire che l'albergatore non me la vuole proprio dare) ma incontro un'anziana signora che mi ospita gentilmente a casa sua... Scopro che costei è la moglie del sindaco e conosco la figlia, Mary, una tipina veramente strana che mi racconta, anzi mi accenna, di misterio-

Ecco cosa accade a chi fa il furbo con le carte. Però barare in un saloon è troppo bello!

Ecco la nostra guida. Costui ci aiuterà spesso quando non sapremo che fare. Parla come il bravo maestro di Karate Kid.



want to learn how to play.  
already know how to play.

Dolce signora Macintosh! Fatele molti complimenti...



I'm sorry.  
I'm not sure.  
I'm happy.



Benissimo! Squattrinato, senza neanche una coppia... ma con asso nella manica!

questa avventura, dei pregi e dei difetti... Inizierei dai pregi in quanto credo che ciò che ho scritto fino ad ora li abbia già messi bene in luce. Essi consistono infatti principalmente nel buon intreccio, nella discreta interazione che si può avere con l'ambiente e con i personaggi (quaranta interamente digitalizzati), nella varietà del gioco (avventura 3D+arcade), nella semplice interfaccia, e nell'ambientazione che, come noterete dalle foto, è davvero ben curata. A questo proposito voglio aggiungere che la grafica è supportata da un sonoro davve-

ro azzeccato che comprende rumori realistici e vari, musicine da film di Sergio Leone che intervengono ogni tanto a darci un po' di esaltazione e dialoghi

si eventi e tenebrose leggende legate ad una miniera di argento, agli spagnoli che colonizzarono questo posto, e a una serie di persone decedute per cause apparentemente ignote. Da questo punto della storia in poi vengo a conoscere sempre più dettagli riguardanti una leggenda e un progetto che il sindaco della città, Cosimo Macintosh, nonché padre di Mary, e un certo Radisson Bloodstone-Hayes, ricco uomo d'affari proveniente da Boston, nonché spasimante della fanciulla, hanno intenzione di portare a termine. Mentre cerco di scoprire tutto sulla miniera, sul progetto e sulla leggenda, passa un giorno e vi garantisco che in una sera e in una giornata si possono fare molte, molte cose, come barare alle carte, trovare una pistola, sparare ad un poligono, ascoltare un chitarrista idiota, depositare i miei averi in banca (ottima mossa!), dormire, leggere il giornale e vari libri che compro o trovo, giocare a dama con un negoziante che non riesce a procurarmi nulla di ciò che mi occorre, spaventare le galline di un allevatore e parlare con tanta gente. Scopro inoltre che un certo The Kid verrà presto a sfi-



Quello a destra è un allevatore, quello a sinistra invece è un tipo che ha a che fare con i cavalli...

Silenzio! E' un momento cruciale...

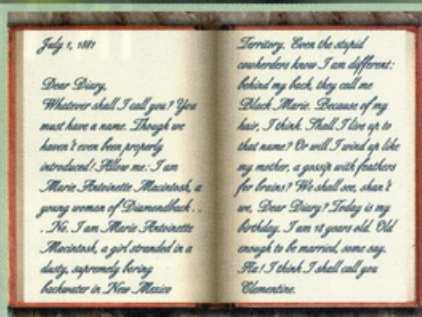
interamente campionati. Molta cura è stata poi riservata ai piccoli particolari come i corvacci nel cielo, i cespugli secchi che rotolano per strada ed altro ancora. Quasi dimenticavo, altro pregio è a mio avviso il fatto che Dust sia stato realizzato per Windows 95, il che rende facile tutto ciò

che ha a che vedere con l'installazione e la gestione del gioco su tutti quei computer che già usano questo sistema e che incontrano difficoltà con certi programmi dos. Ma ecco che come spesso accade i difetti vanno a nascondere i pregi...Dust è uno di quei programmi che richiedono un sacco di Hardware (vedi box) per sfruttare una enorme mole di grafica e poi non contenti risultano anche lenti e scattosi persino su un PENTIUM! Questo non è il primo gioco che utilizza grafica renderizzata e suoni e filmati digitalizzati ma nonostante ciò sembra che si sia fatto un passo in dietro nel passato di questa categoria. Insomma non si possono aspettare cinque o più secondi ogni volta che si deve salire una scala o entrare in una casa solo perché non si

possiede un PENTIUM PRO con CD a ottupla velocità (...scusate lo sfogo ma a fine recensione ci voleva...). Questo fatto, unito ad una grafica gradevole nelle immagini statiche ma decisamente più brutta durante i movimenti, fa perdere davvero molti punti a questo prodotto, specie se comparato ad altri già presenti sul mercato. Insomma, oggi si può fare di più, non vi pare?

Matteo Esposito

Ma che bel sorrisino da miglior amico dell'uomo...



Il diario della figlia del sindaco cela molti segreti.

## PC+CDROM

Inizierei questo commento finale ricordando che questo gioco presenta sulla copertina un piccolo riquadro con scritto:

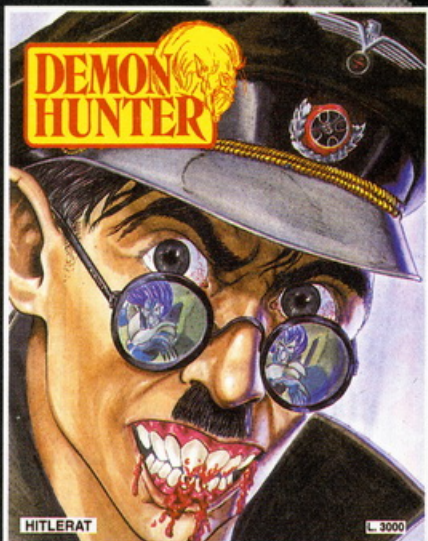
"Designed for Windows 95". Ciò significa che Dust è uno dei sempre più numerosi prodotti pensati per W95 e adattabili anche alle versioni precedenti di Windows (3.11). L'utilizzo di questo nuovo sistema operativo o piattaforma che dir si voglia, può considerarsi un pregio dal punto di vista della compatibilità con il vostro nuovo ambiente di lavoro e teoricamente dovrebbe esserlo anche dal punto di vista del gioco in sé, visto che una delle pecche Microsoft, ovvero l'eccessiva lentezza che la penalizzava nel mondo dei giochi, sarebbe dovuta venir meno in W95 grazie a nuove e potenti librerie nate per applicazioni nel campo della realtà virtuale. A quanto pare in questo caso tutto questo discorso cade, non so se a causa di W95 (?) o a causa del particolare motore grafico usato dalla Cyberflix. Tra le altre cose bisogna assolutamente dire che la grafica di Dust non è così eccezionale, specie quando ci si muove, e non sto parlando in questo caso di scattosità ma proprio di definizione di ombre e colori che durante i movimenti vengono calcolati in modo molto più approssimativo. Nota di demerito va poi ai personaggi che incontriamo, non quando ci parliamo perché allora abbiamo di fronte dei filmati discreti, ma quando li vediamo per strada: manichini a pixeloni che si muovono come zombie! Non si poteva trovare una stragemma migliore mi chiedo? Poi a voler essere pignoli ci sono anche dei limiti che si potevano forse superare. Prendo come esempio il commesso di un negozio: bene, costui ad ogni vostra richiesta farà un giro del bancone di circa venti secondi o più per poi dirvi che quella cosa che cercate lui non ce l'ha! Che barba! Niente o quasi da dire invece su tutto il resto, sulla trama, sui dialoghi e sul gioco in generale, manca forse un pelo in più di interattività che seppur discreta è tuttavia un pochino carente in alcune locazioni ma per il resto è tutto ok.

## H A R D W A R E

Per giocare a Dust è richiesto un processore 486 o più veloce, un minimo di 8 MB di RAM (12 consigliato), un lettore CD-ROM a doppia velocità (4X consigliato), scheda video SVGA e scheda audio Sound-Buster compatibile.



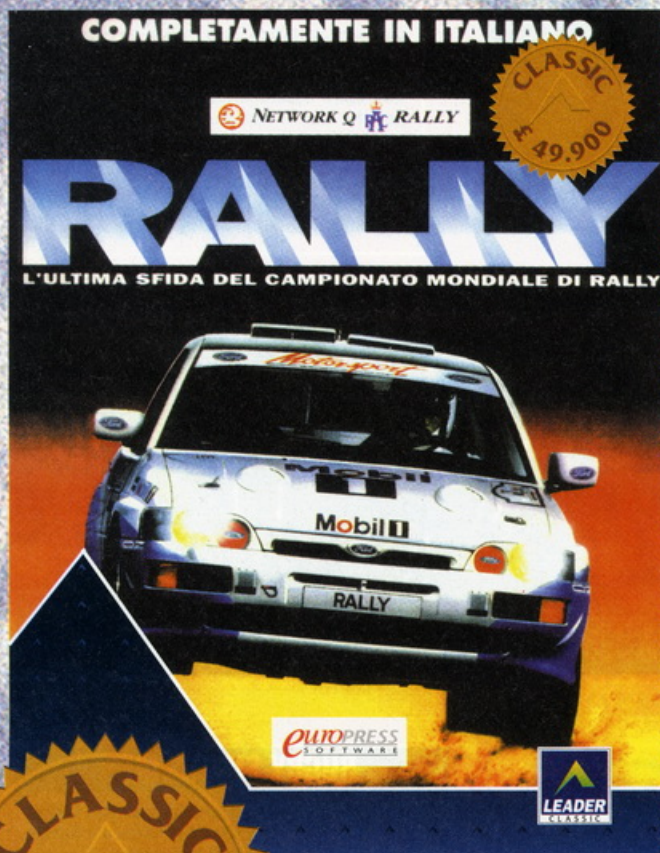
# IL FUMETTO DEMONHUNTER IN EDICOLA A GENNAIO



**N. 32 "HITLERAT"**

**XENIA**  
EDIZIONI

# NON PERDERE L'OCCASIONE DI AVERE IL TUO ARCHIVIO STORICO DEI CIRCUITI DI FORMULA 1 E RALLY

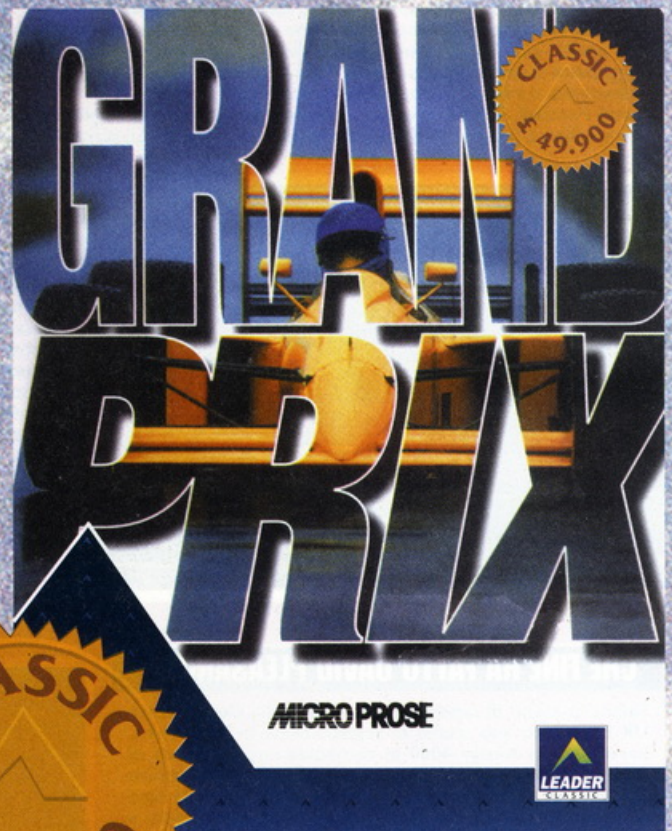


TUTTE LE 35 PROVE SPECIALI DEL RALLY RAC (ROYAL AUTOMOBILE CLUB) INGLESE 1993, LE VETTURE FORD ESCORT COSWORTH, TOYOTA, SUBARU IMPREZA

REQUISITI TECNICI:  
640K, 590K AL PROMPT DOS  
E 1,5 Mb DI EMS, 386 O SUPERIORI,  
DOS 3,1 O SUPERIORI, VGA;  
SUPPORTA ADLIB, SOUNDBLASTER 16,  
SOUNDBLASTER PRO GRAVIS, ADLIB;  
JOYSTICK QUICKSTART, GRAVIS JOYPAD,  
CH FLIGHTSTICK PRO, GRAVIS JOYSTICK.

## I 16 CIRCUITI DEL GRAND PRIX DI FORMULA 1

REQUISITI TECNICI:  
PC 386, 486 E COMPATIBILI;  
2Mb RAM; HARD DISK; DOS 5.0  
O SUPERIORE; MS-CD EXT 2.1  
O SUPERIORE; VGA; MOUSE  
O JOYSTICK RACCOMANDATI;  
SUPPORTA SOUNDBLASTER, AD LIB,  
ROLAND



CD.Rom

Numero Verde  
167-821177

# A LOOK IN THE FUTURE

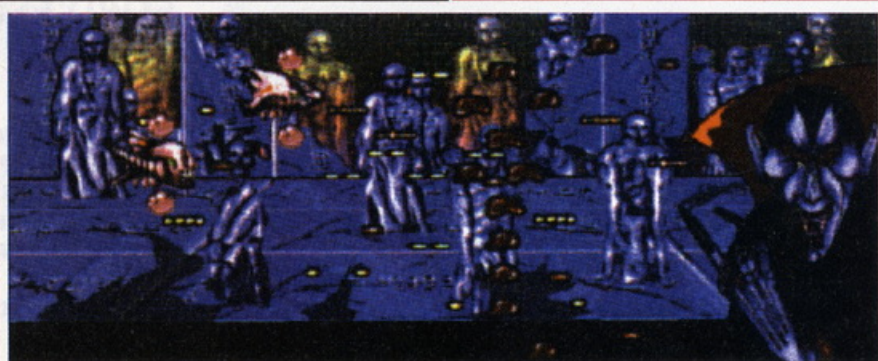
## FURIA TRADITRICE

Rage e Traitor sono due titoli di prossima uscita per la Alternative Software. Curioso il fatto che vengano rilasciati insieme, in una specie di "bundle pack" che non lascia ben sperare per quanto riguarda la loro bellezza.

Rage è uno spara-e-fuggi con vista dall'alto, mentre in Traitor si passa alla visuale laterale nel miglior "R-Type style". Quest'ultimo, sviluppato dalla Apache, dovrebbe essere il migliore dei due. È un po' che non si vedono buoni shoot'em-up, e poiché credo che gli amighisti Xenon II e Project X li abbiano finiti tutti, speriamo proprio che la lotta tra questi due e Atrophy si svolga a un alto livello qualitativo.

## ATROPHY IN ARRIVO

Come scritto in un altro box qui da qualche parte, siamo in fervida attesa di Atrophy della Intersect Development. Definito come "veloce e frenetico" (finalmente uno slogan originale!), si tratta di uno shoot'em-up a scrolling orizzontale molto fluido. Si prevede di implementare del parallasse e una grafica coloratissima ispirata a libri d'arte della Nemesis: speriamo solo non sia troppo colorata, visto che la missione si svolge all'interno del cervello di uno psicotico (tutto ciò mi ricorda qualcosa... vi dice niente DNA Warrior? NdTMB). Brutte notizie per i possessori di A500 e simili: questo presunto gioiellino resterà riservato all'AGA.



## ANCORA CALCIO

Il giorno dopo il sorteggio dei gironi per i mondiali francesi del 1998 (secondo me ci è andata bene! Ndr), mi ritrovo tra le mani ancora anteprime di giochi di calcio. SWOS sembra incontrastabile e non dovrebbe essere Tracksuit Manager II a scalarlo dal trono. Rispetto al primo episodio sono stati ottimizzati i caricamenti e c'è una novità, cioè il fatto che le abilità dei giocatori non sono più valutate per mezzo di punteggi bensì tramite "giudizi" quali "bravo", "molto bravo", etc. L'interfaccia grafica sembra abbastanza curata e sarà presente il commento in-game.

Total Football, il più accreditato concorrente al titolo di miglior simulazione calcistica per Amiga, non è ancora in distribuzione nel momento in cui scrivo e altro materiale non ne è

giunto: l'attesa si fa più intensa, speriamo di poterlo recensire sul prossimo numero. Di Team non posso invece che parlare maluccio, visto che le beta-version circolanti confermano quanto scritto il mese scorso. Le opzioni sono quelle standard dei manageriali di calcio, la grafica non è da urlo, il prezzo non sarà ribassato e la giocabilità non raggiunge quella di Kick Off II: vediamo un po' se la Impact saprà darci qualche buon motivo per comprarlo.

## RUGBY SUPERSTAR!

In veloce ascesa nel panorama sportivo italiano, il rugby non gode di molta fama sui nostri monitor. Ma da Natale in poi anche i fanatici di questo antico sport avranno di che divertirsi con due titoli di prossima uscita.

Rugby League Boss della Alternative è improntato all'aspetto manageriale del gioco, ma vi darà anche la possibilità di contribuire alla vittoria o meno della squadra tirando direttamente i calci piazzati, le conversioni delle mete, etc. Alla software house precisano che le decisioni tattiche influenzeranno effettivamente i verdetti del campo: di certo non influenzeranno il nostro.

L'altro titolo in uscita è Pro Rugby League, che a giudicare dalle foto sembra proprio massiccio: si vedono un pilone della "Norweb" in piena corsa, tutto bello poligonale, al cui confronto Jonah Lomu sembra denutrito, e una ripresa dall'alto del campo che lascia presagire il fatidico treddi. PRL uscirà presto per PC e verrà convertito in primavera anche su Amiga (presumibilmente solo 1200), perdendo probabilmente qualcosa dal punto di vista grafico. Beh, ora telefono a Naas Botha e gli chiedo se serve qualche consiglio...

## CHE FINE HA FATTO DAVID PLEASANCE?

Sarete contenti di sapere che l'ex-boss della Commodore UK ha aperto uno studio di registrazione in Inghilterra. Lavora su un Amiga 4000 in combutta con una band di nome Passion, di cui è prossima l'uscita dell'album "Everybody's Girlfriend". La sua attività principale sarà comunque la produzione di musiche per videogiochi e film, speriamo (per lui) con migliori risultati di quanto abbia fatto in precedenza.

Io sono in partenza per Londra, chi volesse accompagnarmi mi faccia solo sapere quante uova marce aggiungere nel bagagliaio.





## PROFESSIONAL BAGNINO SIMULATOR

Non sono sicuro che questa funzione sia effettivamente presente nel gioco, però di certo in Hillsea Lido dovrete occuparvi dei turisti.

Sarete i gestori di un tratto di spiaggia con relativa passeggiata e teatrino: obiettivo del gioco sarà massimizzare il divertimento dei visitatori in modo che spendano e comprino il biglietto per la recita settimanale. Si potrà osservare cosa i turisti facciano o non facciano per poi modificare le attrazioni della località e renderli felici. La grafica sembra ben realizzata e molto fumettosa: Hillsea Lido sarà certamente la gioia di tutti i fanatici di Theme Park.

## NUOVA VITA PER AMOS, E NON SOLO PER LUI

Tutti coloro che hanno apprezzato l'AMOS alzino una mano! Siete proprio tanti! Ebbene, aspettate a passare al Blitz Basic o a studiarvi direttamente il C, perché potreste avere delle gradite sorprese. Come ben sapete, la Europress smise di supportare il prodotto della Mandarin l'anno scorso, ma adesso la Ultimate Software progetta di riprenderne lo sviluppo e pubblicarne nuove versioni. Per adesso è prevista in febbraio l'uscita del software base debitamente rivisitato su 11 dischi, compreso un set di programmi esemplificativi che fungeranno anche da EasyAMOS per i nuovi utenti; in seguito, verranno pubblicati gli aggiornamenti e i nuovi tools.

Stupisce il modo in cui verranno utilizzati i ricavi delle vendite, che saranno devoluti a scelta dell'acquirente in varie opere umanitarie (tipo comprare un Hard Disk ad Alessandro... NdTMB)

Last but not least, la Ultimate è alla ricerca di buoni programmatori in AMOS (è la vostra occasione: in fondo siamo ancora in periodo natalizio!) e ci farà presto giocare con un titolo tanto rinviato da lottare con Federation of Free Traders e Stonekeep per il premio "disperso dell'anno 1996": Sword of Honour, un beat'em-up orientaleggiante pubblicato e poi ritirato dal mercato tempo fa.

## SULLA GRIGLIA DI PARTENZA

Purtroppo non ho ancora potuto giocare a Leading Lap, quindi un giudizio definitivo su cosa scegliere tra Virtual Karting e questo non lo posso ancora esprimere. Potendo scegliere comprerei "italiano", però nella mia onniscienza internettiana desidero darvi qualche elemento in più. Gareggerete su quindici tracciati impersonando uno tra i cinque piloti disponibili (ognuno con proprio stile e peculiarità); eventualmente potrete linkare due Amiga e scontrarvi testa a testa con un amico. Varie sono le visuali possibili. Leading Lap dovrebbe girare anche sugli A500, senza raggiungere comunque livelli di eccellenza quanto a velocità, definizione grafica o sonoro. Ci converteremo tutti ai go-kart?



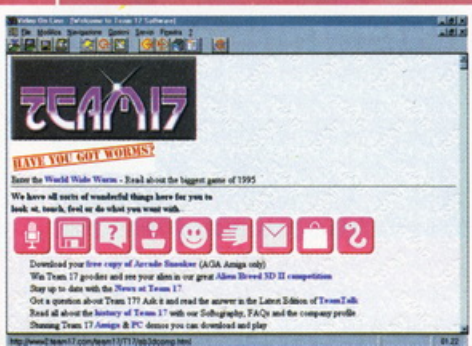
## STOP THE PRESS!

Questa è proprio grossa ragazzi, se siete dei veri giocatori stringete i braccioli della sedia (o il collo del vicino di banco, va bene anche quello) e tirate un respirone-one-one: direttamente dal sito Internet del Team 17 apprendiamo che **ESSI NON CI LASCIANO!** Almeno per ora, le voci di un loro passaggio definitivo al PC sono smentite. Continueranno a supportare Amiga fino a metà '96, e lo sapete qual è il motivo? Alien Breed 3D e Worms sono ai primi due posti nelle classifiche di vendita europee, vendite maggiori anche di molti titoli per compatibili. Probabilmente anche il loro nuovo gioco, Quiver (i cui demo saranno presto disponibili nel sito Internet degli stessi Team 17), sarà convertito su Amiga. Chi sperava invece di poter giocare anche con Project X II può spegnere la luce e girarsi dall'altro lato, visto che Martyn Brown stesso, rispondendo a una E-mail, ha spiegato come il gioco sia concepito proprio per le specifiche tecniche della PSX e una sua versione AGA sarebbe troppo limitata. Non parliamo poi di ECS! Dovrebbe essere presto disponibile la versione "enhanced" di AB3D, con cui i dinamici programmatori vogliono far vedere al mondo

cosa può fare il loro motore in modalità 1x1. Occhio però, perché questa modalità sarà disponibile solo su sistemi dotati di 68030.

Voglio darvi anche un gustoso retroscena relativo a questi grandissimi programmatori, che ne offusca un po' la "lucentezza morale" (mamma mia, che brutto concetto ho introdotto!); il loro primo titolo di successo, Full Contact, è stato programmato da Tadic, Holmes e Brimble quando ancora si chiamavano Team 7 e pubblicato dall'etichetta "Seventeen Bit" poi diventata "Team 17". Ebbene, tutti gli altri membri dell'originale Team 7 non videro una lira perché il trio si portò con sé il gioco e i suoi diritti di sfruttamento alla neonata software house.

Frivolezze a parte, Brown spiega come l'ipotesi di abbandonare l'Amiga si basi sul fatto che Amiga Tech. non sembra interessata a supportare gli sviluppatori adeguatamente: "Loro non ci informano e noi non crediamo di dovergli strappare il supporto con la forza!". In realtà gli stessi programmatori avevano offerto alla ditta tedesca sia AB3D che Worms per un'eventuale inclusione nel bundle "Amiga Magic" (altro che Pinball Mania e Whizz!), ma la risposta fu negativa a causa della troppa violenza presente nel primo titolo e del troppo scarso utilizzo del chipset AGA nel secondo. Penso proprio che, se è vero che chi acquista un computer desidera poi anche utilizzarlo non solo per cose serie, Tyschtschenko e gli altri avranno di che mordersi le dita!



# E' (V)VIVA AMIGA?

**Depo IPISA '95 e la possibilità di un confronto dal vivo con Peter Kittel di Amiga Technologies, le numerose perplessità sullo sviluppo futuro di questa macchina sono state in parte dissipate. Il RISC, il nome dei nuovi modelli, i prossimi bundle... Tutte cose molto interessanti, prova ne è il fatto che in praticamente ogni lettera**

**relativa alla distributrice Amiga-PC, si azzardano previsioni inerenti il corso del nostro amato computer per ciò che riguarda il neonato 1996. Amiga sembra godere di nuova linfa, e seppur relegato nel famoso "mercato di nicchia" viene seguito con grandissimo interesse dal pubblico.**

Come ben sanno quelli che ci seguono regolarmente, ora il tunnel sembra davvero alle spalle, con la produzione stabilmente nelle solide manone di ESCOM, market-leader a livello europeo per la produzione di compatibili. In Italia la macchina è tornata sugli scaffali da circa due mesi, eppure chiedendo in giro scoprirete che di tale ritorno sul mercato tramite la Giunti Multimedia, sembra non essersene accorto nessuno. Mentre dall'Inghilterra ci narrano di squilli di trombe e assalti ai distributori, in Italia l'operazione è passata un po' sotto silenzio. Proprio per garantirci le ultime novità e avere un riscontro di quanto detto all'IPISA, opla! Ecco un appuntamento fissato con Albino Bertoletti, ex direttore Commodore e poi fondatore di Giunti Multimedia, per una intervista ESCLUSIVA.

Raggiungere la sede della Giunti è stato a dir poco traumatico. In leggero anticipo sull'orario convenuto, scendo dal tram all'inizio di Ripa di Porta Ticinese e mi guardo intorno. Numero uno, tre, cinque... aaargh! La Giunti è al novantuno! Chilometri di corsa, se non voglio fare tardi!! Ci saranno qualcosa come venti gradi sotto zero!!!

Quasi assiderato raggiungo gli uffici suddetti, salvo scoprire che il Sig. Bertoletti è partito urgentemente per lavoro (proprio a causa di chiarificazioni sul fronte Amiga): indeciso tra il fare una strage o suicidarmi,



La versione con 060 del 4000Tower è prevista per Marzo. Speriamo in un prezzo un po' più accessibile.

Highscreen, ndr).

A questo punto, che senso avrebbe l'aver investito oltre otto milioni di dollari e l'aver creato "Amiga Technologies GmbH" senza un obiettivo di effettivo rilancio? Perché sostenere un rischio implicito di fallimento tornando sul mercato dopo una così lunga assenza?

TGM: In realtà, che Amiga sia tornato in Italia non sembra essersene accorto nessuno...

Tamoni: Il problema sta tutto nel fatto che le riviste del settore, come la vostra, erano già in stampa al momento dell'arrivo dei fondi per la campagna. La televisione ha purtroppo costi proibitivi al

momento, però ci stiamo organizzando per il lancio pubblicitario.

TGM: Per quale motivo un ragazzo dovrebbe comprarsi un Amiga? Voglio dire, il 1200 è una macchina stupenda e io lo adoro, però i suoi avversari non sono più gli Atari ST bensì i Pentium e le Playstation, macchine, tecnologicamente parlando, ben più evolute. Che vantaggi ha Amiga rispetto a questi?

Tamoni: Rispetto al PSX sicuramente una maggiore versatilità: Amiga non è concepito esclusivamente per il gioco. Rispetto al Pentium, il confronto non deve svolgersi su basi tecniche: Amiga punta sulla facilità di utilizzo e grande duttilità del sistema operativo, oltre che alle notevoli specifiche hardware. Il nostro target è rappresentato dall'hobbysta, probabilmente già utente Commodore in passato, che

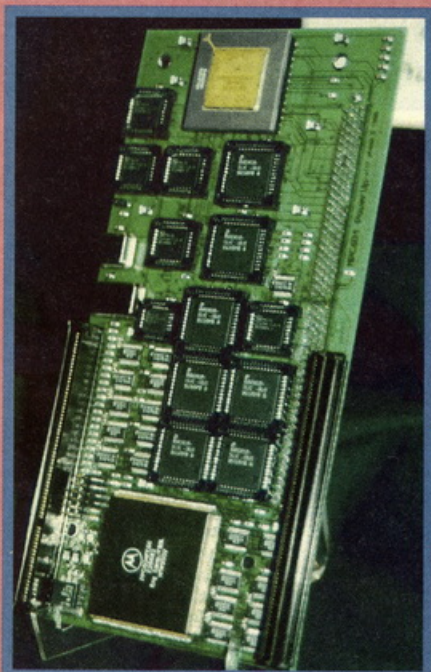
dammi, scopro però che posso colloquiere con il signor Tamoni, Direttore Vendite per la linea Amiga - sicuramente una persona in grado di fornire tutte quelle informazioni che noi vecchi cuori commodoriani, e speriamo tanti altri appassionati di computer, desiderano sapere sul presente e futuro dell'home computer per eccellenza.

TGM: Buon giorno, Signor Tamoni! È passato oltre un anno, ma finalmente possiamo dire di parlare con un "responsabile della linea Amiga per l'Italia"!

Tamoni: Effettivamente la cosa è andata per le lunghe. Adesso Amiga è di nuovo sul mercato e proprio in queste ore il Sig. Bertoletti sta definendo con Escom le ultime direttive per lo sviluppo futuro.

TGM: Le pongo subito il dubbio amletico di noi amighisti italiani: mi dica, in tutta sincerità, se Escom crede veramente nel rilancio di Amiga o se il vero obiettivo era solo la disponibilità del marchio "Commodore".

Tamoni: Al posto che comprare la Commodore, Escom avrebbe potuto seguire la strada di molti altri produttori di PC e creare una propria linea a basso costo (vedi Vobis e



La scheda PowerPC prototipo, presentata dalla Phase 5 al Compute '95 di Colonia. Il lancio ufficiale dovrebbe aver luogo entro la fine dell'anno.

Il nuovo monitor proposto per la linea Amiga da AT è davvero ben costruito. Per il prossimo anno sono previste nuove versioni a 17" e 20" pollici.





Il lancio di Alien Breed 3D è stato deciso grazie agli ottimi riscotti ottenuti dal primo capitolo.

sappia apprezzare i vantaggi di una macchina efficiente, integrata e non assemblata. Tenete presente che le nuove macchine (che si chiameranno "1200/040") monteranno di serie il processore 040 (questa sì che è una notizia bomba! NdTMB) e non lo 030, ben più potente dello 020.

TGM: Oltre al processore, Amiga ha un altro problema: il prezzo. Che può dirmi su questo fronte? Tamoni: Posso dire che le prime riduzioni di prezzo si verificheranno verso Marzo dell'anno prossimo. Non si tratterà comunque di tagli sostanziali. "Amiga Magic" è un bundle dal costo competitivo per via di tutto il software allegato alla macchina.

TGM: A proposito di prezzi e costi, tra poco è Natale!

Tamoni: Certamente è un buon momento per tornare in competizione. Dalle vendite natalizie trarremo spunto per l'andamento del 1996.

TGM: Quanti Amiga pensate di vendere in questo periodo?

Tamoni: Stiamo evadendo ordini natalizi per circa duemila computer e 350 monitor. Non molti giorni fa ho curato personalmente un ordine di circa 80 macchine, e lo stesso rivenditore adesso ne ha ordinate altre novanta.

TGM: Sono confermate le previsioni di ventimila macchine vendute nel corso del 1996?

Tamoni: Ventimila era forse ottimistico, ma quindicimila sono un obiettivo francamente alla nostra portata.

TGM: Questo per quanto riguarda il 1200. Quand'è che rivedremo in circolazione anche il 4000?

Tamoni: Probabilmente entro febbraio/marzo. Il nuovo Amiga 4000 monterà il famoso 060, e (udite! udite! Ndr) sarà disponibile subito anche da noi. Un'altra novità positiva è che il case tower realizzato da Scala sarà effettivamente prodotto, anche se non si conoscono ancora bene i tempi.

Sempre in quel periodo uscirà il nuovo bundle "Amiga Internet" presentato all'IPISA e contenente un 1200 equipaggiato con modem esterno, software per l'accesso a Internet e un periodo di prova offerto da un famoso provider (ooh, anche per noi il famoso "mesetto a scrocco", appannaggio fin'ora dei soli utenti PC e Mac! Ndr). Il prezzo sarà di circa

Tan can! Il nuovo logo Amiga, ormai diventato il simbolo della rinascita (va beh, un po' di autocelebrazione non guasta mai).

# AMIGA



Il successo del 1200 in Inghilterra fa ben sperare per il futuro. Noi non vediamo l'ora di mettere le mani sul prossimo modello, basato sullo 040.

trecentomila lire maggiore rispetto al 1200 standard e contando i contemporanei ribassi dovrebbe restare sostanzialmente invariato.

TGM: Vero è come oramai tutto il mondo del software, sia giocoso che non, abbia preso la via del supporto CD. I lettori per Amiga fin'ora non hanno avuto una grossa diffusione, però è da poco cominciata la produzione dell'apposito CD-ROM a quadrupla velocità. In futuro il mercato continuerà a rimanerne pressoché indenne, oppure avete qualche novità all'orizzonte?

Tamoni: Sicuramente ci sarà una svolta nella produzione di software su CD per Amiga. Anche noi della Giunti ce ne stiamo interessando direttamente curando la distribuzione del suddetto lettore. Comunque, mi sembra che la produzione sui "classici" dischetti non sia a tutt'oggi così sorpassata.

TGM: Beh, comincerò a risparmiare i soldi per il "quad-speed". Coraggio, adesso mi deve dire qualcosa su ciò che a noi giocatori interessa di più e cioè sugli accordi con le software house più importanti: abbiamo sentito commenti positivi sull'operato di Escom!!

Tamoni: A livello internazionale, Escom e Amiga Tech. trattano direttamente con le softhouses. Non vi sono dubbi che l'evoluzione degli applicativi più famosi quali Scala, Lightwave, Real 3D etc. non si fermerà.

A livello italiano, invece, il contratto con Escom è di tre anni e ci consente di predisporre programmi articolati sul medio periodo. Siamo in contatto con i distributori e i team di sviluppo più conosciuti come... (segue elenco lunghissimo pronunciato tutto d'un fiato da Tamoni. Non ho fatto in tempo ad appuntarmelo. In questo momento mi sovengono CTO, Leader, Computer One e la Lightshock Ndr), ricevendone risposte entusiaste.

TGM: Tra l'altro, ad IPISA Kittel ha spiegato le condizioni per diventare sviluppatore ufficiale di software per Amiga. Voi supporterete anche il program-

matore "casalingo", il ragazzo che abbia studiato il Blitz Basic e il C per conto proprio e programmi il suo gioco sul 1200 in camera? Sarebbe bellissimo poter fare riferimento direttamente a Giunti per i propri programmi!

Tamoni: Giunti esaminerà il software pervenuto, sia "giocoso" che applicativo. Non escludiamo di entrare nel mercato dei videogames in un futuro non remoto.

TGM: Fantastico. Supporterete anche i vecchi utenti?

Tamoni: Certo. I pezzi di ricambio sono già interamente disponibili, sia per i vecchi che per i nuovi. Per ciò che non venga da noi prodotto facciamo comunque riferimento alla Germania. Abbiamo inoltre autorizzato i rivenditori, dopo aver verificato il buon funzionamento della macchina, a sostituire direttamente l'hard disk fornito di serie visto che per la verità 170 Mega non sono poi molti. Prestiamo direttamente assistenza telefonica a chi ci contatti (vero, io li sto già sfruttando a più non posso Ndr), più avanti istituiremo una hotline. Nel caso di problemi di utilizzo del software, la cosa può eventualmente richiedere qualche ora.

TGM: Un'ultima cosa. In fin dei conti in Italia ci sono oltre quindicimila possessori di CD32. Che ne sarà di loro?

Tamoni: Il progetto di integrazione nel set-top-box è in fase di sviluppo, staremo a vedere...

Stiamo ormai parlando da un'ora e mezza e se ne sono andati tutti; sia io che il Sig. Tamoni diamo segni di fame incipiente (sorrisi di cortesia, occhiate all'orologio, bava che cola dagli angoli della bocca...) e così lo ringrazio della grossa mole di informazioni e mi congedo.

La conferma del rinnovato entusiasmo nell'evoluzione tecnologica di Amiga c'è stata. Si tratterà poi di vedere se i tempi saranno rispettati, se ci sarà risposta positiva da parte del mercato, insomma se da tutta questa carne al fuoco uscirà un arrosto o solo una fumata nera. C'è comunque di che leccarsi i baffi nell'attesa (urka, mi sta ritornando fame! Ndr). Per quanto riguarda la situazione italiana, sembra proprio che la Giunti sia intenzionata a fornire all'utente, oltre che la macchina, anche l'assistenza e l'esperienza di chi con il nome Commodore si era costruito una base-utenti molto ampia. Per sapere se valga la pena diventare/restare utenti Amiga, seguitemi su TGM, la prima rivista con i recensori surgelati!

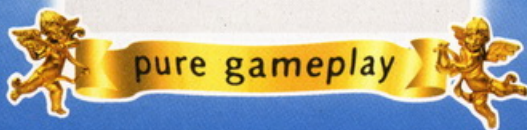
**NOTA FINALE&FONDAMENTALE DELL'ULTIMA ORA:** tutto quanto scritto mi è stato pienamente confermato da Albino Bertolotti in persona, così come il fatto che queste notizie ce le abbiamo solo noi! Gnaka gnaka pappappero, vediamo quanto mi offre la concorrenza per l'intervista... (lo sai che a seguito di questa frase ti verrà amputato il mignolo della mano sinistra? NdTMB).


Alessandro La Spada

Nemac 4, sì, noi parleremo più approfonditamente nel prossimo numero, fa parte di una nuova generazione di giochi 3D, che sfruttano anche schede grafiche. Fra questa vale la pena di citare la Graffiti, fatta apposta per i giochi e gli emulatori, che per giunta può essere collegata anche al 1200. Presto vi daremo informazioni più dettagliate.



# SPECIAL EDITION



Codemasters™ 

La versione per PC dell'irresistibile gioco per MD e in più 50 percorsi selezionati da CODEMASTERS tra i migliori creati dagli stessi giocatori.

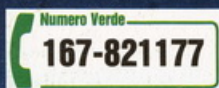
- Comprende il CONSTRUCTION KIT: edita tu stesso le piste e i tracciati, costruisci nuove vetture!
- 50 Bonus Tracks
- Fino a 4 giocatori in qualsiasi combinazione: 1-2 giocatori sul joypad o 1-3 giocatori sulla tastiera
- Puoi salvare i percorsi su dischetto e scambiarli con i tuoi amici.

CD.Rom

REQUISITI TECNICI:  
PC 386 25 MHZ.,  
4 MB RAM,  
8 MB SU HARD DISK.

MANUALE E ISTRUZIONI  
IN ITALIANO

£ 79.900



## BREACHERS

GAMES  
machineTOP  
SCORE

95-100

Commetto che molti di voi, leggendo questo cappello, avranno pensato al solito titolo di richiamo messo lì giusto per attirare l'attenzione. Del resto quando si parla di un gioco così lungamente atteso, nel quale senza dubbio sono riposte le speranze di buona parte del popolo amighista, è fin troppo facile cadere in un banale (si fa per dire) errore di valutazione. Bisogna infatti riconoscere come anche Fears qualche mese fa sembrasse chissà quale capolavoro (ad essere sinceri a me non è mai piaciuto) e invece si è rivelato un prodotto forse entusiasmante dal punto di vista tecnico ("somma..."), ma assai discutibile sotto l'aspetto della giocabilità. L'avrò scritto un milione di volte, una buona grafica e un sonoro da orchestra non sono certo caratteristiche essenziali per un videogioco, semmai complementari. Purtroppo oggi come oggi si guarda molto più all'apparenza, e questo vale anche per la vita di tutti

i giorni; è l'incontrollabile conseguenza dell'attuale andamento della società moderna, che non guarda mai in profondità e si limita all'esteriorità delle cose. Ma qui stiamo debordando in argomenti che non c'interessano, non in questo ambito almeno.

Quel che conta è che in questo momento l'Amiga sta incominciando a riprendersi, non sono ancora in grado di definire l'andamento delle cose come "altamente positivo", però le mosse di Amiga Technologies, nel bene o nel male, stanno dando buoni frutti. Prendete i Team 17 tanto per dire, sembrava che ormai non fossero più intenzionati a produrre nulla d'innovativo per le nostre macchine, invece di recente hanno annunciato di aver cambiato idea a questo proposito, stimolati dall'incredibile successo dei loro ultimi prodotti (Worms e Alien Breed 3D).

Non so sinceramente se questa ripresa sia dovuta a un miracolo di fine anno, ma certo hanno molto influito l'introduzione sul mercato di gioco 3D davvero ben programmati, che sebbene semplici e non paragonabili a quelli presenti su PC, hanno indubbiamente il merito di aver spianato la strada ai nuovi Amiga targati AT.

**Finalmente il gioco più atteso di tutti i tempi è giunto nella sua forma definitiva. Ed è già leggenda...**



Lo strepitoso effetto nebbia presente in alcuni livelli è qualcosa di assolutamente incredibile. Una cosa del genere su Amiga non si era mai vista, nemmeno in Val Padana...

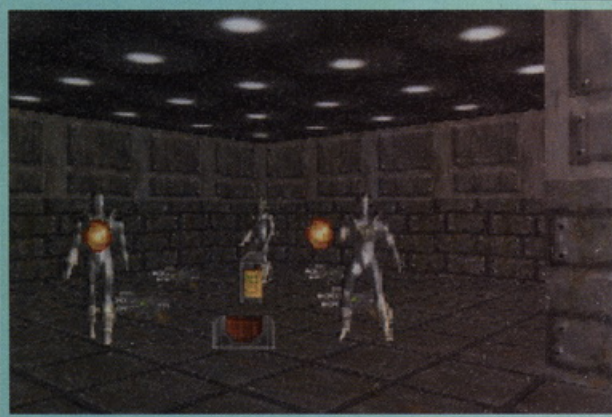


Tramite questi terminali è possibile comprare armi, potenziamenti, medikit e via dicendo. Ovviamente dovrete possedere un numero sufficiente di crediti.



Un alieno di chiara ispirazione "gigeriana" passeggia allegramente davanti ai nostri occhi. L'apparenza non inganna, si tratta proprio di uno degli avversari più temibili di tutto il gioco.

In alcuni punti del livello è possibile trovare ricariche e armamenti vari. Quella cosa gialla al centro dello schermo è una chiave, purtroppo ben difesa.



# BREATHLESS



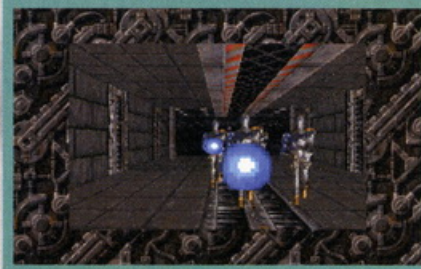
Come ho scritto qualche riga sopra, fino ad oggi titoli come Gloom, AB3D, Cytadel e Fears non hanno certo dimostrato le vere capacità dell'Amiga: tutti suddetti giochi si sono limitati a sfruttare l'ormai strafamosa tecnica del ChunkyCopper, veloce per chi dispone di computer anche poco potenti, ma indubbiamente pixellosissima, soprattutto in modalità full-screen (quasi ridicola, a meno che non siate appassionati delle costruzioni Lego). Cytadel è l'unico gioco commerciale ad aver intrapreso una strada diversa, utilizzando un'altro sistema, ben più complesso (almeno credo) e laborioso: il Chunky2Planar.



Questa modalità non è ottenibile tramite un



Quel tizio vestito di rosso sembra un adepto alla setta degli adoratori dei Power Rangers. In realtà spara come un dannato ed è dotato di una notevolissima intelligenza.



I possessori di Amiga poco accelerati possono ridurre le dimensioni della finestra di gioco, in modo da ottenere un frame rate accettabile.



Quella specie di testa volante non è proprio uno dei personaggi meglio riusciti... (va beh, nessuno è perfetto).



In quanto a spargimento di sangue, Breathless non ci va certo per il leggero. Purtroppo in alcuni paesi (vedi Germania), la censura non vede di buon occhio simili spargimenti di "pomodorame rosso" (AB3D non è stato distribuito con i nuovi Amiga proprio questo motivo).



Una delle tante caratteristiche inedite (in ambito Amiga) di Breathless, è quella che vi permette di abbassare o alzare lo sguardo in tempo reale... da restarci secchi!

Lo scimmione hi-tech è forte quanto stupido. Stategli lontano, sparate come dei dannati e non cercate uno scontro diretto, sarebbe fatale.



Nonostante i nemici siano composti da pochissimi frame (la memoria è quella che è), riescono comunque a rendere molto bene, soprattutto quando li fate saltare per aria (sono un bambino cattivo!).

Breathless l'Amiga giunge a un punto di svolta; con questo

vero e proprio miracolo di programmazione, gli italianissimi (e lo dico con orgoglio) Fields of Vision hanno dimostrato a tutto il mondo la fattibilità di un prodotto in grado di confrontarsi con i titoli più blasonati presenti sul mercato e di uscire a testa alta, lasciandosi parecchi cadaveri alle spalle. L'impressionante engine grafico messo a punto da Alberto Longo, presentato fra lo stupore dei presenti a Ipsa '95, non è minimamente paragonabile a tutto quello che si era visto fino a oggi sul nostro amato computer. Muri ad altezza variabile, sorgenti di luce d'impressionante realismo, possibilità di abbassare e alzare la testa, sono alcune fra le caratteristiche "standard" che avrete modo di apprezzare

trucchetto hardware, infatti come ben sapete l'Amiga gestisce gli schermi in modalità planare, il che va benissimo se si tratta di spostare aree bitmap bidimensionali, ma diventa una vera palla al piede quando si tratta di realizzare un motore 3D degno di tale nome.

Servono infatti ben otto scritture in memoria per gestire uno schermo chunky a 256 colori, davvero un lavoraccio per il povero processore, che si trova costretto a fare gli straordinari. Per ovviare a questo problema molti programmatori hanno intrapreso da lungo tempo la strada della conversione in tempo reale, che ha portato alla realizzazione di routine C2P sempre più veloci ed efficienti.

Il vantaggio rispetto al classico Chunky-Copper è visibile lontano un chilometro: la definizione dell'immagine a video è decisamente superiore e inoltre non si è obbligati a ripiegare su risoluzioni grafiche ridicole (tipicamente un terzo di schermo) o con pixel composti da quadrati di 3x3 punti.

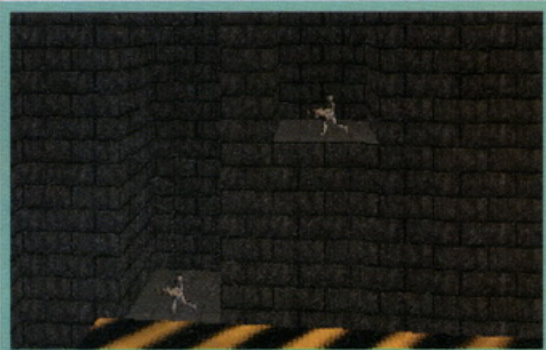
Purtroppo di contro abbiamo la notevole complessità di gestione della conversione, che indubbiamente si rivela molto più lenta della modalità diretta accessibile dal Copper (ciò però non è sempre vero, tanto che Breathless a parità di schermo, è molto più fluido di AB3D).

Così, dopo l'immissione sul mercato di tutta una serie di titoli che potremo definire "della prima generazione", ci stiamo incominciando a spostare verso un nuovo stile programmazione, che darà fondo alle capacità dell'Amiga - anche se, ve lo dico subito, ci sarà uno scotto da pagare. Se infatti sperate di veder girare Breathless e qualsiasi altro titolo futuro (vedi il nuovo AB3D e Nemacs 4), in 320x200 con pixel 1x1 sul vostro A1200 di base o con la sola fast ram aggiuntiva, beh, siete proprio fuori strada.

Giochi del genere richiedono macchine d'eccezione, in grado di macinare MIPS a tutta birra, quindi un 68030 a 50MHz è quantomeno raccomandabile, soprattutto adesso che sono uscite sul mercato schede acceleratrici davvero eccezionali a prezzi tutto sommato accessibili (vedi la Blizzard I230 IV).

A chi storcesse il naso, vorrei far notare che la maggior parte dei giochi odierni presenti su PC richiede per funzionare al meglio un processore Pentium, equiparabile su

Amiga solo allo 060, quindi c'è davvero poco da lamentarsi. Del resto, per competere con capisaldi quali Doom e Hexen, ci vogliono CPU veloci ed efficienti, non per niente il prossimo modello di I200 monterà uno 040 di serie! Comunque con



Notate l'incredibile altezza delle pareti e scordatevi gli stretti cunicoli di Fears e Gloom! Questo sì che è un gioco!

in Breathless.

Altre chicche, come l'effetto nebbia (anch'esso realizzato impeccabilmente, ma questo lo vedete da voi osservando le foto), non fanno altro che aumentare ulteriormente i punti a favore di questa produzione. Il gioco in sé è un misto fra la modalità di gioco stile sparatutto adottata in Gloom e quella più calibrata e precisa (soprattutto considerato il fin troppo limitato equipaggiamento) che caratterizza AB3D, che del resto ha preso a piene mani dal tipico stile di Doom. Grazie a questa particolare soluzione, i FoV sono riusciti a fondere due modi di giocare abbastanza diversi, in modo da accontentare un po' tutti, e bisogna ammettere che il risultato finale è decisamente confortante.

Certo, la difficoltà è alta,

soprattutto inizialmente, quando si devono fare i conti con tutti i tasti che il gioco vi mette a disposizione; però, una volta fatta la mano, non rimpiangerete affatto il caro joystick/pad. Inoltre, potrete riconfigurare la tastiera come più vi garba: io ad esempio ho adottato la stessa configurazione che utilizzavo in

AB3D, trovandomi meravigliosamente. Cosa volete che vi dica d'altro, leggetevi il commento e correte immediatamente a comprare il gioco (distribuito in Italia dalla Db Line), sarebbe un delitto perderlo.

Mirko "TMB" Marangon

## A1200

Ohohohoh! Babbo Natale quest'anno ci ha portato davvero un regalo strepitoso. Questo Breathless entrerà di diritto nella

storia come il gioco della nuova era Amiga. Sulla grafica ormai è stato detto tutto: il motore 3D è fuori dal mondo, le texture utilizzate (alcune delle quali animate!) hanno davvero dell'incredibile e gli effetti speciali sono a dir poco fenomenali. I nemici, nonostante la scarsità di frame, sono stati realizzati splendidamente (tutti in ray-tracing), con la sola eccezione di un paio di esseri volanti, non proprio entusiasmanti (niente di sconvolgente comunque, si tratta d'inzie se paragonate al resto).

La complessità di alcune stage è davvero notevole e dimostra una certa ricerca dal punto di vista delle mappe, che hanno l'unica pecca di essere su un solo piano (AB3D, come Dark Forces del resto, vantano passerelle, ponti e via dicendo, che hanno il merito di aumentare in un certo qual modo il realismo grafico). Anche la giocabilità si mantiene su ottimi livelli, tanto che in alcuni punti salterete sulla sedia non appena udirete il grido di guerra di un cybor stile Terminator o peggio, di un robot imparentato molto strettamente con l'ED-209 di Robocop. Nulla di tutto ciò comunque potrà prepararvi al puro clima di terrore dell'ultimo mondo, nel quale avrete a che fare direttamente con degli alieni davvero impressionanti (altro che quelli di AB3D!).

Ottime anche le musiche e gli effetti sonori, realizzate da una vecchiaia conoscenza del Talent Scout, AGGIUNGERE NOME.

Ultima cosa: forse le armi vi appariranno un po' rudi e non molto soddisfacenti dal punto di vista visivo (lo so bene che la soddisfazione di centrare un alieno con lo shootgun non ha paragoni), però dovete tener conto che in soli 2 MB di RAM non ci possono stare tonnellate di grafica. Si tratta di limitazioni dovute alla memoria, non a deficienze di programmazione (non è proprio il nostro caso...).

Detto questo, mi congedo ringraziando di tutto cuore i ragazzi dei Fields of Vision, con i quali ho condiviso buona parte di questa avventura chiamata Breathless: un prodotto ambizioso, portato avanti nonostante le incertezze di Amiga, che fino a qualche mese fa non se la passava di certo bene.

Il gioco in Inghilterra è stato accolto eccezionalmente e ancora una volta l'Italia ha dimostrato d'essere in grado di competere con i giganti inglesi. Siamo convinti del successo del prodotto che indubbiamente stimolerà le software house concorrenti a far di meglio, il che per il nostro mercato non può essere che un bene. A questo punto non ci resta che sperare in un seguito, magari fatto apposta per il nuovo 1200...

## H A R D W A R E

Breathless funziona su tutte le macchine dotate di chip-set AGA, quindi A1200 e A4000. Trattandosi di un gioco molto complesso dal punto di vista grafico, è raccomandata la presenza di un processore veloce tipo 68030 (o 040 se proprio volete esaltarvi come dei debosciati). Ovviamente i tre dischetti di gioco possono essere installati su hard disk senza nessun problema.

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

SONORO ●●●●●

GIOCABILITÀ ●●●●●

LONGEVITÀ ●●●●●

95

GLOBAL

## Il primo gioco Light Shock in assoluto si prepara a invadere il mercato e le premesse per un buon inizio ci sono tutte.



Sono passati un bel po' di mesi da quando siamo stati invitati per la prima volta alla presentazione ufficiale dalla Light Shock.

Questa nuova software house nostrana ha dalla sua non solo un team di sviluppo che praticamente racchiude tutti i migliori programmatori d'Italia, ma anche tutta una serie di giochi che, per un motivo o per l'altro, non sono mai stati portati a termine.

Questo Black Viper ad esempio, iniziato più di due anni fa (non sto affatto esagerando), si perse nelle nebbie dell'incredibile confusione che in passato ha caratterizzato il mercato italiano. Questo si è sempre dimostrato come un vero e proprio triangolo delle Bermuda, nel quale, chissà come mai, finivano per sparire case di software apparentemente mastodontiche ma in realtà solide come un colosso dalle fondamenta d'argilla.

In breve tempo abbiamo assistito a uno scempio davvero disgustoso, dovuto in buona parte a persone di dubbia competenza che hanno sfruttato le ottime capacità di alcuni giovani ragazzi, spremendo-

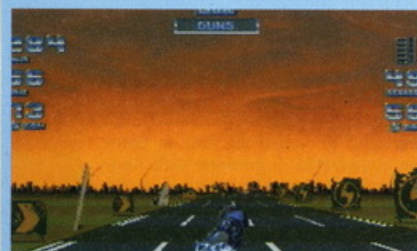


La mappa di gioco vi permetta di scegliere diversi tipi di percorsi. In questo modo non correte il rischio di ritrovarvi sempre sulle stesse piste.

li a più non posso per poi lasciarli in braghe di tela. Gente che è scappata all'estero portandosi via la cassa e tracolli finanziari stile Commodore, hanno tristemente portato la situazione italiana, già mal vista all'estero, a un punto apparentemente morto. Fortunatamente tutti quei bravi ragazzi di cui sopra, quelli "sedotti e abbandonati", non si sono persi d'animo e dopo una lunga serie di vicissitudini, si sono riuniti per creare finalmente qualcosa di serio in grado di competere con le migliori società inglesi e americane.

Light Shock nasce quindi dalle menti di diversi "genietti" nostrani che, rimbocatesi le maniche, si sono messi duramente al lavoro e hanno cercato di

Uno dei tocchi estetici meglio riusciti: l'effetto energetico che si sprigiona dalle ruote quando affrontate una curva ad alta velocità.



La versione CD32, una volta tanto, vanta delle ottime animazioni realizzate completamente in ray-tracing, che non solo segnano l'inizio e la fine del gioco, ma anche i passaggi da una pista all'altra. Eccovi alcuni fotogrammi degni di nota.



rimettere in sesto tutti quei videogame abbandonati a un triste destino. Di questi sopravvissuti fanno parte Fightin' Spirit (che contiamo di recensire sul prossimo numero) e, appunto, Black Viper.

Sostanzialmente si tratta di giochi non certo innovativi ma di grande impatto, programmati con cura e dedizione con una certa attenzione a quei particolari che tante volte sfuggono ma che in realtà sono molto più utili di quanto si pensi.

Comunque, prima di dedicarci completamente al prodotto, mi sembra il caso di parlarvi della trama, visto che il background una volta tanto è stato concepito in modo intelligente, con una storia tutto







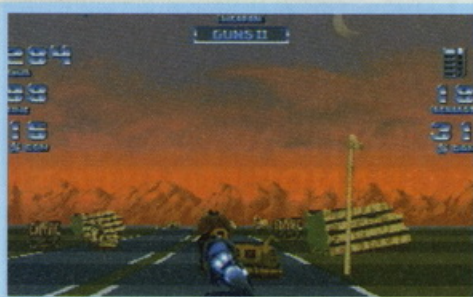
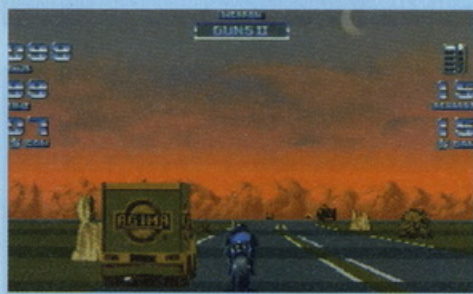
Quel coso giallo là davanti era, fino a qualche secondo fa, un veicolo a quattro ruote... ora non ne rimangono che atomi.

sommato ben presentata.

Come avremo modo di vedere nell'introduzione (completamente parlata su CD32), le vicende di Black Viper prendono vita in un'epoca non troppo distante dalla nostra nella quale, a causa di una terribile guerra nucleare, della nostra amata Terra non è rimasto molto se non una landa desolata e per di più radioattiva.

Ovviamente, in puro stile Kenshiro, l'elemento post-olocausto gioca un ruolo fondamentale: l'uomo infatti è sopravvissuto anche alle terribili guerre

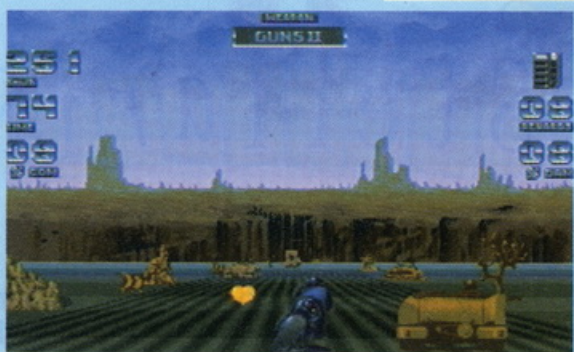
La prima volta che ho visto questa camionetta ero troppo sicuro che riportasse l'effigie "AMIGA"... che sia voluto?



Come si nota guardando i tubi di scappamento, ho appena attivato una turbina che spingerà il mio mezzo a folle velocità: purtroppo solo per pochi secondi...

I veicoli indicati come "innocent" non devono essere distrutti per nessun motivo, pena la perdita di alcune preziosissime unità d'energia.

Ogni tanto è possibile raccogliere dei bonus in grado di reintegrare le nostre energie, come quel cuore che vedete al centro dello schermo.



Alla fine di ogni livello è possibile potenziare la vostra moto con tutta una serie d'interessantissimi gadget, sempre che abbiate abbastanza soldi a disposizione.

nucleari e, com'era prevedibile, messe da parte le bombe, ha ricominciato a comportarsi in modo deplorabile...

Nel gioco voi interpretate il ruolo di Efrim Kadan, figlio del leggendario Ben Kadan, il capo dei ribelli ucciso in circostanze misteriose. In realtà vostro padre è stato assassinato dai sicari della banda Redemin per motivi che sinceramente non ricordo e che, essendo le tre meno venti di notte (o di mattino, fate un po' voi), non ho nemmeno voglia di andare a rivedere (cercate di capirmi, stanotte non dormirò per finire tutta la sezione Amiga, abbiate almeno un minimo di compassione).

Lo spirito di vendetta che vive in voi si scatena e, saltati sulla potente Black Viper 003, decidete di affrontare il terribile territorio radioattivo per giungere fino alla città di Arkham e quindi uccidere i terribili Redemin. Purtroppo non solo le strade sono piene di ostacoli e pericoli, ma anche di pazzi psicopatici (sapete, il plutonio non fa molto bene al cervello) che non vedono l'ora di farvi un sacco di male, possibilmente spalmandovi sull'asfalto senza troppi complimenti.

Decisamente positivo è il fatto che il vostro potente centauro sia dotato di un bel mitragliatore (detto così potrebbe far pensare male ma non fateci caso, sono veramente fuori sincronia spazio/temporale) in grado di friggere a dovere anche il macchinario più insistente. Certo è una fortuna che alla fine di ogni stage possiate convertire le macchine che avete fatto saltare per aria in denaro sonante (più ne distruggete e meglio è, però state attenti a non far fuori anche i civili, altrimenti vedrete la vostra energia andarsene alle cozze senza troppi complimenti).

Fra i vari gadget acquistabili fanno bella figura diverse armi d'indubbia utilità: missili e razzi dovrebbero già garantirvi una buona difesa, ma se poi decidete di comprarvi anche una bella tutta antiradiazioni potrete correre con maggior tranquillità.

Giust'appunto, mi stavo dimenticando di un "piccolissimo" particolare: andarsene in giro in moto di questi tempi non è molto salutare, a meno che non



gradiate farvi una bella inalazione di scorie nucleari. Perdere troppo tempo equivale infatti a morte certa, quindi non fermatevi per nessun motivo (a meno che non vogliate rimorchiare qualche mutante, ma non mi sembra il caso).

Il gioco è tutto qui: corri, spara e sopravvivi. Una specie di Chase HQ su due ruote, un Super Hang On con la pistola, un Lotus con il lanciarazzi, un... letto, grazie, voglio andare a dormire. No, eh? Vabbé, almeno c'ho provato.

Parlavamo della completezza delle opzioni (o almeno mi sembra di aver accennato a qualcosa del

# REVIEW

genere all'inizio della recensione): quello che intendo è che sono presenti tutte le opzioni più comode, come quella per la gestione dei joystick a due o sei tasti (CD32 compatibile), la possibilità di selezionare fra varie musiche e l'installer per hard disk in diverse lingue, fra l'altro ottimamente realizzato (ok, è quello standard Commodore, ma fra uno script fatto male e uno ben programmato ce ne corre).

Ok, mi sembra di aver scritto tutto, pertanto vi rimando al commento e chiudo qui la recensione, anche perché sto incominciando a delirare e ciò non è bello (quasi quasi telefono in redazione per vedere se c'è qualche sventurato che lavora come il sottoscritto... ok, non c'è nessuno, tanto per cambiare)[si vede che hai chiamato nella pausa pranzo, dalle 4.00 alle 4.30 della notte. NdMax].

Mirko "TMB" Marangon

## A1200

Contando che si porta sulle spalle diversi anni di sviluppo, cosa che sotto un certo punto di vista avrebbe rischiato di

renderlo obsoleto ancora prima di nascere, Black Viper è davvero un ottimo gioco. Fortunatamente di programmi in stile Lotus non ne sono usciti molti ultimamente, e questo ha senza dubbio facilitato la vita a questo primo titolo dei Light Shock.

Lo stile è decisamente frenetico e spesso si ha quasi l'impressione d'essersi persi qualcosa, soprattutto nei livelli più avanzati che sono davvero molto difficili. A complicare ulteriormente le cose c'è il problema dei mezzi civili, che non solo non devono essere distrutti ma danno sempre l'impressione di appartenere alla fazione nemica, in quanto si piazzano costantemente in mezzo alla strada (e quando ci sbattete contro non è proprio una cosa simpatica). Altra cosa: bisogna stare attentissimi a non finire fuori pista, poiché i danni sono davvero insostenibili e rischiano quasi sempre di compromettere tutta la gara.

Insomma, quanto a difficoltà non sono andati leggeri, ma almeno la longevità è garantita (non lo finirete certo in un paio di partite).

Dal punto di vista tecnico non c'è nulla da dire, le routine funzionano bene, lo scrolling è fluidissimo e la velocità si mantiene su valori decisamente alti. Forse qualche colore leggermente più vivo avrebbe rallegrato l'ambiente, ma del resto l'ambientazione di gioco non lasciava molto spazio alle sfumature vivaci. Buona l'idea dei fondali animati. Da notare che il gioco è stato ottimizzato per sfruttare l'eventuale presenza del chip-set AGA, il che non fa mai male.

Il sonoro è senza dubbio eccezionale, opera del mitico Nicola Tomljanovich, che ha davvero sfruttato alla grande il Paula componendo dei pezzi stratosferici (il modulo presente nella schermata iniziale mi fa semplicemente impazzire).

Tirando le somme, ci troviamo di fronte a un ottimo gioco, davvero ben pensato e decisamente giocabile nonostante un livello di difficoltà abbastanza elevato.

## H A R D W A R E

Black Viper funzia su tutti i modelli di Amiga, dal 500 al 4000, essendo sufficiente possedere almeno 1MB di RAM. I cinque dischetti di gioco (uno è per l'intro e può essere caricato a parte) sono tranquillamente installabili su hard disk e inoltre l'installer si preoccupa anche di crearvi un disco autobootabile nel caso non disponiate di un quantitativo di memoria sufficiente. L'AGA, se presente, viene sfruttato nei limiti del possibile.

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

SONORO ●●●●●

GIOCABILITÀ ●●●●●

LONGEVITÀ ●●●●●

90

GLOBALE

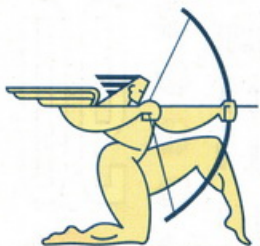
**CERCA I  
CD-ROM  
SACIS:**

**NEI MIGLIORI  
NEGOZI**

**ALLA PAGINA 578  
DI TELEVIDEO**

**AL NUMERO VERDE  
167291410**

**CD ROM  
MADE IN ITALY**



**SACIS  
INTERNATIONAL**

ROMA - 00195  
VIA TEULADA, 66  
TEL. 06/374981  
FAX 06/3723492



**LA PRIMA AVVENTURA GRAFICA  
CHE SFIDA IL TUO AMORE  
PER LA MUSICA**

**REQUISITI TECNICI** CPU Macintosh - LC 475 o superiori RAM: 8 Mb



**UNA SORPRENDENTE AVVENTURA  
GRAFICA, UN GRANDE FUMETTO,  
UN VERO GIOCO "MULTIMEDIALE"**

**REQUISITI TECNICI:** Mac 68030 8 Mb Ram Sistema Operativo 7.1 VIDEO: 640x480 Windows 486 SX 8 Mb Ram UQN Blaster

*Dal grande successo di  
RAI UNO*

**SOULETICO**

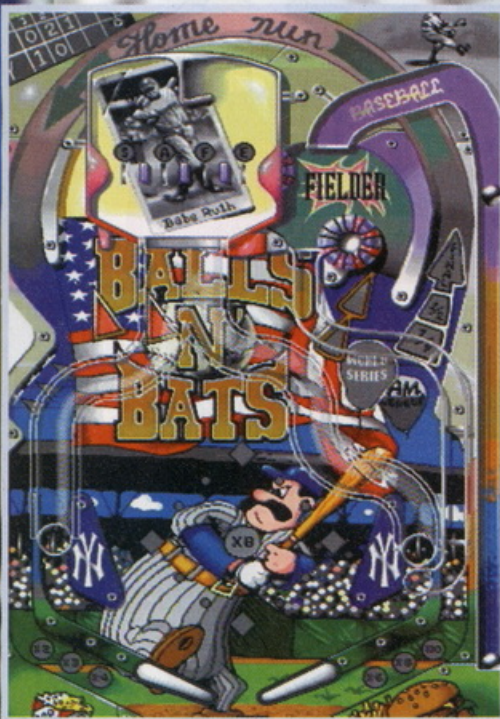
# Stellaris

*Il gioco interattivo seguito in TV da milioni  
di ragazzi é oggi disponibile su CD-ROM*

**REQUISITI TECNICI:** PIATTAFORMA: PC o Compatibile PROCESSORE: 486 DX 33 RAM 4 Mb HD 20 Mega liberi CONSIGLIATO: 486 DX 2 66 RAM 8 Mb  
SCHEDA VIDEO: SVGA 512 Kb SCHEDA AUDIO: Sound Blaster PRO 2 o Compatibili SISTEMA OPERATIVO: Windows 3.1 / Winwows '95

# OBSSESSION

**Ed ora qualcosa di completamente diverso... ok, scherzavo.**



ci troviamo rinchiusi in una città-prigione il cui obiettivo è attivare i dispositivi militari per catturare i soliti delinquenti. L'ultimo tavolo, a mio parere il migliore di tutti, si chiama Desert Run ed è la rappresentazione di una gara di rally. I bonus consistono in "pieni di gas", miglioramenti di posizione ed altro. Ovviamente, otterrete molti più punti cercando di portare a termine le "missioni" richieste dal flipper (a seconda di quali bonus colpite), piuttosto che giocando "a casaccio". Non è però possibile completare i tavoli stessi, o quantomeno io non ci sono riuscito, pur avendo accumulato vagonate di punti.

Il flipper nascono prima dei videogiochi. Quei macchinoni pieni di lucine e lumini sfavillanti hanno sempre accalappiato l'attenzione di tutti, grandi e piccini, subendo un'evoluzione costante sino ad arrivare ai moderni flipperoni psichedelici e pseudo-computerizzati che ci costano mille lire a partita. Potevano forse i produttori di videogiochi stare a guardare mentre nelle capienti tasche della Williams e della Data East entrano vagonate di monetine? No di certo, direte voi: le prime simulazioni su home furono a dir poco rudimentali, anche a causa delle macchine su cui giravano, ma al giorno d'oggi grazie agli sforzi creativi dei vari coder possiamo goderci meraviglie del tipo di Psycho Pinball o del nuovissimo (e veramente impressionante, a quanto sembra) Pro Pinball. Ebbene, avranno pensato quelli della Unique Software Development, "perché non ci proviamo anche noi?". Dai loro sforzi è arrivato questo Obsession.

Il gioco mette a disposizione ben (!!) due respingenti per giostrare la pallina e fare più punti possibile su quattro tavoli, differenti per ambientazione e "scopi" da raggiungere. In Aquatic Adventure vi ritroverete in fondo al mare, Balls'n Bats è ambientato all'interno di un campo da baseball dove guadagnerete punti a forza di battute valide e "home run", in X-file Zone



Non dimentichiamoci della possibilità di smuovere i tavoli, qualora la pallina si avvicini pericolosamente ai canali laterali, nei quali viene ovviamente persa: premendo i tasti simulerete la classica "botta" per tentare il tutto per tutto. L'abuso di questa possibilità porta al tilt del flipper, con conseguente blocco di tutti i respingenti e saluti della pallina che, lemme lemme, se ne va nel buco centrale (ehm!). Se siete fortunati, tra una sconfitta e l'altra potrete vincere il classico extra-ball, automatico al raggiungimento del milione di punti, o altri mega-bonus dovuti ai "combos" (riuscire a fare ciò che vi chiede il flipper subito dopo che ve l'ha chiesto) che faranno lievitare il vostro score a livelli stratosferici sino ad entrare nella Top Score Gallery del gioco e guadagnarvi... un bel niente, dato che neanche i complimenti dei programmatori o una schermata di congratulazioni ci hanno messo!

Alessandro La Spada

## AMIGA

Non sono un amante dei flipper, non ne ho mai seguito le novità e li ritengo buoni (su computer) solo per le feste in cui volete

rischiare l'amato Amiga in mano ai vandali scatenati che di giorno sembrano universitari. Non sono nemmeno d'accordo con TMB, a cui questo gioco è piaciuto discretamente (come osi contraddirmi! Adesso ti fulmino! NdTMB): insomma, forse Obsession non dovrei recensirlo io! Scherzi a parte, più ci gioco e più mi gira nella mente un'unica parola per definirlo: shareware! Qui tutto ha un sapore dilettesco: dalla presentazione, assente, alla realizzazione grafica fumettosa e pacchianamente colorata (forse questo è un effetto voluto), passando per le musiche di accompagnamento dai ritmi mai coinvolgenti, per giungere persino ai ringraziamenti dei programmatori (su cui è meglio sorvolare).

Qualcuno obietterà: "Ma la bellezza di un flipper sta nella giocabilità!". Ebbene, Obsession riesce a deludermi anche sotto questo punto di vista: il tavolo sembra persino "spoglio", non succede mai nulla, i punti si fanno sempre allo stesso modo e lo "scrollo" è ininfluenza sulla sorte della pallina: dopo tre partite non lo userete più.

Se penso che in giro c'è un Pinball Illusions in hi-res, con delle musiche fantastiche che me lo fanno caricare solo per ballarle, ed una presentazione fatta apposta per l'inizio di Blade Runner (?!? NdTMB), non posso dirvi che questo: comprate il capolavoro dei Digital Illusions e scordatevi Obsession.

## H A R D W A R E

Il gioco ha il coraggio di impiantarsi se non gli date in pasto almeno un mega e tre quarti, perciò vi servirà almeno un A1200 base o un A500 ben pompato e dovrete sconnettere eventuali periferiche oltre al primo drive esterno. E' comunque possibile installare il tutto su hard disk.

▶ PRESENTAZIONE	●	75
▶ GRAFICA	●	
▶ SONORO	●	
▶ GIOCABILITÀ	●	
▶ LONGEVITÀ	●	

**GLOBALE**



**DOMARK**

# SEUDETTO

Championship  
**2**  
MANAGER

**MILAN - JUVE ....?**

Prendi in mano il destino della tua squadra del cuore e conducila fino alla vittoria nella più completa simulazione calcistico/manageriale di tutti i tempi.

Il mercato Italiano aggiornato al Novembre '95.

Partite commentate in italiano.

CD.Rom L. 99.900

**ATTENZIONE!!**  
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA  
ALLA PROMONATALIZIA  
**ESPLOSIVA**  
**TOP TEN**  
COMPRI 1 VINCI 1  
CERCALA  
DAL TUO RIVENDITORE



# SUPER TENNIS CHAMPS

Scherzi a parte, è un vero peccato che da anni nessuno dei nostri figure tra i grandissimi del tennis mondiale, se escludiamo il martellone Gaudenzi, oramai più austriaco che italiano. Tornei come Wimbledon sono veri e propri "happening", attraggono l'interesse di tutti gli sportivi e non vederli mai un nome che non sia straniero mi fa sentire un po' escluso. Vabbè, con Super Tennis Champs riporteremo in auge l'Italia tennistica e rinverdiremo i fasti di Panatta e Barazzutti, oltre a rimpinguare il sempre magro portafoglio (comprate l'originale!). Cominciamo subito con il deludere i fanatici delle simulazioni vere e proprie come Advantage Tennis, a tutt'oggi a mio parere insuperato, dove velocità e fluidità dell'azione si mescolano a una varietà di colpi e completezza di gioco veramente grandiosi. STC è

**Tra poco ripartirà il dorato circuito ATP, e quest'anno... gioco anch'io (ebbene sì, alla fine sono impazzito!).**

tra giocatori umani: dallo schermo principale è possibile accedere alle "esibizioni" (incontri autonomi in singolo o in doppio che svolgono la funzione degli allenamenti), disputare uno dei tornei dello slam oppure impostare una lega. Tutto ciò senza dimenticarsi di settare le opzioni di gioco, quali il tipo di controllo e di servizio, nonché di consultare le descrizioni di tutti i migliori atleti del circuito per poi decidere chi impersonare. Eh già, perché STC vi mette a disposizione un certo numero di "charac-

santi, smorzate, pallonetti e chi più ne ha più ne metta. Si può anche decidere quando tirare la racchetta per terra e mostrare il pugno all'avversario! Per consentirvi di umiliare gli amici nella maniera più infame possibile, i programmatori hanno incluso lo schermo delle statistiche e l'opzione di replay dell'ultimo punto, ma nel caso non reggiate rivedendo all'infinito il maledetto pallonetto dell'essere inutile che vi siede di fianco, usate pure il r. u. b. (Rimedio Ultimo Brevettato), consistente in una vigorosa pedata sulla presa di corrente dell'Amiga: costa un po', ma vuoi mettere con l'espressione sorpresa e interdetta dell'altro quando lo schermo scompare?

Alessandro La Spada



Classico schermo nel quale potrete selezionare il giocatore che più vi aggrada. Notate lo stile vagamente "console"?

caratterizzato da uno stile grafico da console e un approccio arcade alla partita: non si propone di simulare alla perfezione i calcoli sulla direzione della palla, ma piuttosto di farvi scatenare in furiosi batti-e-ribatti sotto rete con l'avversario.

Scopo del gioco in singolo è sostanzialmente quello di vincere i Tornei del Grande Slam, conseguendo il maggior numero possibile di punti nelle quattro prove regine del circuito: Parigi sulla terra rossa, Wimbledon sulla sua mitica erba, il mateco di Flushing Meadows e il cemento di Melbourne. Ma il piatto forte del programma è costituito dagli scontri

La grafica non è proprio lo stato dell'arte, ma almeno la velocità si mantiene su ottimi livelli.



Prima dell'inizio di ogni set avrete l'opportunità di controllare il vostro punteggio (ma dal?).



A giudicare dall'angolazione e dall'altezza della palla, per il nostro avversario non dovrebbe essere un problema controbattere.

ters" tra cui scegliere (alcuni chiaramente ispirati a veri giocatori). Ma veniamo all'incontro: anche se ho parlato di "approccio arcade", questo non significa che la simulazione sia poco curata. Soprattutto se disposte di un joystick a pulsanti separati, potrete dilettarvi con servizi forti, centrali, effettati, oltre che con pas-

**AI200**

Non trovo le parole giuste per esprimere quanto sia divertente STC. Attenzione: non ho detto "perfetto" o "tecnicamente fantastico", bensì proprio "divertente". Intanto che pestavo come un pazzo sul joystick, pensavo che l'Amiga si fosse trasformato in un Nintendo! La grafica è colorata e fumettosa e i giocatori, a un passo dal "super deformed", si ingobbiscono comicamente nel percorrere il campo in lungo e in largo. Non c'è proprio nulla delle animazioni regali di Adv. Tennis, ma è contro titoli come Pro Tennis Tour II che STC va a confrontarsi uscendone, secondo me, vittorioso. Il grosso limite di quasi tutte le simulazioni tennistiche per Amiga, tra cui PTT2, è il fatto che tutto riesca "automatico": premi il pulsante ogni tanto et voilà!, ecco una volée all'incrocio delle righe o un millimetrico passante. Qui invece la velocità dell'azione rende tutto maledettamente difficile: la palla non vi viene a cercare e finché non controllerete veramente i colpi non farete neanche un punto. Ma, nel frattempo, che nervi per quel goffo omino che non si tuffa come Becker! E poi da notare come le descrizioni dei giocatori non siano solo a scopo decorativo, bensì influenzino effettivamente il loro rendimento sul campo. Tirando le somme, se Ad. Tennis ha lo stile di Edberg e PTT2 la metodicità di Muster, STC vi darà la verve di Ivanisevic. Non ci troviamo di fronte a un capolavoro di programmazione (ripeto che non era questo l'obiettivo dei programmatori) bensì a un concentrato di divertimento allo stato puro che non mi lascerei scappare. E bravi Mental Software!

## H A R D W A R E

Super Tennis Champ gira tranquillamente su un Amiga 500 con almeno un 1MB di RAM. Il gioco risiede in un solo dischetto, addirittura installabile su hard disk.

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITÀ  
LONGEVITÀ

93

GALEA GLOBALE

ALLA RICERCA DELLA TUA ANIMA...

# STONEKEEP



THE GREATEST ROLE PLAYING GAME EVER.



CD.Rom

MANUALE  
IN ITALIANO

PC 486, 8Mb RAM  
O SUPERIORE 33 MHZ  
32 Mb SU HARD DISK  
8 Mb RAM, DOS 5.0  
O SUPERIORE, LETTORE  
CD.Rom, SVGA, SCHEDA  
SONORA SOUNDBLASTER  
O COMPATIBILE

**IL GIOCO DI RUOLO PIU' SORPRENDENTE.**

30 ANNI DI LAVORO-UOMO, 60 ORE DI GIOCO, DRAGHI E CREATURE  
TRIDIMENSIONALI RENDERIZZATE, EFFETTI SPECIALI, GRAFICA A PIENO  
SCHERMO, SEQUENZE CINEMATOGRAFICHE MOZZAFIATO

£ 129.900

Numero Verde  
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)





## Dritti dritti dai compatibili, arrivano sui nostri schermi i malvagi VERMI... e sarà la fine per tutti i Lemmings!

Beh, se sarà proprio la fine dei Lemmings non lo so (e sarebbe anche ora), però in uno scontro diretto con i Vermis ci sarebbe poco da fare per le simpatiche quanto stupide creaturine della Psynosis/DMA. Questi qui sono vermi tosti, vanno in giro armati di tutto punto e si divertono a usare il bazooka per salutare la gente. Quando una vecchietta gli chiede le ore, ben che vada si becca una mitragliata.

Solo che, ultimamente, le cose si stavano facendo un po' noiose in giro per le strade; troppo spirito natalizio, troppa bontà... Così nacque l'idea di indire un bel torneo interno, una sfida all'ultimo sangue per eleggere il primo e unico Lider Vermico che la storia ricordi: tutto è pronto per la lotta, manca solo uno che abbia voglia di sedersi dall'altra parte della tastiera e si può cominciare!

Caspita, ho dovuto veramente spremere le meningi per introdurre la recensione di Worms: non c'è uno straccio di background (role-playing docet), ma d'altronde non vi servirebbe a nulla. In questo gioco dovrete guidare una squadra di quattro vermi ai vostri ordini contro un gruppo di altre squadre, a loro volta composte da rosei individui, in una sfida all'ultimo sangue per vedere chi resta in vita. I contendenti sono equipaggiati con armi di tutti i tipi, dalle bombe ai lanciaraZZi, senza dimenticare l'UZI e il Dragon Punch (e la pecora esplosiva dove la metti? NdTMB). Agendo uno per volta a turno, dovrete usare questi mezzi di morte per devastare il territorio circostante e, possibilmente, gli avversari. Tutto qui. Non ci sono scopi, premi o altro: chi resta per ultimo vince la carta stagnola dei Gianduiootti.

La parte più impegnativa di tutto il programma sta nella preparazione dello scontro stesso, visto che potete decidere quanto e in che modo distribuire gli armamenti, i nomi delle squadre e dei vermi

Il povero (capita la battuta? Ahahah! So' forte!) verme si sta per beccare una bella granata sul cranio.



stessi, i tempi e tutto il resto; ma quando si scende in campo non c'è proprio più nulla a cui pensare. Sia che utilizziate il modo allenamento accanendovi su innocui bersagli, sia che impostiate uno scontro con un amico o addirittura una "battaglia campale" (quattro squadre contemporaneamente, cioè sedici vermi che si bastano in ogni modo possibile e immaginabile!), tutto quello che bisogna fare è selezionare l'arma adatta tra le quindici disponibili, individuare un possibile bersaglio e prendere la mira. Regolate la potenza tenuto conto del vento e della distanza, e osservate i risultati di cotanta perfidia. Nessuna musica allietta l'azione, però a ogni infamia commessa e ricevuta sentirete le innocenti vocine dei vermi provocarsi a colpi di "Watch this!",

Grazie a un perfetto missile teleguidato, sono appena riuscito a far saltare le budella a quel maledetto verme di terra! Il bello è che finirà direttamente in mare, con sommo gaudio del sottoscritto.



Le azioni più belle, che solitamente corrispondono all'eliminazione di due o più vermi contemporaneamente, sono sempre premiate con un giusto e meritato replay.

"Leave me alone!", "Revenge!" (spiacente, niente "Bullshit!"). La grafica è minimale come in Lemmings ma non per questo confusa e le animazioni sono curatissime così come i variopinti fondali. Il luogo dello scontro ha un'effettiva influenza sulla tattica da usare, perché a seconda che ci si trovi al polo piuttosto che su Marte tutti gli agenti atmosferici si ripercuotono sui risultati dei vostri sforzi. Worms è installabile su HD e gira anche su A500 con un Mega: aspettiamoci presto un level editor e numero-

# REVIEW



Un colpo di bazooka è appena esploso vicino ai nostri poveri anellidi... ci toccherà ricorrere alla maniere forti per farci rispettare

se compilation di scenari extra (già disponibili in discreta quantità su Aminet).

Vi raccomando questa sera, prima di concedervi il meritato riposo, di controllare almeno una volta sotto il letto e dietro al computer: un Verme potrebbe essere capitato anche da voi...

Alessandro La Spada

## A1200

Dietro a Worms si nasconde un concept originalissimo, cosa che di questi tempi è il più grande dei meriti, indubbiamente

frutto di un colpo di genio nonostante dicono si rifaccia al vecchio Scorched Tanks (uno dei migliori programmi shareware mai usciti su Amiga. NdTMB), titolo cui però personalmente non ho mai giocato. Il problema di questo gioco sta nel fatto che dovrebbero fornire nella confezione anche l'avversario umano! La grafica è molto curata e coloratissima, e le animazioni sono proprio carine. La musica è del tutto assente ma non se ne sente la mancanza; in compenso i vari speech dei vermi, quando mettono in atto le loro malefatte, sono fantastici. Nulla da dire per quanto riguarda la giocabilità: potete riconfigurare gli scontri come più vi pare e dare quindi un'impostazione sia strategica che arcade alle battaglie.

Giocarci in due, meglio ancora quattro, è proprio uno spasso: mettetevi nello stereo un CD e fatevi quattro risate con gli amici.

Tutte le mie perplessità nascono se giocate da soli: dopo tre battaglie avrete visto tutto quanto c'è da vedere e non sarete più stimolati a fare un'altra partita. In fin dei conti, titoli come questo sono concepiti per risultare frenetici ed esilaranti, mentre blastare dei vermini gestiti dal computer non è come blastare la squadra del Verme che dovrebbe sedervi di fianco. Insomma io un buon voto glielo assegno, però salomonicamente specifico: aggiungete cinque punti e uno specchio di "longevità" per ogni amico con cui potrete giocare.

## H A R D W A R E

Worms gira tranquillamente su qualsiasi Amiga dotato di almeno 1MB di memoria. I possessori di 1200 potranno bearsi di alcune ambientazioni in più e una grafica leggermente migliore. È inoltre possibile installare il gioco su hard disk.



# RAYMAN



© 1995 Ubi Soft. © 1995 LudlMedia



UBI SOFT - Corso Garibaldi, 44 - 20121 Milano - Tel: 02 861 484 - Fax: 02 805 60 32  
Internet: <http://www.ubisoft.com>



# PC ROM INTERACTIVE

Nel vasto panorama delle riviste informatiche, PC Rom Interactive emerge proponendo una veste grafica originale e moderna, in netta contrapposizione con le classiche interfacce asettiche, caratteristiche delle altre testate.

L'impatto grafico innovativo diventa quindi un punto di forza per quest'ultima nata in casa Xenia, casa editrice da sempre all'avanguardia nel campo editoriale che, anche questa volta, ha saputo proporre un prodotto competitivo e decisamente all'avanguardia.

Ma cos'è che contraddistingue PC Rom Interactive dalla massa? Le motivazioni sono plurime, ma si possono comunque racchiudere in due definizioni: semplicità e immediatezza.

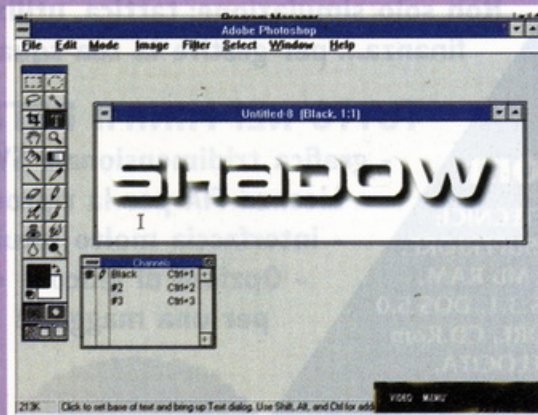
Per la prima volta gli articoli non sono solo un mezzo divulgativo statico, bensì un qualcosa d'interattivo, dinamico: non si tratta più di leggere intere pagine di testo affaticandosi davanti al monitor, bensì di assistere a vere e proprie dimostrazioni multimediali con tanto di spiegazioni parlate e gestite in tempo reale a pieno schermo.

Ovviamente abbiamo deciso di conferire al nostro prodotto un accattivante design, diverso e inusuale, ma comunque di facile utilizzo; tutto ciò in modo da non spaesare l'utente, che spesso si trova sommerso da menu, sottomenu, bottoni e via dicendo.

Naturalmente questo non ci esime dal migliorarci, tanto che ogni numero mutiamo l'interfaccia in modo da modificarla e, conseguentemente, mantenerla sui più alti standard qualitativi.

Comunque il nostro punto di forza non si limita al solo aspetto visivo, ma anche ai contenuti, che oltre a proporre tutta una serie d'interessantissimi articoli, vi presenta anche delle interviste esclusive (come di consueto in full motion video) con i personaggi più importanti del mondo informatico.

Ma il CD non si ferma solamente alla presentazione di articoli multimediali di vario genere: non potevamo infatti non inserire tutte le ultime versioni dei driver dedicati all'utilizzo del CD e per la visualizzazione dei filmati Quicktime(C), ponendo in primo piano le versioni ottimizzate per Windows 95. Non mancano inoltre diversi prodotti provenienti dal mercato shareware, che indubbiamente contribuiscono a rendere l'utilizzo del proprio computer ancora più piacevole e produttivo.



# GRANDprix Manager



MICROPROSE



WORLD CIRCUIT RACING

**FRANK WILLIAMS, EDDIE JORDAN, TODT, BRIATORE...**

**TUTTI I SEGRETI PER DIVENTARE COME LORO!**

Non solo simulazione: tattica, utilizzo delle tecnologie, finanza... per gestire la tua squadra di Formula 1.

**TUTTO NEI MINIMI DETTAGLI:**

- grafica tridimensionale SVGA
- Licenza FIA per la riproduzione dei reali protagonisti
- interfaccia molto intuitiva
- Opzioni di gioco 1 contro 1, via modem e rete per una maggiore sfida



## CD.Rom

REQUISITI TECNICI:  
PC 486 O SUPERIORE,  
33 MHz, 8 Mb RAM,  
WINDOWS 3.1, DOS 5.0  
O SUPERIORE, CD.Rom  
DOPPIA VELOCITÀ,  
SVGA 640X480,  
GRAFICA 256 COLORI  
PROGRAMMA  
E MANUALE IN ITALIANO

£ 99.900

Numero Verde  
167-821177



# LA GEMMA DEI DESIDERI

**E' nata la prima avventura fantasy telefonica che vi permetterà di vincere premi ogni giorno.**

Avete presente Dragon's Lair, il primo coin-op "laser" della storia dei videogiochi? Bene, da oggi avrete la possibilità, con una semplice telefonata, di divertirvi a scovare la Gemma Dei Desideri nascosta all'interno del castello di Perfidio.

Per trovarla vi basterà andare in un lontano paese chiamato Loman: lì troverete gente disposta a tutto pur di non farvi arrivare alla meta, ma anche altrettante persone disponibili invece a darvi una mano.

Quello che dovrete fare è semplicissimo: vi basterà ascoltare attentamente la descrizione del luogo in cui vi trovate e decidere quale azione operare fra quelle proposte, semplicemente premendo un tasto sulla tastiera del vostro telefono o comunicando a voce la vostra scelta.

Se presterete attenzione ai consigli e agli indizi, arriverete presto a scovare la tanto agognata Gemma; al contrario, se agirete senza un preciso obiettivo, allora correrete il rischio di essere trasformati in una statua, in un albero o in un inutile cumulo di polvere.

Ci sono parecchie strade che portano alla soluzione del gioco, e poche sono le possibilità di morire durante il corso dell'avventura; ogni volta che giocherete, vi basterà cambiare una sola risposta per scoprire nuove ed emozionanti situazioni che vi permetteranno di guadagnare ancora più punti. Questi serviranno per vincere!

Ogni mese, infatti, faremo dei regali ai primi tre classificati, indipendentemente dal fatto che abbiano concluso felicemente o meno l'avventura. Ma per essere ancora più buoni, abbiamo fatto in modo che ogni 200 telefonate ci sia un ulteriore regalo per voi.

Provate subito la nuova avventura telefonica Xenia: avrete l'emozione di trovare una Gemma che esaudirà tutti i vostri desideri e la certezza di poter vincere tanti premi.

La Gemma Dei Desideri è un servizio telefonico a pagamento:

166.22.09.45

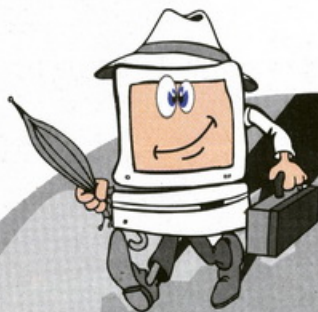
Il costo del servizio è di 635 lire al minuto più IVA.

Il servizio è gestito da Servizi Vocali . V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

MODEM: 02 / 48.40.03.30 (8n1) TEL: 02 / 48.40.17.04

## ELDORADO BBS

Bulletin Board Service



● **DOOM SERVER\***  
SFIDE A DOOM

● **INTERNET**

● **SALA GIOCHI**  
GIOCHI MULTIUTENTE

● **CHAT INTERNATIONAL**

● **E ALTRO ANCORA...**

**PROVARE NON TI  
COSTERA' NULLA !**

**TI ASPETTIAMO !**

\* E' un marchio registrato id Software.

CREATIVE STUDIO PUBBLICITA'02 - 44 52 812

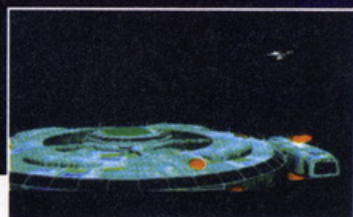
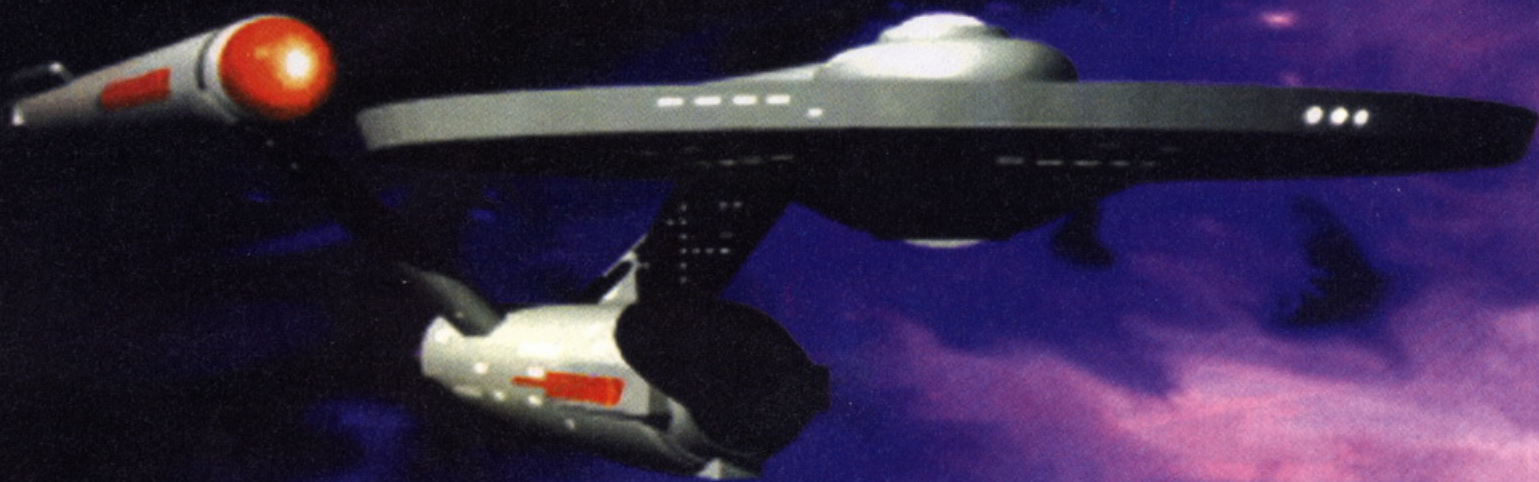
**IL CLUB VIRTUALE PER GENTE REALE !**

Interplay™

# STAR TREK:

## JUDGMENT RITES™

EDIZIONE LIMITATA PER COLLEZIONISTI



- 8 Classici episodi del "Judgment Rites" completamente riprogrammati con grandi effetti speciali • Video dell'episodio più famoso "La città sull'abisso del nulla" con la partecipazione di Joan Collins • Voci autentiche del cast di "Star Trek".

£ 129.900

PC 486SX  
O SUPERIORE  
25 MHZ, 15 Mb  
SU HARD DISK,  
4 MB RAM, DOS 5.0  
O SUPERIORE, CD.Rom  
DOPPIA VELOCITÀ, VGA  
O MCA, SCHEDA SONORA  
8 BIT SOUNDBLASTER  
O COMPATIBILE,  
512 K MEMORIA VIDEO

Numero Verde  
167-821177





# LA SOLUZIONE DI SIMON THE SORCERER 2

**Finalmente riesco a trovare lo spazio per pubblicare la soluzione di questa avventura, recapitatami a mano da due baldanzosi lettori di La Spezia (Simone Fornino e Eros Cerretti), durante l'ultimo SMAU (l'ho "acquistata" in cambio di una biro scarica). Ringraziamo tutti in coro, da bravi... Per questa volta, il sottoscritto (MAO) e FBS si limiteranno alla cronaca (io ho solamente copiato il testo mentre l'altro debosciato si è sparato le foto e le dida... AHAHAHAH!)(debosciato è chi il debosciato fa! ndFBS), perciò vi lascio in compagnia di questa sugosa soluzione...**

**Ah, prima di congedarci, volevo ricordare l'indirizzo al quale potete spedire tutte le vostre impressioni, missive e ortaggi: XENIA EDIZIONI - TGM TIPS & SOLUTIONS - CASELLA POSTALE 853 - 20100 MILANO. Onde evitare confusione nel mio già incasinatissimo archivio, vi prego di intestare la busta in questo modo SOLAMENTE SE DOVETE INVIARMI DELLE SOLUZIONI! L'indirizzo per i Tips veri e propri lo trovate più avanti... Chiaro? Al prossimo mese allora, magari con le soluzioni di 11th Hour o Aliens... (The Dynamic Duo) MAO & FBS**

## LA CITTÀ

Entrate nel negozio di Calypso, prendete la tintura verde e la mazza da baseball, andate al porto, parlate con Riccioli d'Oro e offritevi di aiutarla. Andate a destra e parlate con Um Bongo, venendo cos' a sapere che cerca un gruppo di danzatori. Recatevi nella Strada dei Mercanti, andate dal venditore di scherzi e mentre si prova la maschera, prendete il libro. Andate alla casa degli orsi e prendete la busta dentro la cassetta della posta, poi dirigetevi al castello, parlate con le guardie dicendo loro che siete nuovi del posto e non sapete quanto sia un dollaro. Dopo aver sentito le spiegazioni al riguar-



Nel negozio di Calypso potrete trovare i primi oggetti importanti ai fini della soluzione: una mazza da baseball e della tintura...



Dai ballerini folcloristici la cosa più brutale che possiate fare sarà donare la mazza da baseball: il tizio con la fisarmonica parlerà per sempre in falsetto!



Al porto sono due i personaggi che potrete avvicinare: Um Bongo, un insegnante di danza, e Riccioli d'Oro, la pestifera ragazzina che ha causato tanti guai ai tre orsi...



Le due guardie del castello andranno corrotte per poter essere superate, anche se il problema più grosso è il tipo alla porta: dovrete per forza diventare maghi di corte per poter entrare!

do, andate i alla Strada dei Mercanti e parlate al ferramento, rispondete alle sue domande sul cambio di valuta rispondendo con le frasi 2-2-3, recatevi al porto e usate la barra di ferro con la cassa. Prendete la parrucca e il gommone gonfiabile di Riccioli d'Oro andando poi all'ufficio prestiti; qui date il libro di barzellette al giullare, ricevendo in cambio una vescia sgonfia. Entrate nell'agenzia li

Mettendo la lettera dei Tre Orsi nel vassoio dell'ufficio prestiti, riuscirete finalmente ad entrare nella magione: nessuno riesce a fermare un macigno lanciato da una catapulta!



Il negozio di animali: luogo in cui potrete iniziare a fare esperimenti genetici tentando di ottenere delle lucciole super potenziate. L'unica cosa che potrebbe darvi dei problemi è la posizione della leva centrale: nella posizione '+' unirete due creature in un unico animale, mentre dall'altra (-), potrete fare il contrario.



Questo simpatico ragnetto è la creatura che vi impedisce di avventurarvi nelle fogne e raggiungere illesi la palude. Solo un alluvione potrà toglierlo di mezzo e Um Bongo è pronto a offrirvela!



Dopo aver consegnato la parrucca donatavi da Riccioli d'Oro in cambio dell'apertura della cassa, i Tre Orsi vi daranno un po' di porridge... Zuppa che vi servirà per entrare nel club dei pazzi.



Per ottenere della stoffa per il costume da paludoso (dovrete pur entrare a McSwampling, no?), non vi resta che ritrovare la lampada di Aladino nascosta in questa grotta.

ping e un cuneo. Andate da McSwampling e parlate con la mascotte, chiedetegli un palloncino e riceverete anche un buono per un Kiddy Meal... andate a sinistra senza entrare nel locale e scoprirete l'esistenza di un piccolo vicolo. Osservando, la spazzatura, Simon prenderà automaticamente la canna da pesca gettata via da qualche pescatore fallito. Entrate nel fast food, parlate con l'addetto al banco e chiedete se potete usufruire del vostro buono. Una volta preso il sacchetto del pranzo, apritelo, al suo interno vi sarà una statuetta, della gomma da masticare, una larva e il Frullato di Palude.

L'unico modo per far addormentare il poppante è dargli un biberon di latte, peccato che il solo posto in cui lo si potrà trovare sarà dai bambini di Paludoso!



Paludoso, vostra vecchia conoscenza, vorrebbe a tutti i costi farvi mangiare il suo sudicio stufato: non potete contrariarlo, anche perché è la sostanza che vi serve per le fiale puzzolenti...



Nella Strada dei Mercanti, attaccate il palloncino alla ringhiera ed entrate nel negozio di animali: usate i guanti con la tartaruga elettrica e mettete l'animale nella cassa di destra. Azionando il meccanismo, otterrete delle anguille e una tartaruga normale; scambiate quest'ultima con le lucciole che si trovano nel barattolo sulla sinistra, spostate la leva e riattivante il tutto per ottenere una fonte di luce ultra-potenziata.

Andate dal venditore di scherzi e chiedetegli se può farvi un costume da Paludoso (se chiederà un modello consegnategli la statuetta), dopodiché andate dal venditore di stoffe (alla solita Strada dei Mercanti) e chiedetegli il tessuto verde necessario per il suddetto costume. Il panzone vorrà un favore in cambio: il recupero di una lampada magica... accettate, e una volta nella grotta, prendete tutte le lampade, tornate indietro e uscite dal posto parlando all'apertura della grotta.

Dopo la faticaccia, andate alla fontana, gettatevi dentro la tintura, per poi posare la stoffa sul cestino. Dopo qualche istante una delle lavandaie la immergerà nell'acqua, porgendovela senza tanti complimenti: il venditore di costumi sarà lieto di cucirvi il tanto agognato costumino!

Ora andate da McSwampling, fatevi dare un altro palloncino ed entrate nuovamente nel locale, vestitevi da Paludoso e andate a sinistra oltre il banco, salite le scale e incontrerete la vostra vecchia conoscenza che vi chiederà di recuperare un po' di fango per lui. Andate alla Piazza del Borgo e parlate col fisarmonicista, guardate lo spettacolo e regalate la



La gara di magia non è che un pretesto per poter entrare all'interno del castello. Dopo aver fatto fuggire tutti grazie al feto della fiale apposta, non vi resta che rendere totalmente sordo il vecchietto nell'angolo.

mazza da baseball ai danzatori. Nella strada dei Mercanti, attaccate l'ennesimo palloncino alla ringhiera, prendete il manifesto e, andando al porto, consegnatelo a Um Bongo che si recherà felice alla piazza dei danzatori. Raggiungetelo e offritegli la vescica come pelle per il suo tamburo per poi andare al piazzale di fronte all'ufficio prestiti. Aprite la grata e scendeteci: arrivati al limite della zona illuminata, Simon userà automaticamente le lucciole per illuminare la zona. Usciti dalle fogne andate a destra, usando l'elastico con la ringhiera e il secchio col fango, prenderete l'ingrediente richiestovi da Paludoso. Dopo il salto andate a sinistra, usate la canna da pesca nello stagno, dal quale otterrete un bel pesce. Parlate con la Signora del Lago e, subito dopo il dialogo, ritornate da McSwampling, fatevi dare un altro palloncino e salite nuovamente dal vostro vecchio amico verde. Dandogli il fango riceverete così dell'ottimo stufato, andate dal venditore di scherzi, guardate il poster e dategli la fetenza appena ottenuta, risultato: una bella bomba puzzolente! Andate alla gara di magia, iscrivetevi ed entrate nella tenda: usate la bomba e quando rientrerete prendete il libro delle magie, per poi usare il frullato sull'unico concorrente rimasto. Finita l'esibizione che vi vedrà vincitori, andate al castello, pagate le guardie ed entrate. Nel castello andate a sinistra fino alla stanza del trono, usate il pesce con la foca, andate nella stanza del bimbo che piange e usate il cuneo sulla culla. Prendete l'ingranaggio e andate da



McSwampling, il ristorante più apprezzato del mondo, dove fango e cibi sopraffini sono un connubio indissolubile! Il Kiddy Meal fa proprio al caso vostro... provare per credere!



Finalmente! Il Mucusade è nelle vostre mani. La cosa difficile sarà riportarlo da Calypso illesi!

McSwampling, vestitevi da Paludoso e usate l'ingranaggio col meccanismo dell'orologio. Andate dal tatuaggista e chiedete un tatuaggio, tornate da McSwampling e date il volantino appena preso dal tatuaggista al nerd, tornate dal tatuaggista e chiedete il 4° tatuaggio: quello con le spade, andate alle paludi, parlate alla Signora del Lago e dategli la foca, prendete le bombole e usatele per gonfiare il canotto, salite su di esso e approdati sull'isola prendete la spada che porterete immediatamente al principino che in cambio vi darà la sua cerbottana e un pisello (chili e chili di doppi sensi! NdfBS). Usate quest'ultimo sui materassi della principessa e chiedetegli come zittire il bambino che piange prendete il lecca lecca invece di darlo al bambino tornate dal vostro amico Paludoso, dando il lecca lecca ai suoi figlioli e prendete il latte che i piccoli swampling lasceranno cadere; potrete così dare il latte al pupo che si addormenterà e sarete liberi di girare a vostro piacimento il castello. Salite le scale della torre, usate il frullato sul pentacolo e, andate in Strada dei Mercanti dove, usando il terzo palloncino sulla ringhiera, prenderete il volo verso la torre. Una volta arrivati, andate a sinistra fino a cadere nel tesoro, limitatevi a prendere il Mucusade e tornate indietro dalla finestra e, dopo essere caduti, dirigetevi da Calypso.

La spada dei Re, un oggetto che solo gli uomini dai Nobili Natali potranno maneggiare... Il miglior posto in cui ci si può guadagnare questa qualifica è il negozio di tatuaggi!



## LA NAVE

Usate il libro degli incantesimi, prendete la benda sul teschio e uscite. Dopo aver parlato col capitano vi troverete nella sua cabina: guardate il diario di bordo (all'interno vi sarà una cartolina) e prendete un pappagallo. Uscite dalla stanza ed entrate nella porta accanto, prendete il coltello e usatelo con l'amaca, recuperate i fiammiferi e uscite. Parlate col pirata che arrotola il filo e scambiate la vostra benda con i suoi occhiali da sole, poi andate a sinistra e spingete il pirata che prepara la passerella, prendete la tavola, il martello e i chiodi: andate a sinistra, aprite la porta e parlate con l'uomo dell'A-TEAM. Fatevi dare la fiamma ossidrica, andate a destra e salite sull'albero usando le reti, mettete la cartolina sul telescopio e scendete, andate a destra e salite le scale. Qui usate il vostro pappagallo con



Questo pappagallo è l'unica cosa che vi impedirà di tornare al porto di partenza: la sua precisione deriva da un intenso allenamento druidico... lo scambio con un animale impagliato fa proprio al caso vostro!

quello che indica la rotta, poi usate la gomma da masticare sul pappagallo sostituito, tornate giù e usate la fiamma ossidrica con le catene. Dopo la sgridata da parte del capitano, usate tavola e chiodi sulla porta del pirata con l'amaca e riutilizzate la fiamma ossidrica sulle catene. Aprite il portellone, scendete, prendete il Mucusade e tornate su...

P.E. Baracus sarà vostro compagno di cella fin tanto che sarete sulla nave pirata. Parlandogli potrete ottenere il saldatore, oggetto indispensabile in ogni inventario che si possa definire tale!



Occhiali scuri, saldatore, cerini, passerella e chiodi, questi gli ingredienti fondamentali per poter fondere la catena che v'impedisce di raggiungere il Mucusade...



## L'ISOLA

Prendete il pezzo di pala e andate dentro la giungla: raccogliete il palo di legno e date il palloncino al bambino, poi andate a sinistra in alto e prendete il cane (una delle azioni più insensate dell'intero gioco! NdFBS). Continuate a sinistra ed entrate nel caffè: parlate alla barista e chiedete un decaffeinato, dopo esservi svegliati chiedetene un altro, uscite per ritornare al bivio, dove dovrete prendere la strada che va a sinistra in basso. Qui raccattate il fischietto e chiedete della caffeina allo spacciatore; andate poi in alto a sinistra e spostate la leva della macchina di tortura su ON; continuate a sinistra e usate il cane sul rullo del generatore, tornate dallo spacciatore e procedete verso sinistra in basso, parlate al giudice della gara di mambo e iscrivetevi. Usate il fischietto e ritirate la vincita, andate dallo spacciatore e pagatelo per avere in cambio la caffeina, dopodiché andate a destra ed entrate nella caverna: qui dovrete usare le tavolette di caffeina

La mitica gara di limbo è una buona occasione per ottenere qualche soldo extra. Tutto quello che dovrete fare sarà attirare l'attenzione dei giudici grazie agli urli del tipo alla macchina delle torture...



col decaffeinato e poi prendere la bottiglia. Dopo la conversazione col genio usate il caffè con la bottiglia, andate alla spiaggia e usate il bastone con il pezzo di pala, prendete l'asciugamano e usate la pala e poi mettete l'asciugamano sulla buca creata e la conchiglia che vi ha regalato il bambino dei palloncini, sopra l'asciugamano. Parlate con il collezionista che vi ha fregato il Mucusade, questo cadrà nella buca e voi prenderete il Mucusade, andate dal genio e esprimerete il desiderio di tornare da Calypso.

Un bel castello di sabbia è quello che ci vuole per riuscire a costruire una buona trappola: il buco dal quale avete tratto la materia prima per la vostra creazione, adeguatamente mascherato, potrebbe servire allo scopo...

Dopo aver versato il caffè 'corretto' dalla caffeina, nella bottiglia del genio e aver ritrovato il Mucusade, sarete pronti a ritornare da Calypso, anche se le cose non andranno come voi sperate...





Per poter entrare nel campo dei Goblin, dovrete far addormentare i poverini: le piante gattivore servono proprio a tale scopo...

Questi RPGisti saranno la nostra fonte inesauribile di soda, una bibita che più di una volta ci toglierà dai guai. Nella stanza si potrà anche recuperare la gatta e il fazzoletto moccioso...

Un paio di piante gattivore. Basterà mostrare loro un gatto e otterrete una bella bottiglia di saliva soporifera!

I tarli, già incontrati nel primo episodio, ci saranno utili per produrre uno degli oggetti da dare alle streghe: i denti di legno. Peccato che prima bisognerà trovare la materia prima!



La cassetta di sicurezza nella quale è tenuto il Fuscello del Tempo è controllata da un sistema a controllo digitale. Il cacciavite e la mano del robot serviranno al nostro scopo.

Questi, visto il libro vi faranno entrare. Nella fortezza, prendete l'arazzo. Andate giù dalle scale a sinistra usate il tappeto sul sudore e in seguito usatelo sullo spruzzatore, tirate la leva e tornando nell'atrio proseguite dritti dal mostro. Qui usate lo spruzzatore, indossate il cane (che si trasformerà in un paio di pantofole con le quali sarete in grado di superare la stanza). Fuori dalla camera andate a sinistra e una volta alla sommità della fortezza prendete il cacciavite, usatelo sulla mano del robot di Sordid, per poi posizionarla sul lettore digitale della cassaforte: prendete il Fuscello del Tempo e fuggite. Ora non vi resta che godervi il bizzarro finale...



L'abominevole Bestia Innominabile! Per riuscire a superarla senza correre il rischio di essere divorati, dovrete fregare i suoi sensi: vista, olfatto e udito...

A quanto pare non è finita come speravate... qualcosa mi dice che nel terzo episodio vestirete i panni di un altro Simon, un Simon fatto di ferro, acciaio e un paio di corna: c'est la vie!

L'inferno è un posto tutt'altro che allegro. La mamma di Sordid sta dando da mangiare al suo piccolo... Fortunatamente per lui è arrivato il vecchio Simon.



## DALLE PARTI DI SORDID

Alzatevi, aprite la porta e preparatevi a una situazione in stile ritorno al futuro. In gabbia, tentate di aprire la porta e dopo una complicatoguazzabuglio temporale vi ritroverete al di fuori del campo goblin. Andate a destra ed entrate nella capanna degli RPGisti, prendete il fazzoletto e tre bottiglie di soda, uscite e andate nella foresta: date una soda al bambino, andate a destra fino alla



L'ennesima leggenda greca preconfezionata: le streghe Graeaeaeaeaeae, una cieca, una sorda e una sdentata. Per aiutarle dovrete trovare una lente d'ingrandimento, un cornetto e dei denti di legno.

caverna delle streghe e dopo aver pestato il gatto tornate alla capanna. Qui chiudete la porta, prendete una bottiglia di soda e avvicinatevi al gatto che partendo a razzo, si spiacchierà sull'uscio. Prendete la bestiaccia e andate sul bordo del vulcano: usate il gatto con la pianta, bevete una soda con la cannuccia e usate la bottiglia vuota con la saliva per terra. Andate dai goblin e usate la saliva con i bicchieri, svegliate i goblin e prendete la conchiglia.



# FADE TO BLACK

## BLOCCATI DA UNA DISSOLVENZA IN NERO?

**Nonostante questo seguito di Flash Back non si sia rivelato longevo quanto speravo, terminarlo è stata un'esperienza veramente imperdibile.**

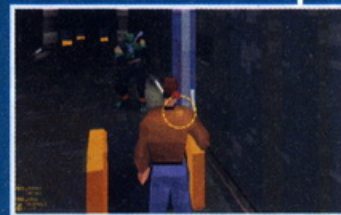
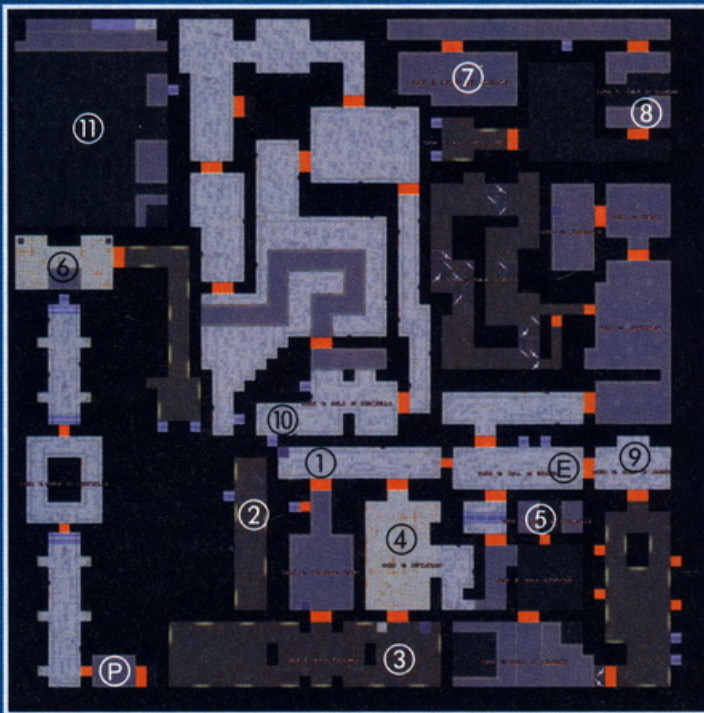
**Dato che la riuscita in questo genere di giochi si basa essenzialmente sull'abilità manuale del giocatore, abbiamo pensato di pubblicare solamente le mappe con alcuni consigli per superare le parti più difficili. Su ciascuna di esse sarà indicato il vostro punto di partenza (P), le zone in cui**

**potrete energizzare gli scudi (E) e, tramite alcune cifre, i punti fondamentali che dovrete raggiungere in ordine cronologico per completare ciascuna missione (anche se nella soluzione non vi viene detto esplicitamente, nelle stanze numerate conviene premere ogni interruttore e aprire ogni armadietto presente). Consigliandovi di salvare spesso e sperando che riusciate a orientarvi in questo universo poligonale, vi auguro**

### 1: PENITENZIARIO DI NEW ALCATRAZ

La missione che vi apprestate ad affrontare sarà piuttosto lunga: dopo essere usciti dalla cella e aver aperto la porta correndo sulla piastra apposta, sarete nella 'sala di controllo': salite sulla piastra a ovest, aspettate che il robot faccia aprire il campo di forza e poi passategli attraverso. Per superare la torretta laser a nord, colpite la telecamera fino alla sua completa distruzione, mentre per nuclearizzare il ragno a ovest della 'hall di guardia' (1) sfruttate i barili esplosivi posti ai lati del complesso.

Noterete che, nella camera a sud, i Morph blastati vengono rimpiazzati di continuo: aprendo il passaggio-teletrasporto verso la sala 2 (il pulsante è alla locazione, 1) distruggete i tubi qui presenti per evitare che altri alieni scendano nell'ambiente sottostante, in modo da raggiungere indisturbati la zona 3. Facendo esplodere un barile davanti alla porta distruggerete il campo di forza e finalmente potrete recuperare il dispositivo di disturbo radar e la chiave per uscire dall'infermeria (4). Dovendo ottenere il codice dall'ufficiale, non vi resta che seguire i punti fino al 7, liquidarlo e aprire l'armadietto sulla parete sud; usando il teletrasporto a ovest dell'energizzatore arriverete in una stanza con un Kartrack: mettendolo in funzione sarete in grado di aprire il portale per la zona 10 e da qui raggiungere l'hangar 11, vostra meta finale.

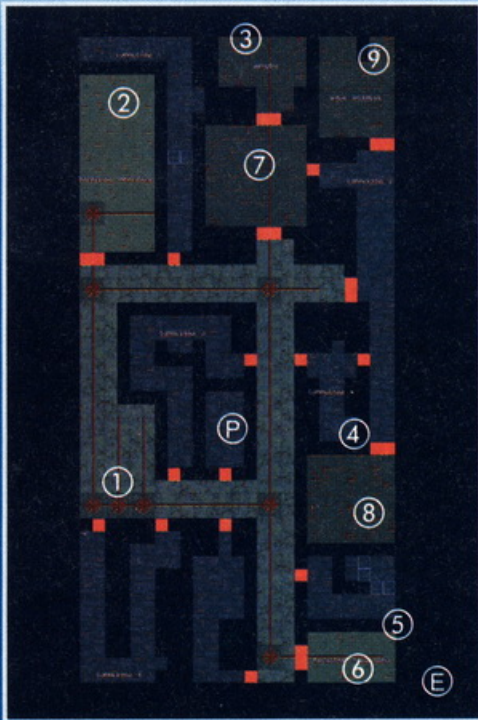


### 2: ASTEROIDE D321

Ricordandovi di non colpire le vetrate (Atmosfera 0 vi dice niente?), recuperate la chiave della sala macchine (1) nella quale sarà presente un pulsante (2) che aiuterà O'Connor a sbloccarvi la porta del centro di detenzione. Una volta eseguito questo semplice compito, la seconda cosa da fare sarà raggiungere il professor Bergstein nella zona 4, per poi accompagnarlo fino al teletrasporto 5. Il vecchio, prima di andarsene, vi consegnerà un cubo con un virus da piazzare nel terminale nella zona 2, che una volta inserito attiverà l'autodistruzione della base: avrete pochi secondi per raggiungere a vostra volta la camera 5 attraverso il portale Nord, per poi teletrasportarvi lontani dal complesso premendo la barra nell'apposita zona.

Prima di inserire il virus e iniziare la fuga verso la salvezza, siate sicuri di aver eliminato tutte le mine rimbaltanti che potrebbero rallentare il vostro cammino: perdere qualche unità scudo ora è poca cosa (potrete ricaricarvi quando volete), ma se dovesse accadere durante la gara contro il tempo sareste nei guai!



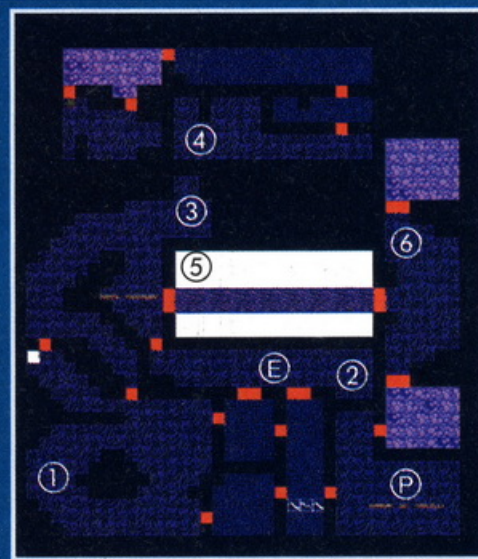
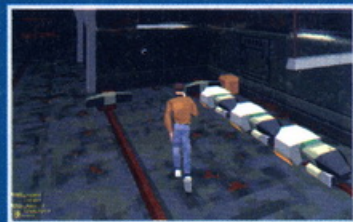


### 3: MARTE

Livello abbastanza ostico a causa dei Morph Caricatori. La cosa migliore da fare è tenere sempre la pistola carica, spargli addosso 5 colpi esplosivi (nei livelli precedenti li avrete certamente trovati) e ricaricare rapidamente per poi finirli. Ad ogni modo, il primo obiettivo da perseguire sarà attivare i carrelli minerari (1), unico metodo per sbloccare i diversi portali del livello. Seguendo i piccoli veicoli potrete ottenere le chiavi (2-3) che vi serviranno per le restanti porte: così facendo, sarete in grado di recuperare due indispensabili minerali di Risidium. Ve ne sono 5 in tutta la base: io ho voluto segnare quelli più semplici da ottenere (4-5).

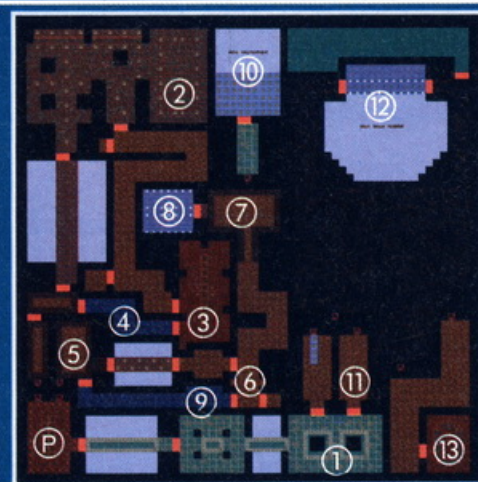
Lo scudo anti radiazioni (6) vi sarà utile per raggiungere la trivella alla locazione 8: utilizzando un paio di Risidium nell'apposita fessura (selezionate l'oggetto con 'S' e usatelo con 'u'), questa si metterà in modo andando direttamente nel laboratorio 9. L'armadio che contiene i dati che vi servono sarà protetto da un gigantesco insetto, ma niente paura: la trivella lo eliminerà per voi...

## TIPS



### 4: BASE ORBITANTE

Questo è un livello in cui l'uso degli scudi anti gas è importante quanto la rapidità di fuoco. Subito dopo essere stati teletrasportati, invece di eliminare il Morph davanti a voi, andate a destra sparando al tubo fucsia nell'angolo nord-est della stanza: così facendo impedirete l'arrivo di altri nemici. Le chiavi che vi servono (1) saranno ben protette, anche se la posizione della stazione di ricarica (E) non è troppo lontana. Attivando l'ascensore 3, tramite il pulsante 2, potrete salire al piano superiore, dove, dopo aver evitato qualche bouncing mine e un paio di Morph, potrete trovare lo scanner per i campi magnetici. Tornando indietro, dirigetevi al ponte (5), activate l'attrezzo appena preso e, camminando, saltate le zone pericolose (shift+avanti+) al momento giusto). Giungendo nella sala di controllo 9, non vi resta che sparare al pannello elettrico per liberare Ageer che vi condurrà fuori.



### 5: TEMPIO DELL'ORACOLO

Forse il più difficile livello dell'intero gioco. In questo complesso, invece di trovare degli energizzatori, vi saranno delle colonne di luce grigiastre che, se toccate, vi ricaricheranno totalmente gli scudi.

Dirigetevi per prima cosa alla locazione 1 per prendere la gemma e le chiavi contenute nelle statue. Fate attenzione ai raggi paralizzanti e ai Golem di pietra: queste creature sono indistruttibili e se verranno colpite si bloccheranno solo per qualche istante.

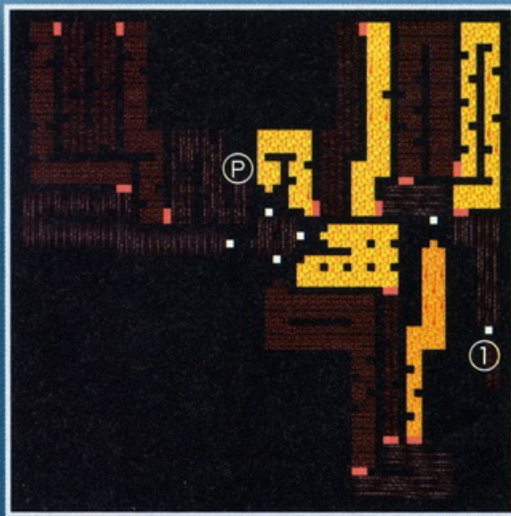
Il secondo passo sarà tornare indietro e raggiungere la camera dei volatili (2): dovrete tentare di catturarne uno premendo al momento giusto il pulsante sul pavimento. Mentre vi trovate qui, prestate attenzione al murales a est: le quattro forme umanoide sono un codice che vi servirà nella camera 3 per aprire il passaggio 4 (seconda gemma). Seguendo i numeri come al solito, troverete la terza gemma (5) e un paio di statue che celano due stanze segrete (6): azionando la prima, un Golem inizierà a inseguirvi. Portatelo fino alla camera 7, eliminate tutti i nemici e activate le piastre sul pavimento tramite il pulsante sul muro: ora, salendo sui rettangoli nei corridoi attiverete un raggio di antimateria, l'unico mezzo per eliminare la statua animata! Dopo averla uccisa, gettate il suo occhio nella piscina della

locazione 7 in modo da ottenere il codice della porta 11 (per visualizzarlo basterà attivare l'inventario, selezionare il simbolo '?' e premere shift).

Raccattate la gemma alle posizioni 8 e 9, per poi tornare alla locazione 1; visitate la stanza a nord-ovest (a sinistra della 11), imparate i quattro simboli sul pavimento ed entrate nel teletrasporto a nord. In breve sarete nella camera dell'Oracolo: salite nell'ordine solo sulle piastrelle con i simboli appena visti (quando l'ho giocato io, partendo dalla piastrella a destra, le mosse erano: E, N, E, E, E, N, N, W, W, W, W, W, W, N, N.) e potrete liberare l'uccello precedentemente catturato: vi verrà data la sequenza per richiamare la piramide.

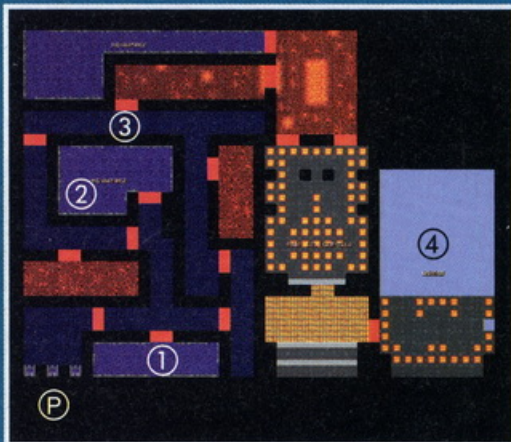
Dalla stanza 11 (per aprirla usate il codice ottenuto dalla piscina), raggiungete la 12, in cui inserirete le gemme nell'ordine indicatovi (il mio era: grigio, arancione, blu -già inserita-, rosso, cyan e giallo). Di lì a poco arriverà il Mega Morph: continuate a fuggire cercando di seminarlo nella stanza nord e il gioco sarà fatto: il teletrasporto è al 13.





### 6: FUGA IN AERONAVE

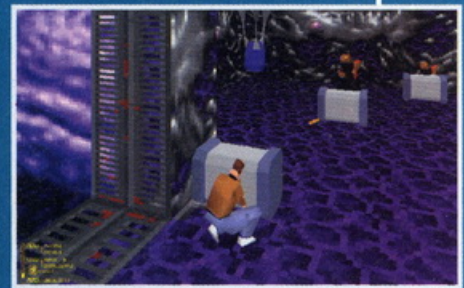
Appena inizierete il livello, senza preoccuparvi dei Morph che tenteranno di freddarvi dirigetevi alla navetta posteggiata, azionandola tramite la barra... Conrad vi salirà per iniziare il lungo viaggio verso il centro di controllo del cervello alieno. Quello che dovrete fare in questa sezione sarà condurre la suddetta astronave alla zona marcata con il numero '1'. I controlli di default del mezzo saranno i seguenti: tasti cursore per alzare/abbassare/ruotare la nave, Shift-sinistra/destra per spostarvi lateralmente, Alt per dare potenza ai motori e Control per sparare. Prestate particolare attenzione alle navi nemiche e soprattutto alla lava, scegliendo sulla mappa la strada che vi permetterà di evitarla il più possibile.



### 7: CENTRO DI CONTROLLO ALIENO

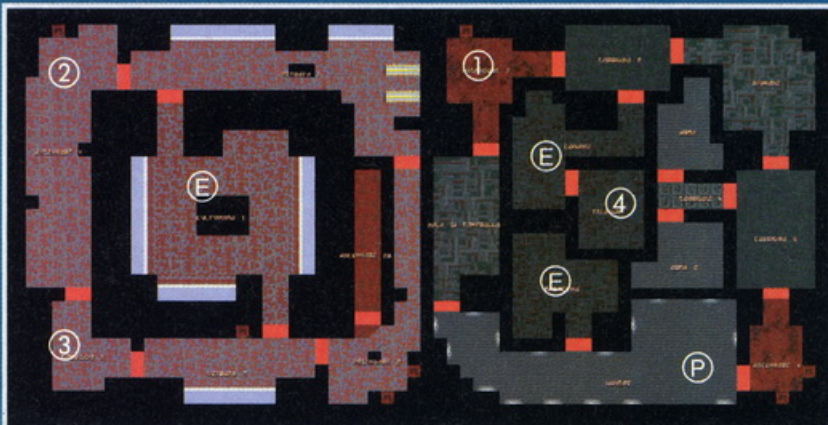
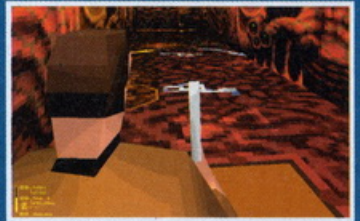
Dopo essere atterrati e aver eventualmente eliminato i nemici nella zona iniziale, troverete 3 teletrasporti: scegliete quello di mezzo e, appena giunti a destinazione, correte sulla piastra direttamente di fronte a voi. Con un po' di fortuna il laser si disinnesterà rapidamente senza nemmeno ferirvi. Cercate di stare attenti ai Morph caricatori che di tanto in tanto tenteranno di eliminarvi e tenete le orecchie aperte: appena la musica si farà più frenetica, sarete stati presi di mira da uno di loro... Seguendo i soliti punti sulla mappa non dovrete avere problemi nel trovare le chiavi nelle posizioni 1 e 2: il mostro piovra necessiterà di un sol colpo per essere messo a riposo, anche se un qualsiasi rumore potrebbe risvegliarlo... Il miglior metodo per superarlo consiste nel colpirlo una sola volta, saltare le piastre azzurre e arrivare all'armadio sotto di esso.

Per raggiungere il punto 3 dal punto 2, scegliete la strada più lunga, cioè quella che passa a destra della zona numero 1; zigzagando tra le piastre sul pavimento, vi troverete nei pressi di alcuni laser rossi: per spegnerli non



dovrete far altro che raggiungere il termine orientale del corridoio nel quale vi trovate (3).

Arrivati alla stanza antistante la camera 4 (quella con l'enorme vetrata), beccatevi la scena scioccante, prendete una bella rincorsa e fiondatevi nella sala finale: cercate di raggiungere il teletrasporto prima che O'Connor/Mega Morph vi raggiunga e premete rapidamente la barra... Se tutto va bene vi ritroverete nella sala di controllo di una delle navi aliene, con la quale potrete portare in salvo la Piramide della Conoscenza Ageer!

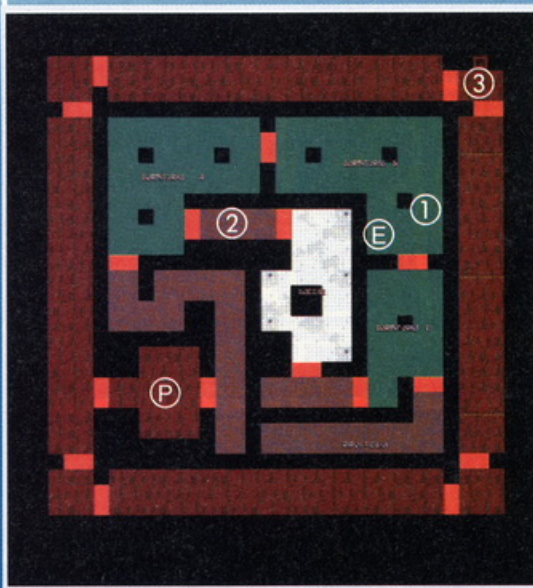


### 8: STAZIONE ORBITANTE RIBELLE

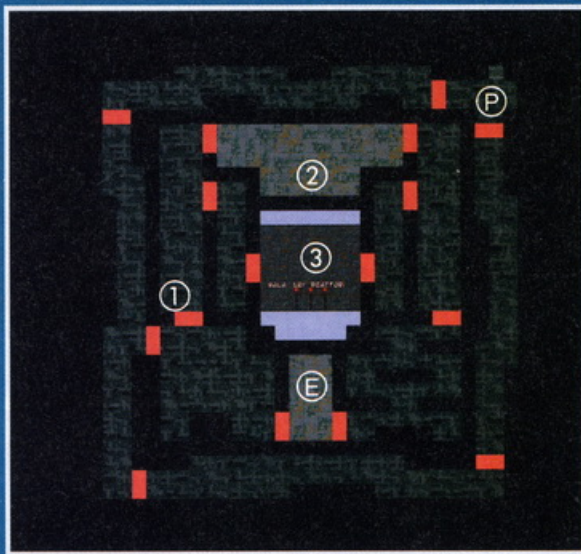
Eliminate tutti e 3 i Morph situati nell'area di partenza, evitate il droide di sicurezza e, a colpi di laser, continuate il vostro viaggio fino al punto 1. Dopo aver seguito i consigli del tizio ferito ed esservi teletrasportati nella camera 2, scegliendo il momento più adatto, attraversate la camera passando a est: purtroppo, per arrivare al punto 3, dovrete fare tutto il giro della base!

Ogni Morph che incontrerete andrà eliminato a dovere; prestate particolare attenzione agli alieni dotati di munizioni a ricerca automatica: dovrete abbassarvi all'ultimo momento per evitare il colpo. Non basterà rimanere nella posizione accucciata: il proiettile farebbe in tempo ad abbassare la sua traiettoria!

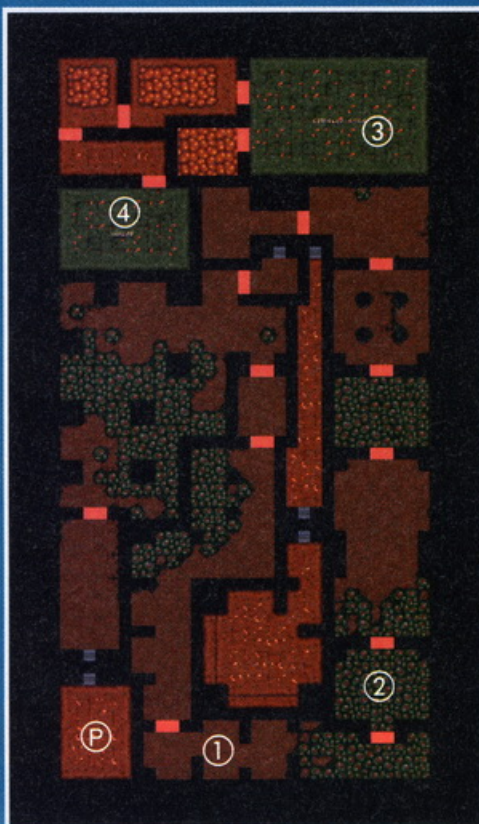
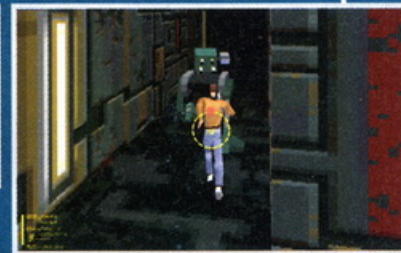
Nella locazione 3 troverete un ribelle che vi donerà un pass per la stanza dei congressi, nella quale Hawk vi starà aspettando. Prendendo il teleport a est sarete in grado di portare a termine la missione e ripartire immediatamente per iniziare la ricerca di Sarah, l'unica ad avere la chiave per la sala dei reattori nella quale si trova una bomba che potrebbe far saltare in aria la base!

**9: DORMITORIO**

Livello piuttosto facile. Non fidatevi delle guardie ribelli: solitamente sono Morph travestiti. Per prima cosa tentate di raggiungere il punto 1 dove, salvando la vita a una guardia, potrete ottenere un pass per l'apertura di alcune porte più avanti. Al punto 2, dopo aver superato le docce e aver liquidato tutti i nemici, dovrete tentare di liberare Sarah, che vi donerà la chiave di cui avete bisogno: quella per la stanza nella quale è stato piazzato il detonatore... Senza perdere tempo, cercate di arrivare al teletrasporto alla locazione 3; prestate molta attenzione ai Morph Caricatori invisibili: basta poco per finire tra le loro grinfie!

**10: CENTRALE DEI REATTORI**

Stando attenti ai droidi di sicurezza, cercate di arrivare fino alla camera 1; da qui, evitando accuratamente i raggi antimateria e i simboli respingenti, cercate di entrare nella sala 2, dove saranno posti i comandi per l'apertura del reattore. Per raggiungerli il sistema è molto semplice: avrete senz'altro notato che fra i simboli sul pavimento ci sono un paio di spazi vuoti. Saltate sulla freccia in costante movimento quando questa indica uno dei suddetti spazi, in modo da non rischiare di essere respinti contro qualche raggio antimateria. Ripetete il sistema fino a raggiungere il terminale che dovrete azionare prima di ritornare all'1. Dirigendovi alla sala 3, togliete di mezzo i soliti robot e, prima che il conto alla rovescia giunga al termine, correte rapidamente sulle tre piattaforme in modo da accenderle. Dirigetevi all'armadietto e una volta raggiunto... Voilà, la bomba è disinnescata! Ora sarà il turno della base aliena!

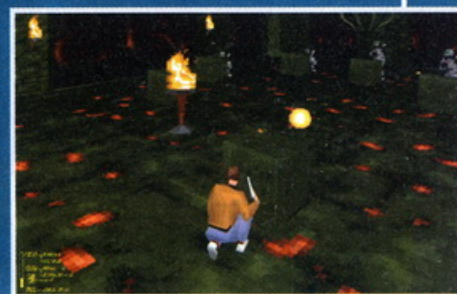
**11: ISOLA DI PASQUA (Questo è l'ombelico del mondooooo!!!)**

Gran finale! La vostra missione sarà quella di gettare un congegno di teletrasporto vicino al cervello Morph, in modo che la Piramide Ageer riesca a raggiungerlo e ad annientarlo grazie ai propri poteri. Questa sezione è molto lineare, anche se ci saranno diversi passaggi difficoltosi da superare, prima tra tutti la stanza 1: dopo aver premuto la piastra sul pavimento, dovrete saltellare cautamente da una zona all'altra, badando bene di non venire in contatto con i soliti raggi letali... Cercate di scegliere il momento più adatto per balzare nella corsia percorsa dall'antimateria, avrete pochi secondi perché il raggio torni verso di voi o i laser si riattivino!

La camera 2 è una brutta gatta da pelare: un labirinto dai muri trasparenti è piuttosto difficile da completare! Ecco le direzioni da prendere: avanti, sinistra, sinistra, destra, destra, avanti, destra, tutto avanti, sinistra e subito destra, destra; quindi, seguite l'unica strada affrontando l'angolo a 'U', per poi lasciarvi a sinistra quella specie di 'staffa' ed entrare nel portale a destra.

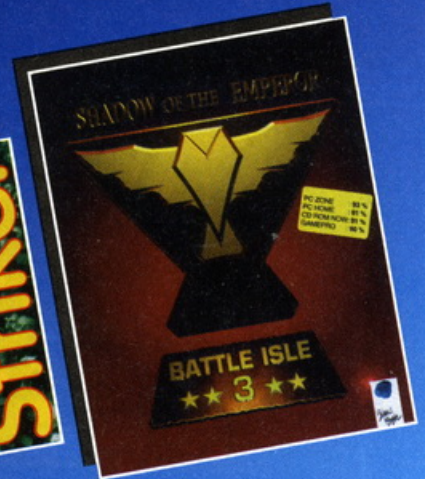
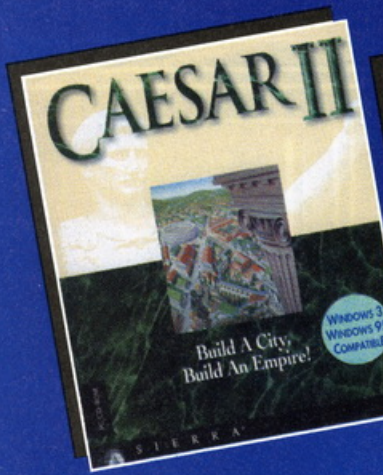
Dopo aver fatto saltare ancora qualche alieno e un paio di droidi, arriverete al termine del percorso, dove alcuni raggi faranno la guardia all'ennesimo teletrasporto: evitateli zigzagando e attivate l'affare... in men che non si dica sarete nella hall 3, dove un secondo teletrasporto, protetto da innumerevoli nemici, vi consentirà di accedere al cervello alieno!

Piazzando la cellula teletrasporto, dovrete fuggire dalla base sull'isola: vostra prossima fermata l'hangar 4. Aprendo l'ennesima porta vedrete Sarah che vi dirà di seguirla: NON FATELO! Anzi, cercate di sparargli prima che quella vera giunga alle sue spalle. Il Mega Morph inizierà a caricarvi: evitatelo e andate nella direzione della vera Sarah, che seguirete fino alla nave che vi tirerà fuori dai guai... Per l'ennesima volta avete salvato il mondo: ora gustatevi la stupenda scena finale!!! Aloha, alla prossima!



# SPEDYASOFT

Tel. 0766/30694-30674 - Fax 35352



## AMIGA

AMIGA 500 AMIGA 1200

A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	39.000	
A10 TANK KILLER	39.000	
A320 APPROACH TRAINER	69.900	
AKIRA	79.900	
ALADDIN	79.900	
ALIEN BREED 2	69.900	79.000
ARCADE POOL	49.900	
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39.000	
ATR-ALL TERRAIN RACING	59.900	
AWARD WINNERS PLATINUM 817 (BUDGET EDITION)	79.900	
BANSHEE	49.000	
BASE JUMPERS	69.900	69.900
BATTLE OF BRITAIN	79.900	
BEAUJOLLY COMPILATION	79.900	
BEHIND THE IRON GATE	59.000	
BENEATH A STEEL SKY	99.900	
BLOODNET	69.900	79.000
BODY BLOWS 2	69.900	69.000
BRIAN THE LION	59.000	
BRUTAL - PAWS OF FURY	59.900	
BUMP'N'BURN	69.900	
BURNING RUBBER	59.900	
BURNTIME	59.900	
CANNON FODDER II (vers full price)	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39.900	
CHAOS ENGINE	69.000	59.000
CHRISTMAS LEMMINGS 94	79.000	
CIVILIZATION	109.000	
CLASSIC COLLECTION: DELPHINE	69.000	
CLASSIC COLLECTION: LUCAS ART	69.000	
CLOCKWISER	49.900	
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	59.900	
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.900	
COMBAT AIR PATROL	49.900	
COMBAT CLASSICS 3	79.000	
COOL SPOT	69.900	
CORE COMPILATION AMIGA 1200	49.900	69.900
COSMIC SPACEHEAD	69.900	
CRYSTAL DRAGON	69.900	
CYBER PUNK	59.000	
DARKMERE	69.900	
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900	
DAWIN PATROL	59.900	
DENNIS THE MENACE	59.000	69.000

AMIGA 500 AMIGA 1200

DETROIT	79.000	
DIGGERS	89.000	
DREAMSTONE	79.900	
DREAMWEB	89.900	
DUNGEON MASTER 2	89.000	
EMBRYO	69.900	
EPIC	39.000	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900	
F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	39.000	
FANTASY MANAGER	49.000	
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	55.000	
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.900	
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	99.900	
FOOTBALL GLORY	59.000	69.000
FORMULA 1 (BUDGET)	49.000	
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	69.900	
FRONTIER - ELITE II	79.900	
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.900	
GLOBULE	59.900	
GLOOM	69.000	
GOBLINS III	89.900	
GUARDIAN	69.000	
GUNSHIP 2000	39.000	79.000
HEIMDALL II	79.900	79.900
HIGH SEAS TRADER	79.900	
HIRE GUNS	69.000	
HISTORY LINE 1914-1918	79.000	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.900	89.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	79.000	
ISHAR 3	69.000	
ISHAR TRILOGY	59.900	
IT'S CRICKET	69.000	
JAMES POND III	69.900	
JET STRIKE	59.000	69.900
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49.900	
JUNGLE STRIKE	69.900	
K240	69.000	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	69.900
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49.900	
KING'S QUEST VI	79.900	
KING'S TABLE	79.900	
KINGPIN	39.900	
LAST ACTION HERO	69.900	
LEGACY OF SORASIL	39.900	
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET ED.)	39.900	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69.900	
LORDS OF THE REALM	79.000	79.000
MANCHESTER UNITED	69.900	
MEGA TRAVELLER 2	39.900	
MONKEY ISLAND 2	119.900	

AMIGA 500 AMIGA 1200

MORPH	59.900	69.000
MORTAL KOMBAT 2	69.900	
MR BLOBBY	29.900	
MR NUTZ	49.900	
ON THE BALL WORLD CUP	29.900	29.900
OUT TO LUNCH	69.900	
OVERLORD	69.900	
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	49.900	
PERHELION	69.900	
PGA EUROPEAN TOUR	59.900	69.900
PGA TOUR GOLF	79.000	
PINBALL FANTASY	69.000	
PINBALL ILLUSIONS	69.900	
PINKIE	69.900	
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	59.900	
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79.900	
POWERDRIVE	69.900	
PREMIER MANAGER 3	59.000	59.000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDIT	69.900	
PRIMAL RAGE	89.900	
PRIME MOVER	79.900	
RALLY CHAMPIONSHIP	69.900	69.900
RED BARON (BUDGET EDITION)	39.900	
REUNION	79.000	79.000
RISE OF THE ROBOTS	89.000	99.900
ROADKILL	69.000	
SABRE TEAM	69.000	
SECOND SAMURAI	79.900	79.900
SEEK AND DESTROY	49.900	
SENSIBLE GOLF	69.900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79.900	
SHADOW FIGHTER	69.000	69.900
SHADOW WORLDS	29.900	
SHAQ-FU	49.900	69.900
SIERRA SOCCER	69.900	
SILLY PUTTY 2		TEL
SIM CITY/GRAPHICS	39.900	
SIM CITY 2000	79.000	
SIM CLASSIC	79.000	
SIM EARTH	39.000	
SIM LIFE	39.000	39.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89.900	99.900
SIMON THE SORCERER II	79.000	
SKELTON KREW	79.000	
SKIDMARKS	59.900	
SOCCER KID	69.900	
SOCCER SUPER STARS	89.900	
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39.900	
SPEEDBALL 2	39.900	
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY	79.900	

AMIGA 500 AMIGA 1200

STARLORD	99.000	
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900	
SUPER LEAGUE MANAGER	69.900	69.900
SUPER SKIDMARKS	79.900	
SUPER STARDUST	79.900	
SUPER STREET FIGHTER 2	79.000	89.900
SYNDICATE	39.900	
TACTICAL MANAGER 2	59.900	
TACTICAL MANAGER ITALIA	39.000	
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	69.900	
TEAM 17 COLLECTION VOL 1	59.900	
TEAM YANKEE	39.900	
TENSAI	79.000	
THE BLUE & THE GRAY	79.000	
THE CARL LEWIS CHALLENGE	79.000	
THE CLUE	69.000	69.900
THE LION KING	79.900	
THE PATRICIAN	49.900	
THE SETTLERS	89.900	
THEATRE OF DEATH	79.900	
THEME PARK	79.000	89.900
TOP GEAR 2	59.000	59.000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39.900	39.000
TOTAL CARNAGE	69.900	69.900
TOWER ASSAULT	49.000	
TOWER OF SOULS	69.900	
TRACKSUIT MANAGER 2	69.900	
TRADERS	39.000	39.000
TROLLS	79.000	
TURBO TRAX	79.000	
TURNING POINTS	79.900	
UFO (BUDGET)	45.000	45.000
UFO (VERSIONE ITALIANA)	89.900	89.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (INGLESE)	69.900	69.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	79.900	
UNIVERSE	79.000	
URIDIUM 2	69.900	
VALHALLA	79.000	
VIROCOOP	69.900	69.900
VITAL LIGHT	69.900	
VOYAGES OF DISCOVERY	49.900	
WALKER	69.900	
WAR IN THE GULF	49.900	
WATERWORLD	TEL	
WHIZZ	69.900	
WILD CUP SOCCER	55.000	
WIZ'N'LIZ	69.900	
WONDER DOG	49.900	
WORLD CLASS RUGBY 95	49.900	
ZEEWOLF	69.000	
ZONE WARRIOR	79.900	

VASTO ASSORTIMENTO AMIGA CD 32

richiedete il nostro catalogo

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

# Tel. 0766/30694-30674 - Fax 35352

## PC

BALDIES	76.900
BATTLE BUGS	76.900
BIG RED ADVENTURE	67.900
BLOOD DOWL	89.900
BRUTAL - PAWS OF FURY	69.900
BUREAU 13	67.900
BURIED IN TIME	84.900
CANNON FODDER II (VERS. CLASSIC)	49.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	76.900
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39.900
CHAOS ENGINE	59.900
CLASSIC COLLECTION: LUCAS ART CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	69.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	84.900
COMANCHE SUPER PACK	67.900
CORRIDOR 7	49.000
CRIBBAGE	49.000
CYBERBYKES	59.900
DARK SUN 1: SHATTERED LANDS	109.000
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	67.900
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900
DAWN PATROL	69.900
DESCENT	76.900
DISCWORLD	84.900
DOOM DATA DISK D-ZONE	49.900
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49.900

DREAMWEB	84.900
DUNE II (BUDGET EDITION)	39.900
DUNGEON MASTER 2	84.900
EARTH SIEGE	76.900
EARTH SIEGE DATA DISK	67.900
ECSTASIA	139.000
F14 FLEET DEFENDER (BUDGET)	49.900
FALCON 3.0 (BUDGET EDITION)	39.900
FANTASY LEAGUE FOOTBALL	59.000
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	84.900
FIFTH FLEET	84.000
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	67.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - BRITISH ISLES	69.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	84.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - ITALY SCEN. 1.2	110.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1	76.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1+ SC. ITALIA	149.000
FOOTBALL GLORY	67.900
FORMULA 1 (BUDGET)	39.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	84.900
HARDBALL 4	76.900
HARPOON 2	84.900
HARPOON 2 COLD WAR BATTLESET	69.900
HARPOON 2 WEST PAC BATTLESET	69.900
HARRIER SVGA (VERS. BUDGET)	39.900
HEXEN	76.900
HOKUM KA-50	67.900
HOLE IN ONE	59.900
INDY CAR RACING	76.900
INFERNO	109.000

JAGGED ALLIANCE	67.900
KNIGHT OF XENTAR	109.000
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE	109.000
LARRY 6	84.900
MASTER OF ORION	49.900
MENZOBERANZAN	84.000
METAL MARINES	76.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	76.900
MORTAL KOMBAT (VERS. CLASSIC)	49.900
MORTAL KOMBAT 2	69.000
NASCAR (VERS. CLASSIC)	49.900
NASCAR TRACK PACK	39.900
PANZER GENERAL	84.000
PINBALL DREAM SPECIAL	76.900
PINBALL ILLUSIONS	76.900
PINBALL MANIA	76.900
PIRATES GOLD	39.900
PIZZA TYCOON	110.900
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	69.900
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	67.900
PREMIER MANAGER 3	67.900
PRINCE OF PERSIA	67.900
PSYCHO PINBALL	76.900
PYROTECHNICA	69.900
RAILROAD DLX CLASSIC	69.000
RALLY (VERS. CLASSIC)	49.900
RISE OF THE ROBOTS	76.900
RISE OF THE TRIAD	67.900
SCREAMBALL	59.900
SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL KIT DOS	49.900
SIM CLASSIC	67.900

SIM LIFE	49.900
SIM TOWER	84.900
SIMON THE SORCERER II	84.900
SLIPSTREAM 5000	76.900
STRIKE COMMANDER	109.900
STRIKER 95	69.900
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900
SUPER KARTS	67.900
TERMINAL VELOCITY	67.900
THE PERFECT TRILOGY	76.900
THE SCOTTISH OPEN: VIRTUAL GOLF	76.900
THE FIGHTER	109.900
TIE FIGHTER	109.000
TIE FIGHTER DATA DISK: DEF. OF EM	49.900
TORNADO+DESERT STORM	67.900
TOWER ASSAULT	67.900
TRANSPORT TYCOON SCENARIO DISK	69.900
TRANSPORT TYCOON	76.900
UFO	84.900
ULTIMA VIII PAGAN	110.900
ULTIMATE BACKGAMMON	76.900
ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
ULTIMATE DOOM	69.000
ULTIMATE SOCCER MANAGER (INGLESE)	67.900
UNNECESSARY ROUGHNESS 95	76.900
VIRTUAL POOL	109.900
WARCRAFT	84.900
WARRIORS	67.900
WORLD HOCKEY 1995	69.900
WORMS	76.900

## CDROM

1944 ACROSS THE RHINE	118.900
A4 NETWORKS	109.000
ACES OF THE DEEP (SVGA)	84.900
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	59.900
ALBION	99.900
AL UNSER ARCADE RACING (WIND.95)	79.900
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79.900
ALIENS	99.900
ALIEN ODYSSEY	109.000
ALLIED GENERAL	99.900
APACHE LONGBOW	76.900
ARC OF DOOM	67.900
ARE YOU AFRAID OF DARK	109.900
ASCENDANCY	108.900
BALDIES	84.900
BASEBALL DOUBLE HEADER	76.900
BATTLE BEAST	84.900
BATTLE ISLE 3	98.900
BC RACERS	69.900
BLOWN AWAY	76.900
BRETT HULL HOCKEY 1995	84.900
BURIED IN TIME	84.900
BURN: CYCLE	84.900
CAESAR 2	113.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	76.900
CHAOS CONTROL	76.900
CHAOS ENGINE	59.900
CHESS CHALLENGE	84.900
CIVIL WAR	76.900
CLOCKWISER	59.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	84.900
COMMAND & CONQUER	109.000
CYBER JUDAS	84.900
CYBERBYKES	69.900
CRUSADER NO REMORSE	119.900
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	109.900
DARKER	73.900

DESCENT	76.900
DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE	59.000
DESTRUCTION DERBY	99.900
DOOM 2 - EXTRA LEVELS	56.900
DOOM DATA DISK D-ZONE 2	69.900
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49.900
DUNGEON MASTER 2	84.900
EF2000	113.900
F1 11TH HOUR	113.900
F1 GRAND PRIX 2	109.000
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900
FATAL RACING	99.900
FADE TO BLACK	109.000
FIFTH FLEET	109.000
FLASHBACK (VERS. CLASSIC)	49.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1+ SC. ITALIA	149.000
FORMULA 1 (BUDGET)	39.900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO 95	109.900
FX FIGHTER LIMITED EDITION	76.900
FIFA 96	107.900
GATEWAY 2: HOMEWORLD	109.900
GOBLINS III	110.900
GONE FISHING	109.000
GREAT NAVAL BATTLES 3	59.900
HARPOON 2 DELUXE	84.900
HELL	110.900
HEXEN	84.900
HI-OCTANE	119.000
HOLE IN ONE	69.900
ICE AND FIRE	109.900
INDY CAR RACING (BUDGET)	39.900
INDY CAR RACING 2	84.900
IRON ASSAULT	76.900
ISHAR TRILOGY	59.900
JAGGED ALLIANCE	76.900
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	39.900
JURASSIC PARK (BUDGET EDITION)	39.900
KINGDOM OF THE FAR REACHES	109.000
KNIGHT OF XENTAR	109.000
KYRANDIA 3	110.900
LANDS OF LORE	49.900

LIVE ACTION FOOTBALL	76.900
LOADSTAR	67.900
MACHIAVELLI THE PRINCE	109.900
MAGIC CARPET 2: THE NETHER WORLDS	109.000
MECHWARRIOR 2: THE CLANS	109.000
METAL MARINES	69.000
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	84.900
MONKEY ISLAND	49.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MORTAL KOMBAT 2	76.900
MORTAL KOMBAT 3	84.900
NASCAR TRACK PACK	59.900
NBA LIVE 95	129.900
NEED FOR SPEED	109.000
NEW ZEALAND FLIGHT	62.900
NHL HOCKEY 96	109.000
NICK FAIDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	76.900
OPERATION EUROPE	109.000
OVERLORD (BUDGET)	39.900
PANZER GENERAL	76.000
PERFECT GENERAL 2 SCENARIO & MAP EDITOR	56.900
PERFECT GENERAL 2	84.900
PERFECT GOLF	84.900
PGA TOUR GOLF 96	109.900
PHANTASMAGORIA (INGLESE)	109.900
PINBALL MANIA	76.900
PIZZA TYCOON	110.900
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	76.900
POWER HOUSE	84.900
PRIMAL RAGE	76.900
PRISONERS OF ICE	109.900
PROTOTYPE	79.900
PSYCHO PINBALL	84.900
QUANTUM GATE	110.900
RAVENLOFT 2: STONE PROPHECY	84.900
REBEL ASSAULT	49.900
RENEGADE	76.900
RETURN TO ZORK	109.900
RUGBY WORLD CUP 95	110.900
SECRET OF CASTLE	59.900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAF (BUDGET)	49.900

SILVERLOAD	84.900
SIM CITY ENHANCED (BUDGET)	49.900
SIM ISLE (INGLESE)	109.000
SIM TOWER	84.900
SIMON THE SORCERER II	84.900
SLIPSTREAM 5000	76.900
SMALL BLUE PLANET	84.900
STAR TREK - NEXT GENERATION	109.900
STRIKER 95	76.900
SUPER STREETFIGHTER 2 TURBO	52.900
SU-27 FLANKER	99.900
SUPER KARTS	110.900
TERMINAL VELOCITY	84.900
TERMINATOR RAMPAGE	139.900
THE 11TH HOUR	110.900
THE LAST DYNASTY	109.900
THE ORION CONSPIRACY	76.900
THE SCOTTISH OPEN: VIRTUAL GOLF	76.900
THE SCROLLS	76.900
THUNDERSCAPE	84.900
TOP GUN	99.900
TRANSPORT TYCOON (ITA)	89.900
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ITA)	84.900
ULTIMATE FOOTBALL 1995	76.900
ULTIMATE SEVEN	76.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER	76.900
UNDER A KILLING MOON	149.000
US NAVY FIGHTER - DATA DISK	79.000
US NAVY FIGHTER GOLD EDITION	145.000
US TICONDEROGA WIN 95	99.900
VIRTUA CHESS	109.000
VIRTUAL POOL	76.900
VORTEX QUANTUM GATE 2	95.000
WARRIORS	76.900
WEREWOLF VS COMANCHE	84.900
WING COMMANDER III HEART OF THE T.	118.900
WITCHAVEN	110.900
WORMS	84.900
X-WING ENHANCED	49.900

**SCREAMER 69.900**      **FLIGHT UNLIMITED 74.900**

## SEGA SATURN

ASTAL - USA	132.900
BUGS - USA	132.900
CLOCKWORK KNIGHT - USA	132.900
CYBER SPEEDWAY - USA	169.900

DAYTONA - USA	169.900
MINNESOTA FATS - USA	132.900
NHL ALL STAR HOCKEY - USA	132.900
OFF WORLD EXTREME - USA	132.900
PANZER DRAGON - USA	132.900
PEBBLE BEACH GOLF - USA	132.900
ROBOTICA - USA	132.900
ROMANCE 3 KINGDOM - USA	132.900

SHANGAI TRIPLE THREAT - USA	132.900
SHINOBI LEGIONS - USA	132.900
SIM CITY 2000 - USA	132.900
STREETFIGHTER MOVIE - USA	132.900
VIRTUAL HYDLIDE - USA	132.900
WORLD WIDE SOCCER - USA	132.900
BUGS - EURO	132.900
DAYTONA - EURO	169.900

DIGITAL PINBALL - EURO	132.900
INTERNATIONAL VICTORY GOAL - EURO	132.900
PANZER DRAGON - EURO	132.900
PEBBLE BEACH GOLF - EURO	132.900
VIRTUAL HYDLIDE - EURO	132.900
VIRTUAL RACING	132.900

## SONY PSX

AIR COMBAT - USA	118.900
BATTLE ARENA TOSHINDEN - USA	132.900

DEMOLISHEN DERBY	145.900
ESPN EXTREME - USA	104.900
FIFA SOCCER 96	130.900
KILEAK - USA	104.900
MORTAL KOMBAT 3 - USA	155.900
NBA JAM TOURNAMENT ED. - USA	126.900

OFF WORLD EXTREME - USA	132.900
POWER SERVE TENNIS - USA	132.900
RAIDEN PROJECT - USA	101.900
RAYMAN - USA	126.900
RIDGE RACER - USA	101.900
STREETFIGHTER MOVIE - USA	123.900

TOSHINDEN - USA	132.900
TOTAL ECLIPSE TURBO - USA	97.900
WIPOUT - USA	134.900
XCOM ENEMY UNKNOWN - USA	134.900
NBA JAM TOURNAMENT ED. - EURO	134.900
STREETFIGHTER MOVIE - EURO	123.900
TOTAL ECLIPSE TURBO - EURO	97.900

**SPEEDY SOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)**

cognome e nome \_\_\_\_\_  
 via \_\_\_\_\_ n. \_\_\_\_\_  
 c.a.p. \_\_\_\_\_ città \_\_\_\_\_ prov. \_\_\_\_\_  
 tel. \_\_\_\_\_

titolo programma	sistema

**SPese DI SPEDIZIONE POSTALE L. 7.000**  
**SPese DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000**  
**SPese DI SPEDIZIONE CORRIERE L. 16.000**

**PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO**  
 **ALLEGRO RICEVUTA VAGLIA POSTALE**  
**TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA**

# console MANIA

**In un disperato tentativo di trasformare il ConsoleMania Corner in una rubrica decente, abbiamo deciso di rivoluzionarla proponendovi esclusivamente i titoli più interessanti del mese (non che sia una genialata, e non era nemmeno difficile arrivarci). Inoltre, questa impostazione permette l'inserimento di un maggior numero di foto, cosa che a me non può fare che piacere... MA**

**CONSOLEMANIA CORNER**

## FIFA 96

Il famigerato Ultra 64 è stato finalmente presentato alla stampa nella sua veste definitiva. La console più misteriosa del momento (va a cartucce, no, col CD, no, ha l'hard-disk ma i giochi ce li ha, come funziona?) sarà disponibile in Giappone solo verso marzo-aprile del '96 (e quindi figuriamoci quando la potremo vedere importata ufficialmente in Italia), sembra sia assolutamente una bestia: all'interno "riposa" un processore RISC a 64bit che gira a circa 94Mhz, un processore dedicato per la grafica e uno per il sonoro che viaggiano parallelamente a una velocità di 63Mhz e ben quattro mega di RAM (che però non serve a molto, visto che al Playstation ne bastano due). Tra le altre curiosità, l'Ultra 64 offre la possibilità di collegare ben quattro "joypad" (se così si possono chiamare i mostri a mille tasti ideati dalla Nintendo, che tra le altre cose dispongono di tre modi di utilizzo differenti, porta per memory card e minijoystick analogico), il che presuppone una serie di giochi tipo Bomberman e compagnia bella accessibili senza adattatori di sorta - queste sono le tipiche trovate che vanno per la maggiore qui in ufficio, dove c'è sempre fame di confronti di gruppo (vedi Micro-machines 2). Il mistero che invece aveva tenuto sul filo molta gente è stato finalmente svelato: su che supporto saranno disponibili i giochi? L'Ultra 64 "base" funzionerà esclusivamente a cartucce che, stando ai dirigenti della

Nintendo, permettono di potenziare la macchina con il passare del tempo senza dover aggiungere nuovi pezzi o sostituire nulla (un po' come è successo con il SNES e il Super FX) e sono generalmente più versatili di un CD. Sembra poi che sia in fase di sviluppo una specie di drive di massa sul quale sarà anche possibile scrivere, per il quale verrà realizzato il prossimo prodotto della serie di Zelda.

I giochi: allo Shoshinkai sono stati annunciati diversi titoli, tra i quali il seguito di Super Mario Kart, un gioco dedicato a Guerre Stellari, il seguito dell'incredibile Pilotwings, una nuova versione di F-Zero e, soprattutto, un nuovo Super Mario completamente poligonale e assolutamente spettacolare. Di quest'ultimo titolo (per il momento completo solo al 50%) troverete ben 20 foto su questo numero di Consolemania, che vi invito a comprare anche perché dovremo pur mangiare, no? Sembra in ogni caso che la Nintendo, nonostante l'incredibile ritardo, sia ben decisa a conquistare una grande fetta del mercato delle console "della nuova generazione", puntando però maggiormente sui giochi - cosa che a noi non spiace affatto.



L'innovativo "pad" dell'Ultra 64.



Non sappiamo esattamente cosa sia, però è spettacolare...



Mario sguazza in un laghetto poligonale...



Mario Kart per Ultra 64 - ecche sarà mai...



Pilotwings: l'originale era un mito, chissà come sarà questo?

## CARNEFICINA PER PLAYSTATION

Uno dei titoli più attesi in assoluto per Playstation è finalmente arrivato nei negozi, giusto in tempo per gli ultimi regali di natale. La conversione della Williams del capolavoro ID sfrutta a sufficienza la macchina Sony, utilizzando trasparenze, fonti di luce di colori differenti ed effetti vari. Il dettaglio è inferiore rispetto alla versione PC, dato che in alcune mappe mancano diversi particolari (le due colonne che si trovano nel primo livello di Doom, per esempio) e l'altezza complessiva delle mappe è stata notevolmente ridotta (The Crusher di Doom 2 ne è un esempio). Tuttavia, può essere comunque considerato un ottimo prodotto, grazie ad alcune soluzioni adottate dalla Williams: il sonoro è stato completamente rifatto (in meglio), l'azione è leggermente più veloce e la difficoltà è stata aggiustata per adattarsi all'impossibilità di salvare la posizione a metà dei livelli (viene solo fornita una password tra l'uno e l'altro). Un buon regalo di Natale (nonostante sia poco appropriato).



Una dimostrazione delle sorgenti di luce a colori differenti.



Le texture sono state modificate in alcuni punti, ma il gioco è sempre quello.



Il livello di difficoltà è stato abbassato: al posto degli Imp qui c'erano i Cacodemon...

## UN NUOVO TIPO DI MAZZATE

Si presenta come un picchiaduro qualsiasi, ma non lo è. Weaponlords per SNES, oltre a vantare una stupenda illustrazione di Bisley sulla scatola, si basa su un sistema discretamente innovativo e interessante. I giocatori non possono più limitarsi a tirare mazzate e nascondersi in parata, ma devono prodursi in un combattimento realistico (si fa per dire) tra contrasti di armi e mosse assai complesse. Non è da tutti i giorni trovare un picchiaduro originale, su SNES poi...



Violento e originale: un bel gioco, 'sto Weaponlords.

## X-MEN CHILDREN OF THE ATOM



Wolverine sempre più rissoso...

Breve flash per comunicarvi che uno dei coin-op della Capcom più gettonati degli ultimi tempi è stato convertito in maniera impeccabile su Saturn. Tutto, e dico tutto, è stato riportato su CD: inoltre, ci sono parecchie opzioni e modi di gioco differenti, quindi mi sembra una buona occasione per smettere di versare monetine in un cassone e cominciare a versare banconote nella tasca capiente del negoziante (sempre che vi piaccia il gioco).



Le supermosse speciali sono davvero spettacolari. Questa è quella di Cyclope.



IL CAPOLAVORO ASSOLUTO PER SATURN



I fondali sono in 2D e non in 3D, ma il gioco è praticamente lo stesso...

Il gioco più atteso in assoluto per la console Sega è finalmente giunto tra noi per fare sfaceli. Orbo dei suoi fondali poligonali ma presentato in una spettacolarissima grafica in alta risoluzione, Virtua Fighter 2 ha letteralmente catturato tutti i presenti grazie alla giocabilità incredibile e alle animazioni realistiche (nonché alla quantità di mosse disponibili davvero esagerata). Vale la pena comprare il Saturn anche solo per poter giocare a Virtua Fighter 2.



Le mosse da eseguire sono davvero tantissime: ecco una delle prese meno viste di Wolf.



Akira ora è in grado di "aprire" le parate: molto utile contro gli avversari umani.

SEGA RALLY

Ecco il secondo gioco di questo mese della Sega per il Saturn: la conversione più che dignitosa dell'assurdo (tecnicamente) gioco di guida che ha strizzato i portafogli di migliaia di giocatori. La resa è strabiliante ma il gioco in sé non è "totale", anche a causa della scarsa

Nella foto non c'è, ma in Sega Rally si può guidare anche la Lancia Stratos.



La modalità "pratica" è in realtà una sfida contro un'auto guidata dal computer, che vi seguirà come un'ombra.



varietà di percorsi (tre più uno segreto) e della struttura di gioco (il rally è da fanatici, ammettiamolo). Comunque sia, è un must per gli appassionati.

Bella foto, eh?



Ebbene si: si può giocare anche in due, con lo split-screen.



RIDGE RACER REVOLUTION

Prendete l'originale per Playstation, cambiate il percorso rendendolo più vario, potenziate la grafica e aggiungete un po' di opzioni qua e là e otterrete Ridge Racer Revolution, una specie di remix di RR piacevole da giocare ma drammaticamente indietro rispetto ai giochi di corsa per Saturn, che dopotutto può contare sui coin-op Sega (e quindi in un certo senso ha la vita un po' più facile).

Anche se non sembra dalla foto, la grafica è stata notevolmente migliorata rispetto al primo Ridge Racer.



PIEDIPIATTI VIRTUALI

Il tritico delle conversioni Model 2 viene chiuso da questo Virtua Cop per Saturn, onesta riproduzione dell'Operation Wolf poligonale che tanto ha furoreggiato nelle sale giochi. La versione Saturn viene commercializzata insieme a un'enorme pistola arancione che

In Virtua Cop si vedono anche i numeri da circo, a quanto pare...

dovrebbe essere supportata in futuro da altri giochi (ma non è detto) e che risponde abbastanza bene - peccato però che il gioco venga presto a noia.

Dov'è il volante? Come dite? E' poligonale e non è un gioco di corsa?



Con questo numero



dà inizio a una moda!

Abbiamo recensito per voi uno dei più divertenti giochi d'azione mai apparsi su un personal computer: unica condizione per farlo partire, installare Linux o qualcosa di simile... Vale veramente la pena imparare a usare un sistema operativo completamente diverso dal DOS? Anche solo per giocare a Xbill, diremmo proprio di sì...

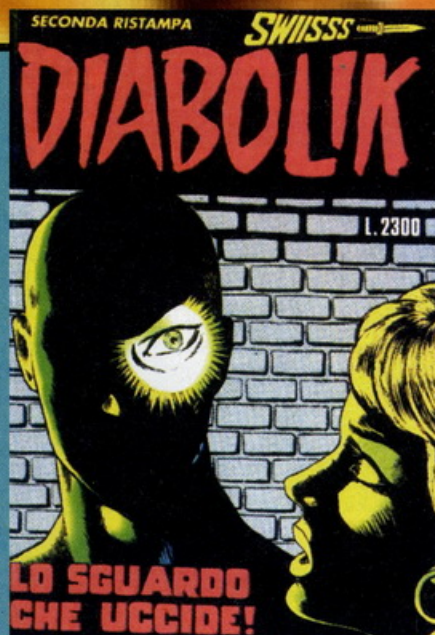


**L'Angolo del Pastore**  
**IL PASTORE FA TENDENZA**  
 Noi non volevamo crederci ma... è ufficiale!

MILANO. La pastormania dilaga. Qui in redazione non voleva crederci nessuno, ma a quanto pare il nostro Pastore ha proprio dato origine a una pericolosissima moda. I segnali più inquietanti vengono dal mondo della chirurgia plastica, dove il noto professore tedesco Heinz Decutten è stato costretto a rifiutare più di una decina di interventi: "E' veramente pazzesco - dice il luminaire venuto dalla Baviera (dalla

Baviera? Ma sei sicuro? Non è che veniva da Cascina Barbavara? NdD) (Sì, sì, vabbé, ma questo è solo un dettaglio! NdP) -, mi chiedono tutti di allarcargli okkio sinistren. Tranne una ristretta kuantità di antikonformisti che fogliono allargare okkio destro". Tra i suoi clienti, anche un noto topo d'appartamenti professionista (di cui riproduciamo una foto qui nello stesso box). Subito siamo andati a intervistarlo: "Scusi, sig. Cattivik", "Diabolik!", "Ah, sì, Cattivik! Ci dica, perché questa scelta

insana?", "Perché così ho scoperto che ipnotizzavo meglio le mie vittime. E adesso scusi ma devo scappare via, c'è Ginko che m'insegue". E non è finita qui: se siete amanti della buona cucina, potete infatti seguire i consigli della ricetta pubblicata a fianco. Noi vi lasciamo, in attesa delle vostre testimonianze. A proposito, chiunque trovi qualcosa che abbia a che fare con la pastormania, è pregata di imbustarla e spedirla al seguente indirizzo:



**FUSILLI DEL PASTORE**

- INGREDIENTI PER 4 PERSONE
- 2 cucchiai di olio
  - 6 olive nere snocciolate
  - 50 g di ricotta
  - 2 filetti di acciuga sott'olio tritati
  - 3 pomodori
  - 1 rametto di basilico
  - 1/2 spicchio d'aglio
  - q.b. sale e pepe
  - 100 g di Fusilli Barilla

Fate cuocere al dente in abbondante acqua salata i Fusilli. Nel frattempo spezzettate le olive, i filetti di acciuga, la ricotta e tritate l'aglio finemente. Aggiungete la polpa di pomodoro, preferibilmente fresca e ben sciolta, le foglie di basilico spezzettate, l'olio e pepe macinato al momento. Scolate i Fusilli e versateli in una zuppiera, conditeli con gli ingredienti preparati, mescolate il tutto con cura e servite subito.

PREPARAZIONE 30 minuti



**"IL PASTORE FA TENDENZA"**  
 c/o BovaByte - Xenia Edizioni  
 Casella Postale 853  
 20101 Milano



Brian Wellington  
& Matias Duvar-  
te, per Unix



# XBill v1.1

BOVABYTE  
TOP  
SCORE  
95-100



**La vita del system administrator non è di certo delle più rosee, soprattutto se tra i computer della rete locale si aggira una losca figura che, con le sue manine pacciocose e sporche di gelato, vuole toccarli tutti!!!**

Può sembrare alquanto curioso che una rivista dentro una rivista che, per giunta, si occupa di recensire videogiochi, recensisca un videogioco (frase alquanto complessa, vero? Ma molto d'effetto... Ndd), ma vi assicuro che Xbill non potrebbe stare in nessun'altra parte di TGM, o per lo meno questa è quella più adatta, parola di Bovas (e a parola di Bovas non si discute, dice il proverbio...)! Il cappelletto introduttivo dovrebbe aver dato ai più esperti un'idea almeno vaga di quale sia lo scopo del gioco: un amministratore di sistema è infatti quella persona che vola infuocata a mezz'aria da terra, con una spada teutonica in mano, nella sala informatica di una qualunque università o in un qualsiasi luogo in cui siano presenti dei computer collegati in rete (in genere con UNIX come sistema operativo), e che ha la potestà di uccidere qualsiasi utente o processo avviato (avendo, come si può dire, raggiunto un livello mentale che gli consente di vedere ogni cosa o persona come appunto un processo avviato all'interno della rete...). Provate un po' a farlo

incazzare e vedrete quanto poco durerà il vostro login, e io ne so qualcosa... Beh, come dicevo mister volo infuocato con la spada ha sempre svolto a dovere il proprio compito, ma c'è un nuovo pericolo in città! Un bambinetto odioso, con dei grandi occhiali e maglioni in "V" color pastello, ha infatti deciso, con mezzi non troppo ortodossi, di diffondere il proprio virus (che, tra l'altro, spaccia per sistema operativo... Ndd) in tutte le reti universitarie e non del globo terrestre.

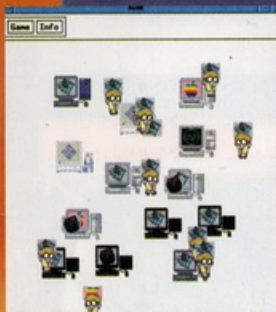
Non fatevi sorprendere dall'aria tenera di questo piccolo e ricchissimo fanciullo: egli è infatti un vero demonietto (stile Denny) munito di poteri direttamente proporzionali alla sua pancetta, e non si vergogna di certo di utilizzarli. La facoltà più temibile è sicuramente quella di clonazione istantanea: Xbill può infatti generare in un nanosecondo un'infinità di suoi cloni con i medesimi poteri. In più è sufficiente che tocchi un monitor e puff, in un battibaleno il vecchio e funzionante sistema operativo si trasforma in qualcosa di urfido che non funziona più, causa l'infezione virale arrecata (aarghhh ! Ndd)!! Quale incubo peggiore potrebbe tormentare un amministratore di sistema? Credo che ora vi sarete resi conto dell'entità del problema...

A questo punto anche un microcefalo avrà capito che il vostro compito sarà quello di dare una mano al system administrator, assaporando, per un momento, quella sensazione di onnipotenza che tanto lo caratterizza. Lo schema di gioco, benché banale, non è poi così semplice... Nello schermo verranno distribuiti, in posizioni del tutto casuali, alcuni computer che rappresentano la vostra rete locale. Inutile dire che, almeno in un primo momento, tutto funziona correttamente... Bene, la partita ha inizio, e una non precisata quantità di Xbill invaderà lo schermo portando un riquadro raffigurante il logo del

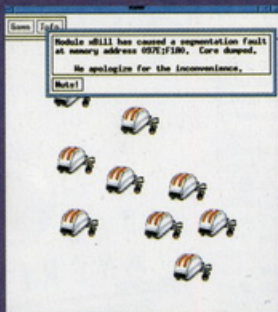
proprio virus sulle spalle. Basta che uno di essi si avvicini troppo a un terminale per fare sì che l'agente patogeno si autoinstalli nel terminale succitato, mentre il vecchio sistema operativo, sempre rappresentato da un riquadro, compare come per magia sulle spalle del Xbill di turno. A questo punto Xbill farà di tutto per darsela a gambe, distruggendo così fisicamente la concorrenza... Il gioco viene controllato tramite il mouse, che vi servirà per posizionare il mirino della vostra potente arma da fuoco. La parola d'ordine è spacciare senza pietà: tanto ucciderete solo un bambinetto pacciocoso e viziato e tutti i suoi cloni. Se riuscite a farlo prima che Xbill abbia "infettato" un terminale, tanto meglio per voi; altrimenti non disperate, almeno fino a quando Xbill e il vecchio sistema operativo non sono usciti dallo schermo di gioco. Una volta terminato il paccioccone di turno, potrete trascinare mediante il drag and drop il riquadro al suo posto originale, ripristinando così la situazione iniziale. Se non riuscirete a recuperare il riquadro sottratto da Xbill iniziate pure a disperarvi: questo vuol dire che un terminale è irrimediabilmente crashato... Il gioco termina quando tutti i computer sono diventati infetti, allorché si trasformano in tosta-pane...



Ecco cosa succede agli Xbimbini cattivi che vogliono infettare tutti i computer...



I simpatici Xbill all'opera... Non vi viene voglia di spiacciarli? A me TANTA...



E se il virus dovesse infettare tutti i terminali? Beh, almeno non dovrete più preoccuparvi per la colazione...

**XBill v1.1**

The Story so far :

Yet again, the fate of the world rests in your hands! An evil computer hacker, known only by his handle "Bill", has created the ultimate computer virus... A virus so powerful that it has the power to transmute an ordinary computer into a toaster oven. (oooh!) "Bill" has cloned himself into a billion-jillion micro-Bills. Their sole purpose is to deliver the nefarious virus, which has been cleverly disguised as a popular operating system.

As System Administrator/Exterminator, your job is to keep Bill from succeeding at his task.

OK

Ecco a voi, amanti anglofili, la spiegazione del gioco in inglese! Ma allora a cosa serve la recensione?

**PC**

Non potete immaginare quanto mi abbia intrippato questo bellissimo giochetto... Ok, ok, la grafica non è nulla di eccezionale, così come il sonoro, addirittura inesistente, ma è il concetto del gioco quello che conta! La trama è veramente intrigante e prevale di gran lunga sulla monotonia dell'azione... Il bambinetto che rappresenta Xbill è veramente odioso, e verrebbe voglia di terminarlo anche nella realtà... Per quello che mi riguarda potrei giocarlo anche per giorni interi, e senza mai stufarmi!!! Purtroppo, man mano che si procede con i livelli, la situazione diventa a dir poco tragica, e risulta impossibile contrastare le orde assassine: ma cosa volete farci, è così anche nella realtà (chi ha orecchie per intendere intenda!!)

**H A R D W A R E**

Per poter utilizzare Xbill in tutto il suo splendore è necessario un 486 DX 33MHz o superiore, 8 megabyte di RAM, 200 K liberi sull'hard disk, e un sistema operativo Unix compatibile (Linux, FreeBSD4.4 eccetera). In alternativa, Xbill può tranquillamente essere giocato su qualsiasi workstation universitaria... Il file è reperibile su Internet. Ricordate che per vederlo funzionare dovrete compilarlo con il comando Unix "make"... Circolano inoltre voci insistenti su una versione Macintosh. Stave' accuort'!

PRESENTAZIONE 100

GRAFICA 100

SONORO 100

GIOCABILITA' 100

LONGEVITA' 100

**GLOBALE**



# THE Music machine

## SPAZIO ITALIA

### RATS



LA VERTIGINE DEL MONDO

#### RATS - LA VERTIGINE DEL MONDO (GGD)

Un rock mai banale quello dei tre "indiani padani", giunti con "La vertigine del mondo" al traguardo del terzo disco, registrato in presa diretta nel tentativo di catturare l'immediatezza del suono. Giustamente, i Rats ne vanno orgogliosi: le dodici canzoni sono tutte nuove (eccetto "Camminando su una nube") e spaziano dal rock facile e diretto, ai pezzi hard ("12 Dei"), alle romantiche ballad ("Ti credevo"), conservando il linguaggio "da strada" che prediligono e che li ha sempre caratterizzati. "Io non ci sto", oltre ad essere un pezzo irresistibilmente travolgente, rende manifeste le idee dei nostri "belli e dannati", che invitano ciascuno di noi a non arrendersi e a non precipitare nell'abisso a cui si riferiscono sia il titolo che la copertina dell'album.

Per concludere una segnalazione; se per caso anche voi volete entrare a far parte della "tribù" degli ammiratori ufficiali della band, eccovi l'indirizzo dei RATS official fans club: c/o Rock Dream - P.O. BOX 36 - 42017 Novellara (RE).

Cristiana



PREZZO SPECIALE 2 CD

#### AA.VV. - MINA CONTRO BATTISTI (RTD)

Dopo il programma televisivo condotto dalla Parretti e da Red Ronnie, ecco a voi il doppio cd a cui è stato affidato il compito di racchiudere tutte, ma proprio tutte le canzoni proposte nel corso dello show. La sfida "Mina contro Battisti" in realtà non ha vincitori, poiché si tratta di due artisti unici e amatissimi, ma è piuttosto un pretesto per riproporre i brani più belli e famosi di questi interpreti straordinari. Tutti i pezzi sono stati cantati e riproposti da nomi noti della canzone, nostrana e non, quali Eugenio Finardi, Cristiano De André, Amii Stewart, Wilson Pickett, Andrea Mingardi, e persino i Pletters. La raccolta completa delle canzoni è stata registrata dal vivo proprio nel corso delle puntate andate in onda su Canale 5 ed è doveroso segnalare che nessuna sovraincisione è stata fatta. Di Battisti troviamo hit del calibro di "Pensieri e parole", "Non è Francesca", "Acqua azzurra, acqua chiara", "Si viaggiare", "Mi ritorni in mente", "Il mio canto libero", "I giardini di Marzo" mentre di Mina spiccano "Grande grande grande", "L'importante è finire", "E se domani", "Vorrei che fosse amore", "Città vuota" e l'immortale "Il cielo in una stanza". Insomma, se siete in vena di romanticismi e vi incunoscite l'idea di fare un tuffo nel glorioso passato della musica italiana, beh, questo è quanto fa per voi.

Roberta Zampieri

#### EDUARDO DE CRESCENZO - LIVE (BMG)

Un disco dal vivo è lo strumento espressivo ideale per un artista del calibro di Eduardo De Crescenzo, che riesce a creare momenti di grande magia, grazie ad una voce duttile ed estesa, alla padronanza virtuosistica della fisarmonica e alla capacità di creare in estemporanea. "Live" è stato registrato all'Auditorium della RAI di Napoli in occasione di un concerto voluto per devolvere l'intero incasso a favore di un progetto di recupero per i giovani detenuti nel carcere di Poggioreale, un impegno che l'artista si è assunto per dare di Napoli un'immagine di città positiva, ormai lontana dagli stereotipi. L'album contiene i brani più rappresentativi della sua carriera (anche i più giovani ricorderanno la notissima "Ancora") e l'inedito "Cielo su cielo", registrato in studio, che ci dà un'anticipazione di quella che potrà essere la sua produzione futura.

Cristiana



LIVE  
Eduardo De Crescenzo

## I CONCERTI

### IRON MAIDEN

16/1 Acireale (CT) - Palazzo dello Sport  
17/1 Napoli - Teatro Tenda Partenope  
18/1 Perugia - Palasport  
19/1 Montichiari (BS) - Palasport  
21/1 Lubiana - Palasport

### NITS

21/1 Milano - New Zimba

### G. LOVE AND SPECIAL SAUCE

6/2 Firenze - Tenax  
7/2 Milano - New Zimba  
8/2 Cesena - Vidia  
9/2 Genova - Albatros

### DAVID BOWIE with very special guest MORRISEY

8/2 Milano - Palatrussardi  
9/2 Casalecchio di Reno (BO) - Palasport

Questo eccezionale evento prevede un'esibizione di Morrissey di 60 minuti e uno show di Bowie della durata di due ore durante le quali verranno riproposti brani storici e nuovi successi.

Per informazioni: Barley Arts (Tel. 02/76009400)

Roberta Zampieri

## VIDEO NOVITA'

### JOVANOTTI - LORENZO 1990-1995 (Polygram)

Come vi avevo già sommariamente anticipato nello scorso numero, è uscita la nuova videocassetta di Jovanotti e ora, dopo un'attenta visione, sono pronta per parlarvene dettagliatamente. Trattasi di una video-antologia che ripercorre cinque anni di successi a partire da "Ciao mamma", spensierato inno al divertimento, fino alla recente "L'ombelico del mondo" in cui si auspica l'unione di tutti i popoli sotto la comune bandiera della musica. Ogni clip viene introdotto dal commento dello stesso Jovanotti che, benché non rinneghi i trascorsi danzerecci ("Muoviti muoviti", "Non m'annoio") e si renda conto della benevolenza dimostrata dal destino nei suoi confronti ("Ragazzo fortunato"), si dichiara oggi orientato verso un genere più "impegnato" ("Penso positivo", "Soleluna") e talvolta persino romantico ("Piove", "Serenata Rap"). Interessante notare anche il cambiamento di immagine: Lorenzo è oggi un "capellone" dal look sessantottino mentre, lo ricorderete tutti, agli esordi e fino a poco tempo fa il nostro sfoggiava un look da rapper americano! Insomma anche per Jovanotti, lento e inesorabile, è arrivato il momento della crescita, come artista e come uomo: c'è da chiedersi quali altre interessanti "trasformazioni", musicali e non, lo attendranno con il sopraggiungere della maturità...

Roberta Zampieri



### DEF LEPPARD - VIDEO ARCHIVE (Polygram)

I Def Leppard sono uno dei gruppi Hard Rock più conosciuti e, giusto qualche mese fa, è uscito un loro greatest hits intitolato "Vault"; ora non poteva che essere il turno della videocassetta. Questa contiene, in pratica per l'ottanta per cento della sua durata, la registrazione di un concerto dal vivo, mentre la restante parte è occupata da interviste e da un live, rigorosamente unplugged, tenutosi in un locale. Il tutto è di discreta fattura, registrato con pochi fronzoli ed effetti tanto che potrebbe essere spesso scambiata per una ripresa fatta da qualche spettatore intrufolatosi con una telecamera. In realtà è stato scelto di usare questo metodo per cercare di rendere i Def Leppard più vicini al pubblico, scopo perseguito anche durante le interviste che ci svelano, tra l'altro, progetti futuri, come ed esempio l'uscita tra qualche mese di un nuovo LP. Oltre al concerto e alla esibizione live nel locale, vi è però anche una sezione dedicata ai video con la versione completa di "Two step behind", presente sulla VHS ben tre volte! La musica è inutile che ve la descriva, ho già detto che è Hard Rock, e poi di solito chi compra videocassette, lo fa solo perché conosce già il gruppo e ne è un fan. Interessante.

Marco Prelini

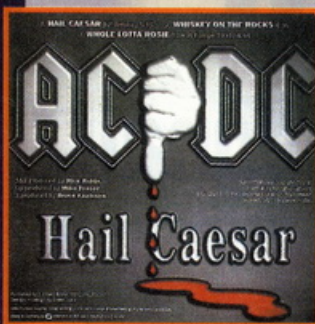


### PULP - SORTED FOR FILMS & VIDZ (Island/Polygram)

Può un complesso diventare popolare grazie a una sola canzone? Certo, è successo moltissime volte e succederà ancora, e quello dei Pulp non è nemmeno il caso più eclatante. Se non fosse per "Common People", un singolo molto carino - provvisto di video parecchio divertente - che è riuscito a far vendere 300.000 copie circa, probabilmente i Pulp sarebbero rimasti una delle solite band inglesi più classiche, magari un po' sopra le righe. Invece, grazie appunto a "Common People", tratto dal loro secondo album "A Different Class", i Pulp si possono presentare senza troppe esitazioni con una videocassetta, "Sorted for Films & Vidz" che contiene il succitato video, un cortometraggio di 30 minuti intitolato "Do You Remember the First Time" (una delle canzoni più belle dell'album precedente, "His'n' Hers") e un paio di video tratti sempre dalla loro opera prima. Ovvio che un prodotto del genere può interessare solo a chi conosce già i Pulp, ma vi assicuro che provare prima ad ascoltare gli album e poi a vedere la videocassetta non sarebbe una cattiva idea, dato che si tratta veramente di una band piuttosto valida e originale. Insomma, se vi piace il tipico sound inglese, provate un po' i Pulp e non ne rimarrete delusi.

MA





**AC/DC - AVE CESARE (CGD)**

Attenzione, salvata alla mano: ancora quattordici minuti con gli AC/DC! È infatti arrivato come una scarica di corrente "Ave Cesare", breve ma pieno di grinta, contenente tre pezzi all'altissimo voltaggio. "Hail Caesar" e "Whiskey On The Rocks", ad opera dei temibili fratelli Young, sono tratti dall'ultimo album "Ball Breaker", mentre "Whole Lotta Rosie", scritta insieme al compianto Bob Scott e mai

incisa prima, è una registrazione dal vivo che risale al lontano 1991. Se nel vostro petto batte un cuore metallico, ascoltatelo subito ad altissimo volume, perché almeno nel caso dei galvanizzanti AC/DC è sacrosanto: "rock'n roll ain't gonna die!"

**Cristiana**



**BILLIE RAY MARTIN - DEADLINE FOR MY MEMORIES (CGD)**

Billie Ray Martin, al contrario di quanto potrebbe trasparire dal suo nome, è una simpatica ragazza di Amburgo, appassionata di musica dance fin dalla gioventù. Penso che alla stragrande maggioranza dei discotecari, sarà particolarmente conosciuta per pezzi quali "Your Loving Arms" che da solo è riuscito a vendere più di duecentomila copie, giungendo al sesto posto della classifica inglese, e "Runnin' Around

Town", singolo del momento che si sta facendo lentamente strada nelle programmazioni delle discoteche di mezza Europa. Billie dichiara di avere sempre avuto come miti, Elton John ed il soul/rhythm and blues di Aretha Franklin e Martha Reeves, ed in effetti dall'album un po' di queste influenze vengono fuori, sia per i vocalizzi (vedi Aretha) che per gli arrangiamenti (vedi Elton), sempre naturalmente nei limiti del possibile di un album particolarmente dance. Una cosa che devo però precisare, è che non bisogna assolutamente scambiare questo CD per una qualsiasi compilation da discoteca, lo stile è infatti abbastanza ricercato, e la musica di tipo piuttosto elitario. Le sonorità particolari dunque, affiancate all' apprezzabile voce di Billie creano un discreto album. Devo essere infine sincero? Non sono rimasto molto entusiasta nel complesso, forse perché questo non è il mio genere, del resto però non mi sento neanche di sconsigliarlo agli appassionati.

**Marco Prelini**



**DISCO MANIA MIX 9 (RTI)**

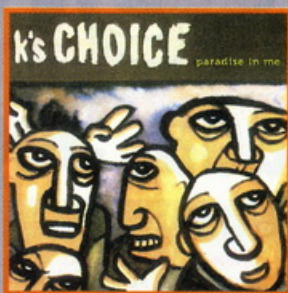
Per gli appassionati di musica dance il nuovo appuntamento è con Disco Mania Mix 9, una compilation tutta da ballare con gli ultimi successi commerciali. Ma non solo...Gli amanti della musica che acquisteranno questo prodotto avranno la possibilità di intraprendere un viaggio interstellare (virtuale) a bordo della Starlight, un'astronave che li guiderà fino alla discoteca più recondita dell'universo. Al prezzo del tradizionale CD è infatti offerto al pubblico un grande

regalo: una traccia CD Rom, sullo stesso argenteo disco, per giocare con la fantasia e divertirsi con gli amici. Durante il viaggio si potranno ascoltare brani quali "Stay'n Alive" di N-Trance, il remix di "El Tiburón", grande successo dei Los Locos, "Bad Boy" della grande Sandy e la fantascienza "Over the Rainbow". Degne di nota sono anche "Turn your Love Around" di Tony di Bart, una miscela di sonorità commerciali che si ispirano alle tonalità trance, la famosa "Move me Up" e "Memories and Dreams", ultima produzione molto melodica di A.D.A.M. remixata da T.I.P.I.C.A.L. Parlando della raccolta in sé, sono abbastanza soddisfatto di questo ultimo prodotto RTI, che mette insieme i brani più ballati del momento, anche se un po' vecchioti: il mixaggio di ogni canzone è ben fatto e l'atmosfera che si crea è molto suggestiva. Probabilmente, avrebbero potuto risparmiare brani come "Sex Machine" e "Over the Rainbow", triti e ritratti in tutte le maniere. Bisogna poi considerare l'originale idea di aggiungere al CD una traccia CD Rom che vi permette di giocare attraverso un mondo virtuale tutto dedicato all'universo dance. Niente male, quindi, anche se l'unica pecca ricorrente è la cattiva gestione delle tracce che non permette la selezione veloce dei singoli componenti, costringendovi a una ricerca estenuante attraverso il CD con il tasto FFW del vostro lettore.

**Jowa**

**K'S CHOICE - PARADISE IN ME (COLUMBIA)**

Eccoci al secondo album di un gruppo forse non ancora conosciuto dal più vasto pubblico ma sicuramente destinato a un futuro di successi. Probabilmente molti di voi avranno già in mente il motivo della canzone "Not An Addict" senza però ricollarlo al nome K's Choice o tantomeno a quello della brava cantante Sarah Bettens. Fatto sta che questa band, o forse è meglio dire questo disco, ha tutti gli elementi necessari per entrare a far parte della nostra collezione privata di musica come si deve. Con ciò non intendo dire che "Paradise in Me" sia un album che possa vantare artisti di eccezionale bravura, di stupefacente originalità o di elitaria abilità tecnica. Questo però è uno di quegli LP che ti lasciano qualcosa, una traccia quasi indelebile nella memoria che rimarrà lì e che ricorderemo sempre volentieri. Tutto ciò penso che sia dovuto ad una serie di fattori che fanno



di questo CD un'opera veramente piacevole: la voce di Sarah ad esempio, calda, seducente, gentile e decisa al tempo stesso; i testi, sinceri e profondi, originalmente cadenzati ed inseriti nel contesto musicale proposto; il sound, semplice ma caratterizzato, molto orecchiabile che ricorda talvolta quello di "No Need To Argue", l'ultimo album degli irlandesi Cranberries, senza arrivare però all'imitazione spudorata. Forse nell'insieme quest'opera, che vanta inoltre l'assistenza di Annie Roseberry (The Strangers, Joy Division, U2, The The), trova in uno dei suoi pregi, ovvero la semplicità e il sound orecchiabile, il suo difetto più evidente; intendo dire che ciò che rende una produzione musicale veramente lodevole è a mio parere l'eccellenza, caratteristica di cui questo disco è un poco carente. Se uniamo a ciò il fatto che nel complesso non ci troviamo davanti a qualcosa di veramente originale (ci sono anche un po' di grunge e un po' di rock fusi in un'atmosfera intima e dolce ma sicuramente già sentita) i più esigenti si accorgeranno che qualche pecca alla fine salta fuori...

**Matteo**



**BONNIE RAITT - ROAD TESTED (EMI)**

Insomma, dovrete saperlo, io sono un tipo abbastanza curioso e quando leggo qualche cosa devo sempre sincerarmi della sua veridicità. Così quando mi è capitato tra le mani questo CD, non ho perso tempo: ho preso la mia macchina, sono andato a prendere un paio di amici e ho girato in lungo ed in largo col sottofondo di Bonnie Raitt! Scherzi a parte, "Road Tested" è il primo album dal vivo di questa non certo sconosciuta (almeno negli States) artista americana. Non certo sconosciuta, visto che sono ben venticinque anni che Bonnie cavalca la scena dei club e degli stadi del nuovo continente, riscuotendo praticamente ovunque grandi successi. L'album contiene dunque le registrazioni dei concerti tenuti durante il 1994 a Portland e ad Oakland, permettendo così, di poter godere anche a casa di versioni di alcune canzoni, che si potrebbero ascoltare altrimenti solo



dal vivo. Mi rendo però conto di non aver chiarito ancora di che tipo di musica si tratta e rimedio subito: rhythm and blues, ovvero un blues con contaminazioni provenienti dal mondo del rock. Un album quindi abbastanza interessante, per chi ama il genere, ben fatto e ben registrato (se non fosse per il pubblico in sottofondo, non sembrerebbe quasi nemmeno registrato dal vivo!). In sostanza, se i vostri sono gusti abbastanza raffinati, beh, sappiate che "Road Tested" è sicuramente uno dei migliori CD usciti in questi tempi, ovviamente riferendoci a questo stile musicale.

**Marco Prelini**

**WILLY DE VILLE - LOUP GAROU (EASTWEST)**

"Lupo mannaro", questa è la traduzione del titolo dell'ultimo album del "bluesman vagabondo" Willy De Ville: un disco in cui Willy, stando a quanto da lui stesso dichiarato, ha cercato "cose che non aveva mai fatto prima". Chitarrista autodidatta, De Ville inizia la sua carriera di errabondo musicista a soli diciotto anni, a Londra, lavorando poi a San Francisco e a New York. Nel '77 esce il suo primo album a cui ne seguiranno molti altri tra i quali ricorderei "Miracle" del 1988 con la produzione di Mark Knopfler, chitarrista dei Dire Straits nonché grande estimatore ed interprete di musica blues e country. Venendo ai giorni nostri, l'artista si è trasferito da anni nel Sud degli States, a New Orleans, città del voodoo e dei tipi coi baffetti, pizzetto e orecchini proprio come Willy. Ecco allora che il bagaglio di vent'anni di musica le che vent'anni, '70 e '80 con rimiranze '60) si fonde con l'atmosfera di una villa coloniale di New Orleans per dar vita ad un nuovo album con tredici canzoni. Un disco nel complesso più spontaneo, più maturo, unione di musica sudista e rhythm & blues, sostenuto da buoni sessionmen e persino dalla collaborazione, nel brano "You'll Never Know", della celebre cantante dei '60 Brenda



Lee. Il CD risulta quindi nel complesso un insieme di atmosfere romantiche e a volte cupe (come in "My One Desire (Vampire's Lullaby)"), di fantasiose ballate che riescono quasi sempre a trascinarci in una festosa aria di prateria, ricordando a volte il calore del Mississippi Blues con una steal guitar, a volte la gioia del Country Blues con i violini e le chitarre suonate da Freddy Koella, di motivi e testi semplici come potrebbe esserlo una festa di campagna senza pretese. Insomma un De Ville un po' rivisto ma ancora affezionato alla sua cultura musicale. Non mi resta a questo punto che consigliare questo disco agli amanti del genere (specie a coloro che seguono il country blues e la musica di New Orleans, visto che a mio parere questo è il sound caratterizzante anche se non predominante) e ai fans di questo artista.

**Matteo**



**GARTH BROOKS - FRESH HORSES (CAPITOL)**

Garth Brooks è forse l'unico artista d'oltr'oceano che riesce a vendere vagonate e vagonate di dischi in America, e nel contempo ad essere praticamente sconosciuto in Europa. Forse perché il suo non è un genere particolarmente seguito al di fuori dei confini statunitensi, o forse perché qui non è riuscito ad avere il traino giusto (uno dei suoi primi brani che fece successo fu anche la sigla di una nota soap opera, che però da noi non è stata mai riproposta). Ma di quale genere sto parlando? Naturalmente della musica country, quella che si sente spesso come colonna sonora dei film Western, quella dei grandi classici conosciutissimi come "The Yellow Rose of Texas" o come "Oh Susanna". La tipica musica popolare americana in pratica. Non fatevi brutte idee però, Garth non va in giro cantichionando "Oh my darling Clementine", il suo è un country moderno, leggermente contaminato dal rock, ma dopotutto abbastanza piacevole. Si



spazia dai pezzi lenti a pezzi tipicamente "ballerotti" (che, per i più maliziosi di voi, non vuol dire assolutamente discomici; anche il liscio si balla...), tutti accomunati dall'uso degli strumenti canonici di questo genere: violini, chitarre folk, armoniche... Il tutto affiancato però anche, come dicevo prima, da strumenti più tipicamente rock come chitarre elettriche, bassi, batterie e tastiere. Anche gli argomenti trattati nei testi sono tipicamente country e lo si capisce anche solo leggendo i titoli: alcuni esempi? Eccoli: "Cowboys and Angels", "The Beaches of Cheyenne", "That Wind". Anche se i pezzi più significativi sono probabilmente "The Change", indicato probabilmente come il migliore dell'album anche dall'autore, e "She's Every Woman" che è tra l'altro il singolo appena lanciato negli States (nella stessa settimana della sua uscita è giunto subito al tredicesimo posto in classifica: non male per il mercato americano). In sostanza si tratta di un album discretamente piacevole (ho trovato anche qualcuno che se ne è innamorato al primo ascolto), ma prendete il tutto con le pinze... Tra l'altro, l'ho già stradetto, riesce egregiamente a non soffrire di complessi di "vetustità" rispetto alla musica contemporanea, dimostrandosi una simpatica alternativa al solito tran tran. In chiusura: non so a quanti possa interessare, ma per il marzo del '96 è prevista la partenza del tour ad Atlanta... Se passate di là...

**Marco Prelini**

**DJ NET ON PAPER**

Ben ritrovati amici di TGM sulle pagine del Dj Net on paper: dopo l'assenza del mese scorso, causata dalla mancanza di spazio nella rubrica della Roby, ci siamo rifatti con ben due pagine tutte nostre (sparse qui nei dintorni) in cui troverete un'intervista a Fargetta e uno speciale di DJFK. Detto questo, passo a presentarvi le novità in serbo dalla D-Boy Records per iniziare bene il nuovo anno: stiamo parlando di D-Boy "Remix Collection", ultima produzione della casa alessandrina. La compilation comprenderà 10 tra i principali successi del 1995 firmati da D-Boy. Tutti i brani sono rigorosamente remixati da artisti di grosso calibro quali Z100, Giorgio Prezioso, Placid K e naturalmente Digital Boy. Tra i pezzi notiamo "Don't you know" (D-Boy remix), "Direct to Rave" (Placid K remix), tre versioni differenti di "Discoland" (tre mix di Z100, Prezioso e Placid K), "The mountain of King" (N.Y. City Jungle mix, realizzata a New York da D-Boy) e "7 a.m. Day Dream" (Underground Planet mix). Si prospetta una compilation esplosiva, non perdeteviela. Stanno arrivando poi il nuovo LP di Placid K, "Distorsion Fantasy", completamente hardcore, e il nuovo mix di The Destroyer, un brano gabber che si chiamerà "My brain is sick"...ATTENZIONE!!! Notizia dell'ultima ora: a Gennaio esce il nuovo mix di Digital Boy, ma per saperne di più vi rimando al Dj Net. Per finire, vi annuncio che prossimamente troverete su queste pagine l'intervista a Tiny Tot. Un'ultima cosa: il Dj Net sta cercando redattori, quindi se vi piace il mondo dance, sapete scrivere abbastanza bene e vivete nei dintorni di Milano, telefonateci in reda e lasciate un messaggio alla Roby, oppure, ancora meglio, mandateci un fax con una recensione di prova e con i vostri dati, oppure ancora, lasciate un messaggio in Pegaso all'utente Dj Net. Forza, ragazzi, fatevi sentire, abbiamo bisogno di voi!!!

**Jowa**

# Postal Dream

Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer

## Non cambiare strada. Segui i segnali!

**ONE WAY**

**PROMOZIONE**

**STOP**

**Memory Card per AMIGA 600/1200**

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

**1 MB ram** cod. ESP05F L. 159.000

**2 MB ram** cod. ESP06F L. 289.000

**4 MB ram** cod. ESP07F L. 539.000

**Sintonizzatore TV**



cod. TUN01L L. 176.000

**EXPANSIONE VELOCIZZATRICE per Amiga 1200 - 32 bit**

cod. ESP09F L. 249.000

**PROMOZIONE**

Vi offriamo una delle più versatili espansioni per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 249.000. 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.

**Drive Esterno Amiga Passante**

cod. DR103G L. 132.500



Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV ad alta definizione con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

**Slot Multiporte per AMIGA 500/PLUS/1000**

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)

**Expansione 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 Mb per Amiga 500/Plus e 1000

**Expansione Interna per Amiga 2000/3000**

cod. ESP08F L. 320.000



Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb

**PC e COMPATIBILI**

**NOVITA' Player Melody**

cod. MID 02D L. 47.000



Midi Kit Sound Blaster con 2 cavi Midi di Collegamento e 2 Game Port (è utilizzabile anche con schede compatibili Sound Blaster)

**AMIGA**

**NOVITA' SUPERVGAMI**

cod. SVG 01D L. 243.000



Scheda che consente un rapido collegamento esterno tra un monitor VGA o SVGA a tutta la serie Amiga

**AMIGA**

**NOVITA' FOX Keyboard**

cod. INT 02D L. 65.000



Interfaccia per utilizzare tastiere XT/AT con AMIGA 2000-3000-4000 CDTV CD 32

**ACCESSORI PER C 64**

**CONFEZIONE DA 10 CASSETTE CON 60 GIOCHI L. 14.000 (DISPONIBILE 6 CONFEZIONI)**

- 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 GIBLI TRASP. LUMIN. L. 26.500
- MOVIOLA L. 12.000
- COVER C64 NEW/OLD L. 9.800
- COVER PER REGISTRATORE L. 4.900

**PER ORDINARE SERIATE**

**24068 (Bergamo) Via Correggio, 13**

**Tel. 035/32.17.06 Fax 035/32.17.09**

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

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
			<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	<b>I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA</b>
<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

# INTERVISTA CON MOLELLA

"Welcome to Molly 4 Dj!". Eccola qui, l'intervista che ha portato tutti

# INTERVIEW

**I collaboratori del Dj-Net alla dannazione! Beh, non entriamo nel "vivo" della questione, godetevi quest'intervista - leggermente datata, ma "remixata" per l'occasione - con uno dei più famosi Dj italiani: Molella!**

**DJFK:** Prima domanda, com'è nata l'idea di un programma come Molly 4 Dj?

**Molella:** L'idea mi è venuta guardando la televisione, principalmente da trasmissioni come Blob oppure dalle pubblicità di MTV; a me infatti piacciono molto i programmi veloci, incentrati sulla post-produzione e sul montaggio. Il mio parere infatti è che la televisione, seppur meno avanzata della radio, riesce in parte ad essere più interessante, grazie a trasmissioni come quelle che ho citato. La radio quindi, se vuole diventare "più forte", deve essere fatta in questo modo. Più o meno come il mio programma, che riesce ad attirare il pubblico anche se la musica passata non piace a tutti.

**DJFK:** Già che siamo in tema, come viene realizzato il tuo programma?

**Molella:** Beh... a dire il vero è un segreto, comunque posso dirvi che il tutto gira intorno alla post-produzione. La voce viene registrata, successivamente vengono inseriti gli effetti e montato il tutto. Com'è facilmente intuibile, è impossibile realizzare una trasmissione come la mia in diretta. Chiaro, quando devo dire l'ora oppure per il "Premio Fedeltà" nel Molly 4 Dj non posso registrare. Il resto invece deve essere fatto in questo modo, altrimenti sarebbe impossibile da realizzare!

**DJFK:** I dischi che vengono programmati come li ritraci?

**Molella:** Vado a comprarli io! Magari c'è qualche mio amico che me ne porta uno per farmelo sentire, ma la maggior parte vengono trovati da me. E' comunque un qualcosa al di fuori di Radio DJ, in quanto i pezzi che programmo io non li manda in onda nessun'altro.

**BDM:** Tu hai collaborato con Rexanthony, nell'album Cocoricò 3 con il brano Cocooacceleration. Come è nata l'idea?

**Molella:** Guarda, a dire il vero è stato Rexanthony a chiedermi se volevo collaborare con loro per l'album Cocoricò 3. Io ho accettato ben volentieri, anche perché a mio avviso il Cocoricò è una delle discoteche più belle in assoluto. Poi la collaborazione è continuata con l'ultimo brano - progettato appositamente per il mio programma - X-Program.

**DJFK:** Come mai sei passato dal genere commerciale a quello techno/hardcore?

**Molella:** I miei gusti musicali sono piuttosto vari. A me piacciono i brani di gente come De'Lacy (lanciata dal sottoscritto), come Billie Ray Martin o come gli Everything But The Girl, oppure Commander Tom. Comunque apprezzo anche la musica commerciale. Insomma, a me piace tutto, quando però ha qualcosa di originale. Se la musica veloce (o lenta) inizia a essere monotona, cerco qualcos'altro. Stessa questione per la commerciale, che resta a mio parere il genere più difficile da produrre, in quanto fare un brano che piaccia a tutti non è semplice.

**DJFK:** Come hai iniziato la tua avventura a Radio DJ?

**Molella:** Con Radio DJ ho iniziato quasi casualmente. Nell'86 lavoravo in una discoteca a Monza, quando Dj non era ancora un network nazionale, si riceveva solo in Milano e provincia. Durante quella serata è venuto a fare una festa un ragazzo che già lavorava per la radio; a fine serata mi ha chiesto se mi interessava lavorare per Radio DJ. Anche se io ero

impegnato con altre emittenti ho accettato, dato che ero anche un loro ascoltatore. Dopo una settimana di prova ho iniziato a lavorare nel programma di Jovanotti - 1.2.3, Casino, dopodiché l'ho seguito nel suo programma TV (1.2.3, Jovanotti); quando lui si è staccato dalla radio, io ho iniziato a fare i Megamix pomeridiani dentro il Dj Time e quelli del sabato sera all'interno di Megamix Planet (ai tempi Original Megamix). Da febbraio ho iniziato il mio nuovo programma: Molly 4 Dj.

**BDM:** Pensi che il tuo programma avrà un'espansione a livello di durata?

**Molella:** Il programma è stato studiato in questo modo, come viene trasmesso adesso. Volevo realizzare qualcosa di "unico", senza stacchi pubblicitari. Se hai avuto modo di sentirlo ti sarai accorto che non ha alcun tipo di interruzione, per non far perdere il filo all'ascoltatore e per rendere il tutto molto più veloce e dinamico. Un'espansione di durata comporterebbe sicuramente degli inserimenti pubblicitari. Non so se sarebbe la stessa cosa.

**DJFK:** Novità all'interno del programma?

**Molella:** Delle idee mi sono venute, soprattutto per quelli che continuano a chiedermi i titoli dei dischi macchina (io per primo! NdDJFK) e, come hai sentito, sono anche state adottate. Per i dischi macchina ho creato la Missione Segreta all'interno del Dj-Time, dove Giuseppe legge i titoli. Ora ci sono anche sulla pagellina di Dj. E' nata anche la Pura Vida, la prima classifica di dischi Makina che va in onda di venerdì. Altre idee seguiranno...

**DJFK:** Uscendo da Radio DJ, Maurizio Molella: chi è, cosa fa, che musica ascolta, come passa il suo tempo libero...

**Molella:** Guarda, solitamente lavoro anche nel tempo libero. Potrebbe sembrare esagerato, ma del resto ho scelto io di fare questo lavoro, perché mi piace. Avevo l'opportunità di essere assunto in una banca, ma non ci sono andato. Ho rischiato e mi è andata bene. In fondo, nell'86, chi lo sapeva cosa potevo fare? Per questo, quando esco dalla radio ascolto musica, cerco i dischi da programmare... addirittura registro il mio programma e me lo riascolto! Sono molto autocritico nei miei confronti e, riascoltando quello che è andato in onda, cerco sempre di immedesimarmi nei panni dell'ascoltatore. In questo modo tento di migliorare il tutto.

**BDM:** Da quanto tempo fai serate in discoteca?

**Molella:** Parecchio. Ho perso il conto...

**BDM:** Ti è mai capitato di trovarti in serate con poche persone?

**Molella:** Mi capita, per esempio quando lavoro in discoteche all'aperto dove ha appena piovuto. Comunque, che ci siano 10 persone o 10.000 non cambia: chi è entrato ha pagato per vederti, è giusto quindi comportarsi nello stesso modo, sia con poche persone che a sala piena. Chiaramente, se siamo in tanti mi diverto di più. Ma alla fine, chi si deve divertire è il pubblico. Mi sembra corretto quindi quello che faccio, ovvero sforzarsi di essere il più naturale possibile, senza smontarsi per la bassa percentuale di pubblico. Anche se non è facile.

**DJFK:** Una domanda che ho già fatto ad altri personaggi e che credo farò a tutti: fino a poco tempo fa si tendeva ad associare al termine discoteca le parole stragi del sabato sera e droga. Tu cosa ne pensi dell'argomento?

**Molella:** E' facile parlare delle stragi del sabato sera. Anche in pieno Agosto allora, o durante gli esodi estivi capitano gli incidenti. Uno spostamento massiccio comporta sicuramente un rischio maggiore di altri, ma non credo che tutti coloro che si spostano

durante gli esodi vacanzieri siano appena usciti dalle discoteche...

**DJFK:** Probabilmente ascoltavano in radio il Molly 4 Dj!

**Molella:** Hai ragione! (ride) Scherzi a parte, il problema è che si fanno questo genere di considerazioni riferendosi a spostamenti massicci di auto. E' chiaro che il sabato sera ci sono più persone in giro che di venerdì, se poi si pensa che tutti gli incidenti "causa discoteca" vengono segnalati solo d'estate, il problema si risolve! Credo comunque che se una persona vuole drogarsi o bere, lo possa fare benissimo senza spendere le 25.000 lire per entrare in discoteca. Ed è inutile generalizzare, dicendo magari - come si tende a fare ultimamente - che la zona di Riccione è quella più "agitata". A parte che, se vogliamo proprio esaminare le eventuali zone "a rischio", Riccione ormai è una delle più tranquille!

**DJFK:** Cambiamo argomento. Fai una previsione sulla futura musica da discoteca.

**Molella:** Secondo me la futura musica commerciale sarà l'underground e la futura underground sarà tutta quella musica che io definisco "macchina", per poter più facilmente raggruppare tutti i generi come

la techno, la progressive, l'hardcore e la hard-trance. Più in generale, sono convinto che ci sarà sempre di più solo musica da discoteca e musica da radio, la pop. Infatti, brani come I Don't Wanna Be a Star di Corona diverranno i classici successi da radio. Le canzoni che invece non potranno essere programmate come Bim Bum Bam degli Stunned Guys (oppure il Mokum 38, un vero brano da M4DJ! NdDJFK) saranno proposte esclusivamente in discoteca oppure, in fasce orarie particolari, anche in radio.

**DJFK:** A proposito di musica "makina", da dove nasce questo termine?

**Molella:** L'ho sentito per la prima volta quando lavoravo in Spagna. La musica makina è quel genere di musica veloce, non commerciale. Viene definita così per

ovvi motivi: la macchina tarrella!

**DJFK:** Originale, Radicale, Musicale. In cosa ti identifichi per ogni parola?

**Molella:** Originale perché cerco sempre di fare qualcosa che esca dagli schemi, che sia differente da tutto il resto. Anche il disco con il tenore che cantava in sottofondo era qualcosa che nessuno aveva mai fatto prima. Radicale è il mio atteggiamento. Se devo dire qualche cosa ad una persona non lo faccio alle sue spalle, preferisco essere diretto. Se un mio amico mi chiede un parere su di un brano per esempio, non gli dirò mai che mi piace se non è vero, solo per fargli piacere. Meglio così che prendere in giro! Per musicale invece...

**DJFK:** ... mi sembra ovvio!

**BDM:** Un'ultima velocissima domanda: tu ti interessi - o comunque hai sentito parlare - di computer, di videogiochi, di Internet...?

**Molella:** Qui a Radio DJ stiamo preparando il nostro sito Internet (indirizzo: <http://www.deejay.it>). Anche questo è già bello che attivo da un po'... NdDJFK). Purtroppo occorre del tempo e non sempre se ne ha a disposizione. Per quello che mi riguarda, il mio parere su Internet è che probabilmente ci porterà al delirio; ci ammazzerà tutti o diventeremo tutti pazzi furiosi... (ride) No, sto scherzando! Su Internet non ho un parere ben preciso. Per quello che riguarda i videogiochi invece sono più informato. Non ho mai preso direttamente spunto da essi per le mie trasmissioni, li ho utilizzati comunque durante le mie serate.

**DJFK:** In che senso?

**Molella:** Ti ricordi Tetris? Due anni fa circa era uscito anche il disco. Combinazione vuole che avevo anche io il videogioco portatile a casa. Allora mi sono costruito un cavetto che dall'uscita della console arrivava al mixer e me lo sono portato per le discoteche. L'ho usato anche durante un Dj Time, due anni fa circa. Facevo partire il videogioco e poi mettevo la base!

**DJFK:** Sei un uomo pieno di risorse! Scherzi a parte, ti ringrazio per averci concesso del tempo. Spero di rivederti in futuro!

**Molella:** Grazie a voi, se avete bisogno io sono sempre qui. Ciao!

DJFK & BDM





# SIM ISLE™

**Cosa ne pensi di trasferirti ai Caraibi?**



Puoi gestire un ecosistema di foreste e assumere il controllo di isole tropicali. Vedrai scenari mai visti, incontrerai specie animali sconosciute e in via di estinzione. Dovrai resistere agli attacchi alieni e indigeni. Sarai tu l'artefice del delicato equilibrio tra interessi e natura.

**DA DICEMBRE:  
COMPLETAMENTE IN ITALIANO  
CD.Rom L. 99.900**

**ATTENZIONE!!**  
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA  
ALLA PROMONATALIZIA  
**ESPLOSIVA**  
**TOP TEN**  
COMPRI 1 VINCI 1  
CERCALA  
DAL TUO RIVENDITORE



NUMERO VERDE  
167 - 821177



## INTERVISTA CON FARGETTA

## PROLOGO

È il 1° Novembre, fa freddo, si sta facendo tardi e i nostri due eroi ancora non riescono a trovare il modo per entrare nel locale. Siamo allo Space di Milano, luogo in cui di terrà la performance del grande, sommo, eccelso, magnifico, futuro, esoterico Fargetta. I baldi redattori del Dj Net attendono impazienti che lo "smazzatore" (no, non il vostro amico di Piazza Vetra, o Uedra, chiamatela come volete) dia loro i pass: finalmente, alle 16.00, i due pezzetti di carta blu si depositano nelle mani dei giovani, che dovranno però aspettare le 17.00 prima di veder comparire dietro alla consolle il loro beniamino. Puntuale, il Mito sale sul piccolo palco e dà inizio allo spettacolo, che terminerà alle 18.00, ora in cui l'Uomo uscirà dalla postazione di lavoro e si chiuderà in uno sgabuzzino, lontano dalla folla. Ma si sa, a quelli del Dj Net non la si fa e così, con un sotterfugio, i due marrani riescono a entrare nel "covo" del Grande e a combinare un appuntamento telefonico per venerdì 17 alle 16.05 (bella data, vero?). Arriva il faticoso giorno, la faticosa ora: compongo il numero di telefono, convinco la centralinista a farmi passare il Sommo e dò inizio alla conversazione.

**Jowa:** Ciao, Mario, cominciamo quest'intervista con una domanda un po' banale: quando è nato il personaggio

Fargetta, ovvero, quando è iniziata la tua carriera?

**Fargetta:** Tutto è cominciato 11 anni fa in una piccola radio, come tecnico di registrazione. Poi, dopo un po' di esperienza, ho iniziato a partecipare a programmi in diretta: alla fine, eccomi qui (voglio ricordarvi che troverete nelle pagine del Dj Net l'intera biografia di Fargetta Ndjowa).

**J:** Fargetta *mixing for you* è il nuovo spazio da te gestito all'interno del Dj Time: com'è nata l'idea di coinvolgere il pubblico nelle tue "performance"?

**F:** Non l'ho mai capito...Credo che sia nato tutto per caso: avevo bisogno di un programma che facesse partecipare l'ascoltatore e mi misi a fare e disfare idee che mi balenavano in testa. Solo dopo un po' sono arrivato a quello che ora si chiama Fargetta *mixing for you*.

**J:** Che riscontro sta avendo?

**F:** Credo vada molto bene, dato che non riesco ad accontentare tutti quelli che chiamano.

**J:** Avrà degli sviluppi in futuro?

**F:** Penso di sì: ho intenzione di avvicinarmi maggiormente al pubblico e demolire quell'immagine che mi fa sembrare una "macchina" che chiede all'ascoltatore solo come si chiama, da dove telefona e il titolo del brano richiesto.

**J:** *Midnight*, il tuo nuovo disco, è già schizzato ai vertici delle classifiche dance: come ti viene l'ispirazione per i tuoi brani?

**Onorando i defunti con Fargetta. Vi vedo già perplessi: "Cosa diavolo c'entra Fargetta con i morti?" Continuate a leggere e lo scoprirete.**

**F:** L'idea può arrivare in qualsiasi momento, sia a casa che in radio o sull'autobus: appena sento che qualcosa sta per nascere, accendo il registratore portatile e registro a voce la melodia principale del brano. Il pezzo non è terminato fin quando, ascoltandolo, non mi viene la pelle d'oca: è solo in quel momento che mi sento soddisfatto. All'elaborazione del tutto collabora anche il mio musicista Pier Rossini.

**J:** Quindi i tuoi brani nascono per soddisfare te stesso e non il pubblico.

**F:** Esatto, perché se lavorassi per il pubblico è come se lavorassi solo per i soldi, e a me questo non va.

**J:** Dove trovi l'idea per i personaggi ed i campionamenti del Dj Time?

**F:** Non lo so...Credo che valga lo stesso discorso fatto per i brani: nasce tutto dalla mia fantasia. Durante il Dj Time, tra me e Alberto vi è una sorta di battibecco, in cui io rispondo con i campionamenti.

**J:** Qual'è il genere musicale che preferisci programmare?

**F:** Qualsiasi, purché piaccia alla gente, sia esso Trance piuttosto che Hardcore.

**J:** Parliamo d'altro, Mario Fargetta nella vita comune: come passi il tempo libero?

**F:** Sai, di tempo libero non ho veramente poco, poiché il lavoro occupa gran parte della mia giornata: comunque, quando non ho niente da fare, mi piace sprofondare in una comoda poltrona e guardare la televisione.

**J:** Che musica ascolti, dance a parte?

**F:** Mi piace tantissimo la New Age, dato che si tratta di un genere molto difficile e, soprattutto, molto affascinante.

**J:** Cambio nuovamente argomento: droga, stragi del sabato sera e discoteche. Cosa pensi di questo abbinamento, che spesso si sente nei notiziari e sulla bocca di molte persone?

**F:** Difendo pienamente la discoteca, che non è certamente complice di tutto ciò. Credo che la responsabilità sia tutta dell'individuo: ognuno è responsabile delle proprie azioni e, comunque, penso che non sia giusto far di tutta l'erba un fascio: non è colpa delle discoteche se un ragazzo si impasticca o assume altre droghe.

**J:** Entriamo ora nell'ambito telematico, dato che la nostra rivista viene sviuppata prevalentemente in questo modo: conosci Internet? E cosa ne pensi?

**F:** Sì, ho sentito parlare molto di Internet, sebbene non ne abbia mai fatto uso. Penso sia una "roba" molto "avanti" e molto utile: data la mia ignoranza in materia, non voglio sbilanciarmi troppo, ma credo che Internet sia il futuro di tutto il mondo, poiché ormai tutto si fa tramite le telecomunicazioni.

**J:** Tornando a te, hai progetti futuri, collaborazioni o nuovi sviluppi dei programmi da te gestiti a Radio Deejay?

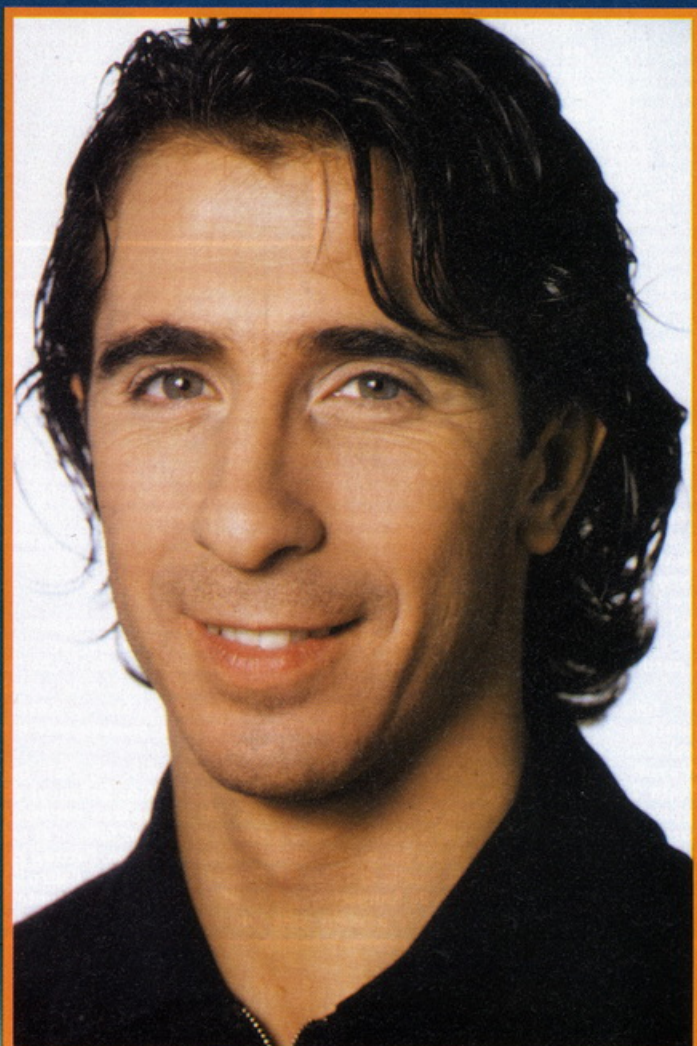
**F:** Per ora non ho idee, ma credo che per Novembre '96 dovrebbe uscire un mio LP a cui non ho ancora dato il nome.

**J:** Bene, ho finito, ti ringrazio tantissimo per la disponibilità e arriverci alla prossima intervista. Ciao Mario!

**F:** Un grazie a te, ci risentiamo presto. CIAO!

## EPILOGO

Anche questa è andata. Sono le 16.50, ho la schiena a pezzi e domani mi aspetta il compito in classe di inglese. Una telefonata a Riccardo per dirgli tutto e poi via, a casa chino sul libro di lingua anglosassone. Ciao, raga, alla prossima...Con gli Articolo 31 !!!!!!! Massimo "Jowa" Allegritti



# TGM

## Movie

**Bentornati all'appuntamento biennale, ormai immancabile, dedicato alle videocassette. Visto che al cinema c'è ben poco questo mese, tanto vale dare un'occhiata a quello che si può vedere a casa!**

**Andrea Fattori**

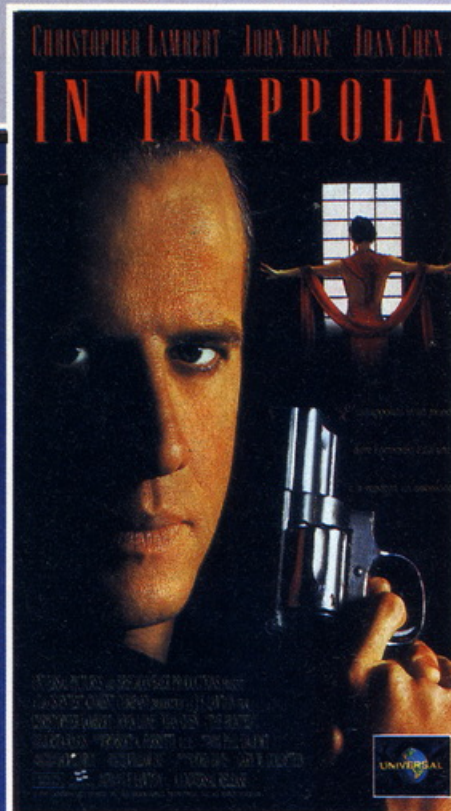
### SPECIALE HOME VIDEO

L'autunno è stato senza dubbio positivo per tutti gli amanti del "cinema casalingo": un buon numero di titoli, parecchi grandi successi e alcune vere pietre miliari del grande schermo.

Innanzitutto sbarca in televisione Frankenstein di Mary Shelley, ennesima -e ultima in ordine di tempo- rivisitazione del celebre romanzo. Questa volta sceneggiatore e regista hanno cercato di restare fedeli quanto più possibile alla trama originale (per questo viene specificato "di Mary Shelley dopo il titolo). Di questo film, che sul grande schermo ha ricevuto critiche estremamente contrastanti, basta dire che Kenneth Branagh ne è regista e interprete, a fianco di un altro grande del calibro di Robert De Niro.

Restando sempre in tema di "grandi miti" del cinema, è la volta di un film sicuramente caro a tutti i nostri lettori: Star Trek Generazioni. Come ben sapranno tutti coloro che l'hanno visto, questa ennesima avventura dell'Enterprise rappresenta l'anello di congiunzione tra Classic e Next Generation, un vero e proprio passaggio di consegne tra l'indimenticabile Kirk e l'impassibile Picard. La storia, complessa e incredibilmente piena di colpi di scena (vengono ripresi molti dei temi fondamentali della nuova serie televisiva), ha letteralmente spaccato in due gli appassionati della più celebre serie fantascientifica di tutti i tempi. Da una parte i cultori del Classic, indignati per la fine di Kirk (ma sarà veramente morto? Alcuni vociferano che l'inossidabile capitano sia ancora vivo...), dall'altra gli appassionati di Next Generation, letteralmente innamorati di questo film. Ancora per gli appassionati di Star Trek, continua la pubblicazione delle puntate chiave di Next Generation, in particolare quelle mai apparse in televisione. Questa volta si tratta di Ieri, Oggi e Domani, ultima puntata di tutta la serie (si, avete capito bene), nella quale il Capitano Picard si trova a rivivere uno stesso evento nel passato, nel presente e nel futuro. Da non perdere!!!

Per i più "fuori", tornano due indimenticabili e grandissimi eroi della follia: Wayne-Stock, Fusi di Testa 2. Il film, mai apparso nelle sale cinematografiche (incredibile ma vero), è finalmente disponibile in videocassetta. Questa volta i due protagonisti hanno messo la testa a posto e dovranno riuscire a trovare una propria collocazione nella società moderna, costruirsi una famiglia e trovare un lavoro decente. Ci avete creduto? Spero proprio di no! In realtà i due simpaticissimi folli sono sempre più fuori e fusi, e nella loro vita non è cambiato assolutamente niente (il che significa: feste, casino, divertimento e sbalzo), anzi... adesso Wayne si è messo in testa di dare vita a un grande concerto, Waynestock (un po' come Woodstock; il nostro è leggermente megalomane...). Un film da non perdere, sempre che abbiate almeno un'ombra di follia nelle vostre vene. Tornando a un ambito indubbiamente più serio, Jack Ryan è tornato per salvare il mondo, o almeno per cercare di renderlo un po' più vivibile. Dopo avere salvato il nostro pianeta da un conflitto atomico in Caccia a Ottobre Rosso e dopo una brillante lotta con i terroristi dell'IRA in Giochi di Potere, ora deve vedersela con una macchinazione che parte direttamente dal cuore del governo americano. Ma il nostro eroe non è disposto a chiudere un occhio, né tantomeno a chinare la testa: è disposto invece ad arrivare fino al Presidente per fare luce sulla vicenda. Il film, come sempre, è tratto da un romanzo del bravissimo Tom Clancy, e la tensione si taglia con il coltello. Ancora azione e thrilling, ma questa volta con un taglio completamente diverso: al sotterfugio si sostituisce la violenza in Omicidio nel Vuoto, un inseguimento nei cieli che ha per protagonista il bravo Wesley Snipes. Un genere totalmente diverso, invece, per Tom Hanks, ormai all'eterna e perpetua caccia di Oscar, che arriva con un cofanetto di Forrest Gump, l'evento che ha fatto impazzire l'America. All'interno della confezione si trovano il film e il making, per tutti i più grandi appassionati del film che si è portato a casa 6 statuette. Lasciamo quindi il genere impegnato per fare nuovamente un salto nel thriller: The River Wild - Il Fiume della Paura, è sicuramente il film giusto se siete a caccia di emozioni forti. La storia è quella di una famiglia, momentaneamente in crisi, che si trova invischiata con dei criminali fuggitivi nel bel mezzo di un pericoloso fiume. Meryl Streep, Kevin Bacon e David Strathairn ci regalano un film veramente coinvolgente e sfrenato, con delle sequenze assolutamente da brivido. Per scoraggiarvi dall'accettare appuntamenti con sconosciuti, Incontro al Buio ci regala le vicissitudini di una ragazza (Kim Delaney) che, dopo avere accettato di passare una serata con un ragazzo conosciuto in un locale per single, scopre di avere a che fare con un folle, e si trova incastata in una storia più grande di lei. Tra le altre cose, l'attore protagonista è Jack Scalia, quello di Tequila e Bonetti (non il cane, l'altro...). Per gli amanti della fantascienza, File 905 sbarca direttamente in videocassetta senza essere passato dalle sale cinematografiche. Si tratta della



FAST TRACK FILMS, INC. a member of THE HOUSE OF FILMS PRODUCTIONS  
Presenting "AI BUIO" starring CHRISTOPHER LAMBERT and KIM DELANEY  
Produced by TODD ALLEN GINA MASTROGIROGLO Edited by JOSEPH WARELLI  
Directed by ROBERT F. COHEN  
Screenplay by WOLFGANG PETERSON  
Music by JERRY BRUCKHEIMER  
Casting by KENNETH COFFEE  
Copyright © 1996 HOUSE OF FILMS PRODUCTIONS, INC. All Rights Reserved



storia di un androide, costruito appositamente per poter sperimentare le tecniche chirurgiche, e della dottoressa che deve "usarlo". Tra i due nasce qualcosa di incredibile, una relazione che li porta a scoprire i loro segreti e i loro veri sentimenti.

Toni divertenti e scanzonati accompagnano invece Piccole Canaglie, le avventure di un gruppo di bambini scatenati, monelli di strada sempre alla ricerca di nuovi guai da combinare. Tra le altre cose, il film è stato diretto da Penelope Spheeris, già regista di Fusi di Testa (una buona referenza). In attesa dell'uscita di Highlander 3, ormai imminente (è già possibile reperire la videocassetta in lingua originale), tutti i suoi fan potranno ammirare il bel Christopher Lambert nel film In Trappola. L'avventura, creata dallo stesso autore di Trappola in Alto Mare, vede un potente uomo d'affari americano alle prese con un intrigo nella terra del Sol Levante (il Giappone, per chi non lo sapesse). Per riuscire a sopravvivere a uno spietato assassino sulle sue tracce, Lambert dovrà allearsi con un gruppo di samurai locali. Thriller psicologico, invece, per Una Chiamata dall'Inferno, che vede la protagonista, una psicologa di nome Julie (Joan Van Ark) alle prese con un assassino e con una testimonianza forse sbagliata. Pericolo e tensione si fondono in un film ad alta tensione.

George Lucas è invece la mente dietro le quinte di Benvenuti a RadioLand, una divertente e misteriosa avventura che si svolge sul palcoscenico di una trasmissione radiofonica. Il film rievoca le atmosfere tipiche dei vecchi programmi radiofonici, fondendo il tutto con un assassinio e un sacco di sospettati. Tra gli interpreti, il grande Christopher Lloyd nei panni di un eccentrico e svitato responsabile degli effetti speciali.

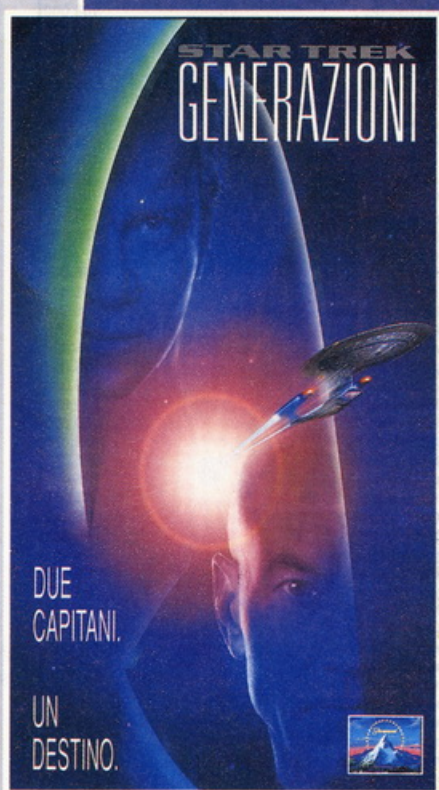
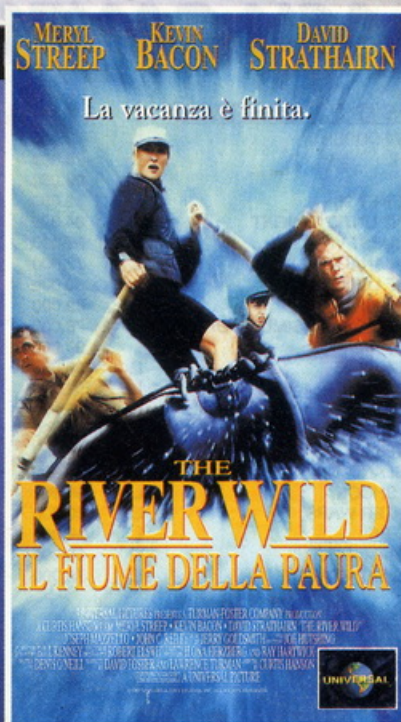
A brevissimo tempo dall'uscita su grande schermo, L'Incantesimo del Lago diventa disponibile anche su videocassetta. Si tratta di un'animazione in stile Disney, che unisce la più classica delle idee (un principe, una principessa e uno stregone malvagio...) ad alcune trovate divertenti e originali. Una cosa particolare di questo cartone animato è che, contrariamente alla moderna tendenza, il computer non è stato usato in alcun modo per la realizzazione delle immagini.

Grande attesa per un film che unisce sentimenti e avventure. Vento di Passioni, porta sul piccolo schermo uno degli attori più amati dal pubblico femminile di tutto il mondo: Brad Pitt. La storia, ambientata nel lontano e selvaggio west, ha come protagonisti 3 fratelli, una bella ragazza e i sogni diversi di ognuno di loro, destinati irrimediabilmente a scontrarsi ferocemente.

Altro eroe del cinema, anche se non esattamente idolo di tutte le ragazze, è Steve Martin, protagonista di Agenzia Salvagente. Steve è il titolare dell'omonima agenzia investigativa che, proprio alla vigilia di Natale, si trova a dovere fronteggiare una serie apparentemente infinita di problemi: lo sfratto, un Babbo Natale omicida, un travestito depresso e molto altro ancora. Una commedia folle e divertente, che ancora una volta dimostra l'abilità di Steve Martin.

Chevy Chase e Jack Palance sono invece Poliziotti a Domicilio, in una storia divertente e paradossale che ha come protagonista un poliziotto cattivissimo (Palance) e un civile appassionato di polizieschi (Chase). E' inutile dire che le strade dei due si incontrano, per dare vita a un cocktail micidiale di umorismo e divertimento.

Reduce dal successo di Batman Returns, Tommy Lee Jones (due premi Oscar) è un ufficiale dell'esercito americano, responsabile di alcuni esperimenti nucleari. Al suo fianco si trova la bella e bravissima Jessica Lange, una donna esuberante e scatenata che porterà lo scompiglio tra le file dei militari. Insieme si troveranno coinvolti in una storia più grande di loro, che li vedrà alle prese con un potere corrotto e deviato. Ma nulla potrà fermarli dallo svelare la verità. Blue Sky ripropone un tema purtroppo attuale (gli esperimenti nucleari) in un contesto che ci è fin troppo familiare: la corruzione delle alte sfere.



## MS/DOS (3 1/2) SOFTWARE

- CANNON FODDER 2	L.	59.000
- DESCENT	L.	78.000
- GUILTY	L.	69.000
- PRO HOCKEY 95	L.	82.000
- INNOCENT UNTIL CAUGHT	L.	84.000
- KING'S QUEST VI	L.	59.000
- PLAYER MANAGER 2 (I)	L.	72.000
- LANDS OF LORE	L.	59.000
- LEMMINGS III	L.	69.000
- MICROSOFT SPACE SIMULATOR	L.	78.000
- PAGAN ULTIMA VIII	L.	99.000
- PRO HOCKEY 95	L.	86.000
- SAIL SIMULATOR 2.1 (STENTEC)	L.	102.000
- SAIL SIMULATOR 2.1 + Contr. Unit.	L.	189.000
- S.S. FIGHTER II TURBO	L.	70.000
- STRIKER 95	L.	64.000
- STUNT ISLAND	L.	79.000
- SYSTEM SHOCK	L.	89.000
- THE FIGHTER WARS	L.	89.000
- TRODDLERS	L.	49.000
- WING COMMANDER II	L.	59.000
- 1942 PACIFIC AIR WAR	L.	79.000

- MAGIC CARPET 2 (I)	L.	113.000
- PINBALL FANTASIES DE LUXE	L.	86.000
- SCREAMER	L.	78.000
- INDY CAR RACING 2	L.	88.000
- FADE TO BLACK	L.	99.000
- FIFA 96	L.	95.000
- PLAYER MANAGER 2 (II)	L.	85.000
- HELL (I)	L.	118.000
- PHANTASMAGORIA (I)	L.	128.000
- MICROMACHINE 2	L.	89.000
- THE CIVIL WAR	L.	104.000
- RISE OF THE ROBOTS	L.	69.000
- RISE OF THE TRIAD	L.	69.000
- STRIP POKER PRO	L.	64.000
- THE BIG RED ADVENTURE	L.	78.000
- THE LAST DYNASTY (I)	L.	98.000
- THE MASK	L.	49.000
- WINGS OF GLORY	L.	98.000
- WOODRUFF (I)	L.	109.000
- WORLD CUP PINBALL	L.	48.000
- VIRTUAL POOL	L.	92.000
- VASTA SCELTA CD SHAREWARE da INGLESE/CD XRATED	L.	8.900



## HARDWARE

- TRUST MODEM AE1414 ESTERNO	L.	204.000
- TRUST MODEM 28800 ESTERNO	L.	369.000
- SIMM MEMORIA 4MB 72PIN	L.	299.000
- ESP. PER CIRRUSS SCH. GRAF. 5430 VLBL.	L.	138.000
- MITSUMI CD ROM 4X	L.	359.000
- SONY CD ROM 2X	L.	218.000
- SOUNDBLASTER AWE 32	L.	399.000
- SOUNDBLASTER 16 MULTI CD/ASP	L.	329.000
- SOUNDBLASTER 16 VALUE	L.	198.000
- TRUST SOUNDEXPERT 16 MULTI CD	L.	189.000
- TRUST TAST. HOME MUSIC MAKER	L.	249.000
- DISCOVERY CD KIT	L.	439.000
- STARTER CD KIT	L.	389.000
- JOYSTICK X PC	TEL.	
- NOTEBOOK OYSTER	TEL.	

## MS/DOS (CD-ROM) SOFTWARE

- AMAZON QUEEN	L.	69.000
- BIOFORGE	L.	108.000
- DAWN PATROL	L.	78.000
- DAY OF THE TENTACLE	L.	49.000
- DESCENT	L.	78.000
- COMMAND AND CONQUER (I)	L.	94.000
- FLIGHT UNLIMITED (I)	L.	95.000
- FULL THROTTLE (I)	L.	119.000
- GUILTY (I)	L.	89.000
- SIMON THE SORCERER 2 (I)	L.	99.000
- LEMMINGS III	L.	74.000
- MYST	L.	104.000

**PENTIUM 90 INTEL MAIN B. TRITON**  
**8 MB RAM - HD 850 - SVGA 1 MB PCI - Fdd 1,44**  
Case desk - Mouse - Tastiera - Cavo stampante  
Monitor Colori 14" MPR 2 N.I.

**L. 2.940.000**

TUTTE LE CONFIGURAZIONI FINO A P133  
A RICHIESTA

**486 DX2/66 - HD 540 - SVGA -**  
**1MB PCI - 4MB RAM - FLOPPY 1,44 -**  
**MOUSE - TASTIERA - MONITOR 14"**  
**COLORI MPR 2 N.I. L. 1.899.000**

**486 DX4/100 - HD 850**  
**L. 2.190.000**

TUTTO IL MATERIALE È COPERTO DA GARANZIA

PREZZI IVA COMPRESA !!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

## MASTER PIX

Via Zappellini 4  
21052 BUSTO ARSIZIO  
FAX 0331-322841

### DESKTOP o MINITOWER

486dx2 66Mhz Local Bus  
HD 850- 4MB - SVGA L.B -  
TASTIERA - MOUSE - MONITOR  
**L.1.635.000 + IVA**

### PENTIUM 75 MHZ PCI

HD 850 - 8MB - SVGA PCI -  
TASTIERA - MOUSE - MONITOR  
**L.2.291.000 + IVA**

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA  
SPESE POSTALI L.12.000  
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	
Tip Off	39.000		11Th Hours	126.000
Aquanaut	29.000		Action Soccer	75.000
Behind The Iron Gate	66.000		Actua Soccer	95.000
Big Red Adventure		75.000	Alien Odyssey	105.000
Cannon Fodder II	49.000	49.000	Apache Longbow	95.000
Canton	20.000		Ascendancy	125.000
Chaos Engine	39.000		Burn: Cycle	95.000
Club Football	55.000	65.000	Civil War	115.000
Dawn Patrol	95.000	105.000	Command The Conqueror	116.000
Dreamweb	75.000	105.000	Crusader	116.000
Earth Invasion			Destruction Derby	95.000
European Chal.Kick Off III	55.000	65.000	Dungeon Master II	105.000
F1 World Championship	65.000		Fatal Racing	95.000
Fantasy Empire		60.000	Fighter Duel	95.000
Frontier 1* Encounter Ita		95.000	Flight Simulator 5.1	105.000
Gold Runner	29.000		Flight Unlimited	125.000
Hokum Ka-50+F27		95.000	Formula 1 G.P 2	TEL.
Humans	39.000		Full Throtten Ita	146.000
Jungle Book		69.000	FX Fighter Ita	95.000
Lion Herat	49.000		Gran Prix manager	95.000
Loopz	29.000		Hell Ita	125.000
Mortal Kombat II	65.000	65.000	Hexen	95.000
Night Shift		39.000	Indy Car Racing 2	95.000
Player Mnaager II	75.000		King Quest VII Ita	125.000
Primal Rage	86.000		Kit Electronics Arts	50.000
Rise Of the Robot	39.000		Kit Lucasfilm Ita	50.000
Sensible Golf	75.000		Last Dynasty Ita	136.000
Sensible World Soccer	75.000	85.000	Legend Kyrandia III	125.000
Space Simulator		115.000	Mach Warrior 2	106.000
Super Street Fighter II	85.000		Micromachine 2 Sp.Ed.	85.000
Super Street Fighter II Turbo		95.000	Mortal Kombat III	96.000
Tex Willer		30.000	Orion Conspiracy	95.000
Ufo	85.000		Phantasmagoria Ita	136.000
Wizardry VI	20.000	20.000	Pinball Warrior	85.000
Worm	85.000		Player Manager II	95.000
3D Lemmings Cd-Rom		135.000	Primal Rage	96.000
A4 Netwörk Cd-Rom		115.000	Prisoner Of Ice	105.000
EF-2000 Cd-Rom		125.000	Return To Zork Ita	105.000
Fade To Black Cd-Rom		115.000	Road Warriors	85.000
Fifa Soccer 96 Cd-Rom		96.000	Screamer	86.000
Magic Carpet II Cd-Rom		115.000	Sensible World Soccer	96.000
Navy Striker Cd-Rom		115.000	Sim Isle	95.000
Need For Speed Cd-Rom		105.000	Simon The Sorcerer II	95.000
Nhl 96 Cd-rom		115.000	Stonekeep	125.000
Pga Tour Golf Cd-Rom		115.000	The Dig	135.000
Pitfall Cd-Rom		105.000	Ultimate Soccer Manager	85.000
Re Leone Cd-Rom		129.000	Under Killing Moon Ita	165.000
Scudetto Cd-Rom		96.000	Virtual Karts	95.000
Tie Fighter Cd-Rom		105.000	Werewolf Vs Comanche	95.000
Top Gun Cd-Rom		95.000	Wipe Out	95.000

DISPONIBILI NUMEROSI TITOLI PER CD-I PHILIPS

**AMIGA 500 1200 CD32**

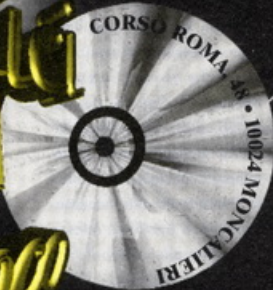
A 320 APPROACH TRAINER	L	83.900	
ACID ATTACK COMPILATION	L	68.000	L 68.000
ALIEN BREED 3D	L	78.900	L 78.900
ANDRE AGASSI TENNIS	L	68.000	L 68.000
ANTHONY	L	68.000	L 68.000
BANSHEE	L	39.000	
BLITZ BASIC	L	69.000	
BLITZ BOMBERS	L	68.000	L 69.000
BUBBA & STYX	L	39.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	L	69.000	
CHUK ROCK 2	L	39.000	
CORPORATION	L	39.000	
DARK SEED	L	59.900	L 79.000
DRAGONSTORM	L	39.000	
DUNGEON MASTER 2	L	39.000	L 74.000
EXILE	L	68.000	L 69.000
EXTREME RANCING	L	68.000	L 68.000
FEARS	L	59.000	L 68.000
FOOTBALL DIRECTOR 3	L	68.000	
FOOTBALL GLORY	L	59.900	L 59.900
FURY OF THE FURRIES	L	39.000	L 39.000
GLOOM 2	L	39.000	L 69.000
GLOOM DATA DISK	L	45.000	
GLOOM DELUXE	L	68.000	L 68.000
GREMLIN 4 PACK	L	49.900	L 79.000
GUINNESS DISC OF RECORDS	L	63.000	
GUNSHIP 2000	L	59.900	L 75.000
HEIMDALL 2	L	78.900	L 72.000
HELP! COMPILATION	L	69.000	
HOT PIE	L	49.000	L 49.000
JAGUAR XJ 220	L	39.000	
ODYSSEY	L	59.900	L 68.000
PGA EUROPEAN TOUR	L	59.900	L 69.000
PGA TOUR GOLF	L	59.900	
PHOTOGENICS V. 1.2	L	105.000	
PINBALL MANIA	L	68.000	
PREMIERE	L	39.000	L 39.000
SKELETON KREW	L	39.000	L 39.000
THUNDER HAWK	L	39.000	
TOP 100 GAMES CD 32	L	39.000	L 39.000
TORNAK	L	39.000	
U.F.O. ITA	L	89.900	L 89.900
VIROCOP	L	68.000	
WOLKEHILD	L	39.000	
WORLD CUP YEAR '94	L	69.000	
WORLD OF CLIP ART	L	49.000	
WORLD OF GAMES	L	49.000	
WORLD OF GIF	L	68.000	L 68.000
WORLD OF GOLF	L	68.000	L 68.000
WORLD OF PHOTO	L	49.000	
WORLD OF PINUPS VOL. 1	L	49.000	
WORLD OF PINUPS VOL. 2	L	49.000	
WORLD OF SOUND	L	49.000	
WORLD OF VIDEO	L	49.000	
WORMS	L	73.000	L 73.000

DISPONIBILE PER AMIGA 1200 PROGRAMMA DI FOTOCOMPOSIZIONE "PHOTOGENICS V. 1.2" L. 110.000.

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso. Puoi ordinare tutti i giorni al 011/681.18.18

# Amiga del Gioco

## Auguri e Buone feste



Tutti i giochi sono ORIGINALI

LA PERIODICITÀ DELLA RIVISTA NON CONSENTE A VOLTE DI INDICARE L'ULTIMO PREZZO DISPONIBILE. TELEFONATECI PER AVERE LE ULTIME QUOTAZIONI.

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- vendita dell'usato

**IMPORTANTE!!!**  
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/681.31.04

Ordinare è facile:  
✓ puoi telefonare al 011/681.18.18  
✓ puoi faxare al 011/681.31.04

**ADULTS**

BIONDA SUL DIVANO ITA	L	69.000
DISPOSTE A TUTTO 1 ITA	L	69.000
HOT DREAM VOL. 1	L	49.000
HOT DREAM VOL. 2	L	49.000
JUMBO SEX	L	49.000
LESBIAN LOVE	L	49.000
MADAME X N° 1 ITA	L	69.000
OVER THE SEX	L	49.000
PER LE STRADE DI NEW YORK ITA	L	69.000
SEX & PLAY	L	49.000
SIGNORE INDECENTI ITA	L	69.000

**EDUCATIVI**

ARCHIVIA NEWS	L	76.000
ASSOCIAZIONI E CIRCOLI	L	62.000
ASTRO DIGITAL	L	129.000
BANCA E FINANZA	L	95.000
CODICE PENALE	L	139.900
CORSO FRANCESE INTERATT.	L	99.000
CORSO INGLESE INTERATT.	L	99.000
FANTAGOAL '96	L	76.000
FANTAGOAL '96 + LIBRO FANTAGALCO	L	89.000
FAST AGENT	L	159.900
FAST OFFICE LIGHT	L	139.900
IMMOBILGEST	L	139.900
LEONARDO E IL SEGRETO	L	119.000
LOTTO MAGIC	L	74.000
ORACOLI E TAROCCHI	L	109.900
SOCIETÀ SPORTIVE	L	62.000
SDGNI	L	89.900
TOTOCALCO '96	L	89.900
TOTOCALCO '96 + FANTAGOAL '96	L	95.000
TOTOCALCO '96	L	69.900
ZENITH	L	109.000

**CD-ROM GAMES**

3 WORLD ATLAS	L	119.000
ABSOLUTE ZERO	L	89.900
ACES OVER EUROPE	L	39.000
ACTUA SOCCER	L	94.900
AIR POWER	L	89.900
ALIENS	L	94.900
ALLIED GENERAL	L	94.900
ALONE IN THE DARK 3	L	119.000
APACHE LONGBOW	L	100.000
ARC OF DOOM	L	76.900
ASCENDANCY	L	99.000
ATTACK STACK	L	95.000
BASIC BRIDGE	L	93.900
BATTLE ISLE 3	L	82.300
BATTLE OF BRITAIN	L	69.900
BIOFORGE	L	119.000
BIOFORGE MISSION DISK	L	63.000
BIOFORGE PLUS	L	112.000
BLITZ BOMBERS	L	69.000
BLOODBOWL	L	79.000
BRAINDEAD 13	L	94.900
BREACH 3	L	59.000
BRUTAL	L	85.000
BUREAU 13	L	39.900
BURN CYCLE	L	89.900
CADILLACS & DINOSAURS	L	89.000
CAESAR 2	L	83.000
CAPITALISM	L	77.900
CAR & DRIVER	L	39.900
CASPER BRAINY BOOK	L	72.000
CHRISTMAS STORY	L	86.000
CHROMAMASTER	L	85.900
CHRYSLER	L	39.900
CIVILIZATION	L	45.000
COMMAND & CONQUER ENGL	L	99.000
COMMAND & CONQUER ITA	L	109.000
CONSIDER NO REMORSE	L	109.000
CYBERIA	L	99.000
CYBERLINKS	L	94.900
CYBERSPEED	L	94.900
DARK FORCES	L	89.900
DARKER	L	89.000
DEDAKYS ENCAUNTER	L	105.000
DEATH KEEP	L	94.900
DEFCON 5	L	94.900
DESCENT	L	84.000
DESTRUCTION DERBY	L	95.000
DOOM 2 EXPLOSION	L	45.000
DOOM EXPLOSION	L	45.000
DOWN PATROL	L	49.900
DUNE 2	L	44.900
DUNGEON MASTER 2	L	106.000
ECSTASIA	L	99.000
ECSTASIA O.E.M.	L	45.000
ELITE 2 FRONTIER (BUDGET)	L	39.900
ESSENTIAL SELECTION BUSINESS	L	89.900
ESSENTIAL SELECTION FLIGHT	L	86.000
ESSENTIAL SELECTION SPORTS	L	86.000
EURO FIGHTER 2000	L	123.900
EXTREME PINBALL	L	139.900
F1 GRAND PRIX 2	L	TELEFONARE
FADE TO BLACK	L	112.000
FADE TO BLACK ITA	L	110.000
FANTASY MANAGER	L	39.900
FATAL RECKING	L	84.900
FIFA INT. SOCCER '96 ITA	L	OFFERTA
FIGHTER DUEL	L	89.000
FLEET DEFENDER	L	44.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1	L	109.000
FLIGHT UNLIMITED	L	99.900
FOOTBALL LTD	L	109.000
FOOTBALL DIRECTOR 3	L	69.000
FULL THROTTLE ITA	L	OFFERTA
FX FIGHTER	L	89.000
GRAND PRIX MANAGER	L	TELEFONARE
GREAT NAVAL BATTLES	L	94.900
GREAT NAVAL BATTLES 3	L	110.000
HARDBALL 4	L	94.000
HELL BUDGET	L	39.900
HI-OCTANE	L	113.000
HI-OCTANE ITA	L	116.000
INDY CAR 2	L	99.000
IRON ANGEL	L	109.000
JAGGED ALLIANCE	L	88.000
KINGDOM OF THE FAR REACHES	L	110.000
KRAZY IVAN	L	99.000
LEHMINGS 3D	L	109.000
LITTLE BIG ADVENTURE	L	119.000
LOADSTAR	L	84.900
LORD OF MIDNIGHT ITA	L	99.900
LORD OF MIDNIGHT	L	85.000
LOST IN TIME	L	39.900
LURE OF THE TEMPTRESS	L	39.900
MACHIAVELLI THE PRINCE	L	109.000
MAGIC CARPET	L	69.900
MAGIC CARPET 2 ITA	L	109.000
MARINE FIGHTERS ING	L	60.900
MARINE FIGHTERS ITA	L	93.000
MECHWARRIOR 2	L	99.000
MICROMACHINES '96 - 2 TURBO T.E.	L	91.000
MISSION CRITICAL	L	85.000
MORTAL COIL	L	85.000
MORTAL KOMBAT 2	L	89.000
MORTAL KOMBAT 3	L	89.000
MORTAL KOMBAT 3 ITA	L	99.900
NASCAR RACING	L	99.900
NAVY STRIKE	L	89.000
NBA LIVE '95	L	115.000
NETWORKS ITA	L	125.000
NHL HOCKEY '96	L	107.000
NOCTROPOLIS	L	39.900
OFFENSIVE	L	86.900
OFFENSIVE	L	83.000
PANYS	L	39.900
PGA TOUR GOLF	L	39.900
PGA TOUR GOLF '96 ITA	L	119.000
PHANTASMAGORIA	L	130.000
PITFALL (WINDOWS 95)	L	106.000
PRIMAL RAGE	L	89.900
PRISONER OF ICE	L	97.000
PRISONER OF ICE ITA	L	125.000
QUAKE	L	TELEFONARE
QUARANTINE	L	39.900
REBEL ASSAULT	L	65.000
REBEL ASSAULT 2 ITA	L	OFFERTA
RED GHOST	L	94.900
RISE OF THE TRIAD	L	85.000
SCREAMMER	L	79.000
SCUDETTO	L	TELEFONARE
SENSIBLE GOLF	L	86.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	L	85.000
SHANGHAI GREAT MOMENT	L	TELEFONARE
SILENT STEEL	L	119.900
SIM ISLE ITA	L	95.000
SIMON THE SORCERER 2 ITA	L	89.000
SIMTOWER	L	99.900
SPACE ACE	L	89.000
SPACE QUEST 6	L	109.000
STALINGRAD	L	105.000
STAR CRUSADER	L	39.900
STAR TREK JUDGEMENT RITES	L	56.900
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	L	119.000
SU 27 FLANKER	L	99.000
TANK COMMANDER	L	65.000
TERMINAL VELOCITY	L	89.000
THE 11th HOUR	L	TELEFONARE
THE CIVIL WAR ITA	L	109.000
THE DIG ITA	L	OFFERTA
THE LAST DYNASTY	L	89.000
THE LAST DYNASTY ITA	L	125.000
THE NEED FOR SPEED ITA	L	116.900
THE ORION CONSPIRACY ITA	L	89.000
THE RAVEN PROJECT	L	94.900
THEME PARK	L	65.000
TOP GUN	L	TELEFONARE
TOTAL DISTORTION (WIN)	L	94.900
U-BOAT	L	99.900
VIRTUAL KARTS	L	99.900
WARHAMMER	L	94.900
WEREWOLF vs COMANCHE	L	99.000
WING ARMADA	L	39.900
WING COMMANDER 3	L	125.000
WING COMMANDER 4	L	TELEFONARE
WIPE OUT	L	95.000
WITCHMANEN	L	85.000
WORMS	L	89.000
ZOMBIES DINOS	L	76.900

**SONO DISPONIBILI I TITOLI PER PLAY STATION**

Spedizioni in tutta Italia per mezzo di:



## MELEGATTI? NO, NON TELEGATTO!

Scusate il gioco di parole iniziale - a dire il vero abbastanza scemo - figlio di una poco fantasiosa giornata dicembrina passata a guardare lo schermo vuoto del computer da una parte e a sentire l'eco di un televisore poco lontano dall'altra, che, come un tormentone, continua a ricordarci che è Natale, anzi, che mentre scriviamo manca ancora una settimana, che dobbiamo ancora comprare i regali, che dobbiamo ancora assaggiare un panettone, e che dobbiamo iniziare in qualche modo la Posta di gennaio. Non un mese qualsiasi, ma il primo del nuovo anno, questo 1996 che siamo sicuri sarà prolifico di novità, software e hardware, sulle quali spenderemo una piccola parte dei nostri guadagni mensili (il resto se lo mangerà come al solito il Sig. Fisco). Comunque, il TGM Mail di questo mese, probabilmente, sarà un po' più breve del solito. Motivi di forza maggiore, dovuti a una prevedibile flessione del volume di lettere giunte alla nostra casella postale. Una diminuzione attesa? Certamente sì, visto che il sondaggio "L'ora dell'Apocalisse" ha decisamente catalizzato il vostro interesse (finora le schede pervenute si calcolano nell'ordine delle centinaia), mortificando ahì noi la vostra "musa ispiratrice" per quanto riguarda il nostro simpatico angolo postale. Tutto come previsto, quindi. Ora come ora lo spoglio delle schede procede speditamente, ma per correttezza preferiamo non scrivere nulla di ufficiale fino a che il medesimo non sarà stato completato (cosa che dovrebbe comunque essere avvenuta mentre leggete queste righe), e dare spazio solo a piccole "anticipazioni", emerse fino a oggi, lungo la stesura della Posta (pigriatele con le pinze, insomma, come si fa con gli "exit poll"). Nel frattempo, vi lasciamo alla lettura di una di quelle rubriche che - dalle vostre schede - si sta indubbiamente delineando come tra le preferite...

Noi Bovas

## PAROLE DI FUOCO

Spett.le Redazione di TGM, sono un vostro ormai assiduo lettore da due buoni anni; era parecchio tempo che desideravo scrivervi, ma prima per un esame poi per l'altro (frequentavo il secondo anno d'Informatica), ho sempre rimandato. Questa comunque è proprio la volta buona! Ammetto di scrivervi per sfogare a qualcuno il mio "dolore" per la tragica sorte toccata ad Amiga. Io per primo, suo fanatico sostenitore da sempre, ho avuto la necessità di abbandonare il mio fido A1200 super accessorizzato per un PC DX4/100 8MB, dedicato all'utilizzo universitario; infatti finché si tratta di Pascal o C, tutto bene, ma dove trovo CAML Light o Linux per Amiga? Poi non vi dico la disgrazia di dover utilizzare, per trasportare i dati, i dischetti da 720Kb sul PowerMac 6100/60 (che tra l'altro mi ha piuttosto deluso come performance generale, mi auguro sia a causa dei programmi non specifici per PowerPC, un po' quello che sembra affiggerà il P6) (allora, partendo dal principio: beh, per i dischetti potevi optare per un drive esterno XL, tramite il quale non avresti avuto nessuna difficoltà a usare i floppy ad alta densità sia in formato Amiga - 1,76 Mb - sia in formato PC o Mac - 1,4 Mb circa -; per quanto riguarda il PowerMac non hai tutti i torti... si tratta di un sistema ancora in gran parte "inesplorato". NdP). Inoltre le banche dati ben rifornite

per la macchina commodoriana sono davvero rare, soprattutto qui nel ferrarese (se devo collegarmi con Roma per downloadare un programma...) (sì Vabbè, ma la tua Università non è collegata a Internet? Lì di roba per Amiga se ne trova quanta ne vuoi, e anche di più... NdP). E così anche il fanatico più incallito si è adeguato allo standard PC, che comunque con Windows 95 (che sto usando proprio ora) è notevolmente migliorato: staremo a vedere come gireranno i giochi o comunque le applicazioni grafiche più allucinanti. Certo che l'architettura generale è ancora scarna, ma tra la potenza dei nuovi micro, i bus locali, le schede grafiche, gli hard-disk (ormai ciclopici) e i CD (ormai il 4x è d'obbligo) (beh, per fortuna non ancora... NdP), magari "conditi" dal succitato Win 95, il tutto si traduce in un potenziale mostruoso alla portata delle tasche di tutti.

La cosa antipatica e quasi offensiva del PC è la svalutazione! Pensate che ho comprato il DX4 in aprile, e ci ho rimesso ben 810.000 lire, mentre un mio amico ha preso un P75 in giugno che ora ha perso ben 750.000! Io comprendo che la tecnologia debba proseguire, ma così mi sento trattato da deficiente! E, cosa ancora più antipatica, butta via i miei soldi...

Interrompo qui la lettera per riprenderla più avanti, mi rendo perfettamente conto d'introdurre una vera e propria "novità" nel TGM Mail, ma in fondo le regole sono fatte apposta per essere infrante, giusto? Comunque sia, mi è parso opportuno agire in questo modo perché la tua missiva è particolarmente ricca di contenuti, e temevo rispondendo solo alla fine sia di perdere il segno che di farlo perdere ai lettori. Per cui, procediamo: se devo essere sincero, qui vedo una grossa contraddizione. Prima esalti il prezzo contenuto del "ben di Dio" informatico costituito dai nuovi processori, dai nuovi bus, dagli HD, ecc. ecc., e poi, nella frase successiva, ti senti vittima proprio di quella svalutazione che ha reso i prezzi di cui sopra così altamente competitivi. Eppure, se non fosse stato per essa, oggi un 286 costerebbe ancora cinque milioni, un 486 ne costerebbe probabilmente il triplo, e un Pentium 120 non oso neppure immaginarlo. Ti dirò, io stesso ho acquistato il mio Pentium 90 ultra accessorizzato quando ancora costava intorno ai 5 milioni. Adesso una configurazione come la mia costa più o meno il 70% di allora, con un risparmio netto di un milione e mezzo circa. Ma se allora avessi comprato la macchina "più conveniente", facciamo un DX2/66, me la sarei cavata con tre milioni, cui avrei dovuto aggiungere tra un tre-sei mesi il prezzo di una nuova motherboard, di un processore più potente, di una scheda video più appropriata (una PCI invece di una VL-Bus), e magari di un HD più capiente per farci stare le nuove applicazioni di Windows 95, spendendo di conseguenza molto di più di quello che ho effettivamente pagato, all'epoca, per comprare la configurazione "più potente" (con la quale, tra l'altro, potrò andare avanti tranquillamente almeno per un altro anno o due ancora). La svalutazione dei PC e dei loro componenti è figlia di quel successo commerciale del quale è madre allo stesso tempo, quindi chi acquista un personal costoso non deve assolutamente preoccuparsi di questo aspetto: non ha buttato via i soldi, ha solamente avuto a disposizione una tecnologia più potente e duratura prima di tutti gli altri. E' vero, pochi mesi di divertimento in più costano cari, ma possono sempre rivelarsi un buon investimento nel momento in cui si procederà a un'upgrade del sistema, dato che i pezzi da cambiare saranno comunque numericamente minori del previsto. E ora proseguiamo con la tua missiva.

...La situazione dell'Amiga è proprio l'opposto: ottima

architettura, hardware e sistema operativo (ormai però datati al 92), micro piuttosto scarsi a parità di prezzo (un 020 da 3 MIPS fa ridere), accessori costosissimi (drive alta densità a 300.000? Ma siamo fuori!), componenti fondamentali come l'HD non di serie a prezzi da NASA, e CD-ROM considerati ancora fantascienza. Dal lato software è anche peggio: gli applicativi sono pochi (la parte quelli grafici) o di difficile reperibilità, spesso non al livello della controparte PC e incompatibili a livello di formati; i giochi sono quasi scomparsi e sono proprio loro che oggi incidono sulla diffusione di un elaboratore e lo fanno entrare nelle case di tutti. Come può esserci ancora della gente che si chiede perché i simulatori su Amiga sono più brutti, lenti e senza texture, o perché non esce un'avventura su CD? Questa gente si è mai domandata quale sia la configurazione dell'amighista medio? Beh, per chi non la conoscesse è questa: A500 con un misero MB di RAM o A1200 nudo e crudo; i pochi che come me hanno speso fior di quattrini per espanderlo e farne una macchina competitiva, possono solo fare grafica o programmare le cose da soli. Pensate che possa esistere una sw-house che sforni un'avventura su 475 dischetti tutta renderizzata o un Falcon 4 che viaggi a 1/4 di schermo al secondo?

Speravo nella ESCOM, ma mi sto ricredendo: i prezzi sono assurdi!!! Non m'interessa dove vengano prodotte, non si possono vendere macchine tecnologicamente ferme al 92 a un prezzo superiore a quello di tre anni fa. Poi insistono a sfornare l'opzione senza HD. Apprezzo la dotazione software, ma ci crederò solo quando la vedrò nei negozi. Almeno avessero cambiato qualcosa, e invece no, la macchina è sempre la stessa con la revisione 3.1 del S.O. Speravo che il prezzo fosse stracciato così da rendere implicito l'acquisto di una scheda acceleratrice (la Blizzard 040 a 33 direi che ha il rapporto prezzo/prestazioni migliore) e un po' di RAM, o che magari con qualche accordo vendessero l'A1200 direttamente in bundle con la stessa scheda, e invece niente. Sono convinto che la macchina "entry level" debba per lo meno raggiungere le prestazioni di un 486DX2 (minimo) perché possa essere appetibile al mercato del software "serio" e non, e affinché qualche sw-house per PC possa pensare di portare i propri programmi su Amiga (al massimo succede il contrario, infatti tutti quanti i programmi di rendering...) (Lightwave 3D 4.0, per esempio... NdP). Come credo si sia capito, io la vedo molto grigia per l'Amiga, nonostante lo consideri un computer eccezionale. Insomma, volendo farla breve, l'equazione è banale: se devo prendere un computer, a parità di prezzo scelgo quello più potente (PC, innegabile); poi deve esserci un bel parco software per scopi ludici e lavorativo/hobbistici (e il PC ha sicuramente più titoli in ogni campo); non dimentichiamo poi la convenienza degli accessori (avete provato a montare un CD-ROM 4x su Amiga? Quanto avete speso?). Finirà che l'Amiga verrà usato unicamente da professionisti in ambito video-grafico, da malinconici videogiocatori o da utenti evoluti dal palato fine che vogliono Amiga e basta e che hanno un sacco di soldi da spendere. Beh, grazie per avermi ascoltato (letto). Colgo l'occasione per complimentarmi (sinceramente, non è una ruffianata) per la rivista, sempre gradevole e a un prezzo più che ragionevole. Distinti saluti.

Gian Paolo Jesi

A quanto vedo, caro Gian Paolo, ne hai un po' per tutti. Per gli Amighisti "duri e puri", quelli che con la loro espansione da 512 Kb pensavano di conquistare il mondo, così come per la Escom che, secondo te, male ha fatto a riproporre la stessa macchina di tre anni fa, senza neppure dotarla di un hard disk di serie e a un prezzo che effettivamente non sta né in cielo né in terra. Comunque sia a te, come a tutti coloro che hanno a cuore la sorte dell'Amiga, non posso che confermare un certo scetticismo, anche di fronte alle iniziative che Escom ha in can-



tiere per i prossimi mesi. E' infatti prevista per marzo la presentazione di un nuovo A1200, con HD e lettore CD-ROM 4x di serie, processore 68040 e, crediamo, almeno 4MB di RAM. La cosa ci fa enormemente piacere, ma dobbiamo ancora vedere i costi dell'operazione: in fondo se hanno il coraggio di proporre a 890.000 lire la macchina nuda e cruda, non oso immaginare quanto possa costare un gingillo simile (senza contare che andrebbe aggiornato pure il chipset AGA, che di fronte alle schede SVGA attuali ha decisamente fatto il suo tempo): sarà effettivamente più conveniente di un Pentium 120 multimediale con schedine e schedone al seguito? Pensiamo un po' a cosa costerà un PC a maggio, data della probabile immissione sul mercato del nuovo Amiga di cui sopra. E poi: il nuovo arrivato saprà far fronte alle esigenze del nuovo pubblico? Escom prenderà accordi con tutte le sw-house possibili e immaginabili? L'accesso a Internet sarà facile e completo come avviene col PC? Ci sarà un modo per farci girare sopra, anche in emulazione, le applicazioni di Windows in maniera decente? Perché, che ci piaccia o meno, sono queste le risposte che un qualsiasi computer immesso sul mercato deve dare ai possibili acquirenti. Ci sarà anche un lettore CD 4x che si potrà connettere a tutti i 1200 via PCMCIA: costerà esattamente quanto un lettore dello stesso tipo per PC? Tornerà, finalmente, a uscire qualcosa di multimediale anche per Amiga? E' troppo presto per dirlo, così com'è presto per gettare ombre o abbandonarsi a precoci entusiasmi, aspettiamo qualche mese e vedremo. Consoliamoci prendendo atto che effettivamente sì, l'utenza Amiga un po' si è svegliata: resasi conto dell'immortalità perduta, è in buona parte corsa ai ripari espandendo il proprio computer. Dal sondaggio indetto due mesi or sono, infatti, sta emergendo che la media degli utenti Amiga dispone di un A1200 provvisto di HD, che una buona percentuale di essi è accelerata (almeno un 68030 con altri due mega di fast RAM), e che alcuni dispongono anche di un lettore CD-ROM. E' l'inizio della rivalsa?

## IL CONTENUTO DEI CD ROM

Stupenda redazione di TGM, vi scrivo, come penso la maggior parte dei lettori, per farvi i miei più sentiti complimenti per la stupenda rivista che, nonostante acquisti da relativamente poco tempo (per la precisione dal luglio del '95), ritengo sicuramente la migliore del settore: gli articoli sono ben realizzati e ricchi di immagini, così come le preview e il resto della rivista. Un elogio particolare va anche al CD allegato alla rivista: i giochi (o meglio, i demo) sono sempre stupendi e accattivanti e, soprattutto, funzionanti; i CD poi sono ottimi come abbronzante (se usati con parsimonia e non come ho fatto io che, dopo il primo giorno di utilizzo incessante, mi sono ritrovato il viso abbrustolito e un cerchio di circa sei centimetri e mezzo di raggio sul petto).

Per concludere in bellezza, essendo un appassionato di simulazioni di volo, oserei chiedere (e penso che Davide Solbiati sarebbe d'accordo con me) se è possibile inserire in uno dei silver disc mensili futuri il demo (sempre che esso esista) di EF2000 dal momento che, dopo averlo visto allo SMAU e averne letto la preview e la recensione, me ne sono letteralmente innamorato (nonché ho cominciato a sbavare sulle pagine di TGM, dovendone comperare un'altra copia). Sperando di non avervi disturbato troppo, vi posso solo augurare un futuro altrettanto roseo e altri 100 di questi anni!

**Schultz.**

P.S. Altra richiesta: non è mica possibile inserire pure il demo di Formula Gran Prix 2?

Ti ringrazio innanzitutto per i complimenti, che come puoi benissimo immaginare, sono ben accetti. Come saprai, abbiamo appena pubblicato un questionario per conoscere le preferenze di voi lettori e, una volta completata lo spoglio, cercheremo di rendere la nostra/vostra rivista ancora più attinente alle vostre richieste... Per quel che

riguarda il contenuto del CD Rom mensile, sappi che il nostro impegno è mirato a inserire all'interno dei CD Rom prodotti possibilmente recensiti nello stesso numero della rivista (in questo modo il lettore può leggere la recensione ma anche verificare in prima persona la validità o meno di un certo prodotto), quindi ritengo per lo meno improbabile l'inserzione dei titoli da te nominati. Il fatto che non sia stato già fatto in precedenza indica la mancata reperibilità del demo giocabile (non tutte le software house hanno l'abitudine di distribuire demo giocabili, anche se pare sia diventata questa la tendenza generale), altrimenti non avremmo avuto nessun problema a includerli.

(senza nulla togliere alle giustissime affermazioni del Paolone, già che ci sono, in quanto il diretto responsabile del Silver Disk, ti rispondo brevemente: di TFX: Eurofighter 2000 esiste al momento solo un .avi, per giunta realizzato piuttosto maluccio, che non ho ritenuto opportuno inserire in questi numeri. Per quanto riguarda il demo di F1GP2, molto semplicemente al momento la Microprose non ha ancora messo in circolazione nulla - Stefano Silvestri)

## QUALE PROCESSORE?

Onnipotente redazione di TGM, non desidero che pubblichiate per forza questa missiva: mi accontento anzi di una risposta nella posta in sintesi. Poiché ho deciso di upgrade il mio PC (un ormai vetusto 486 DX 33), in questi giorni ho cercato di informarmi sui prezzi e sui tipi di processori. Riguardo ai processori Cyrix mi sono sentito rispondere che sono solo 486, ma da quando ho letto sulla vostra rivista mi sembra di capire che questa informazione sia del tutto sbagliata: chi ha ragione? Dal momento che sono sicuro abbiate ragione voi, potreste indicarmi il nome completo di un processore Cyrix che offra le stesse prestazioni di un buon Pentium?

Poiché non si parla mai di questi processori, sarebbe una cosa molto utile saperne di più. Perché non pubblicate uno speciale sui prossimi numeri che ne descriva le caratteristiche salienti? Se non vi è possibile soddisfare questa richiesta, vi prego almeno di soddisfare queste domande:

- 1) se avete deciso di non scrivere l'articolo di cui sopra, ditemi almeno quali sono i pregi e i difetti di questi processori.
- 2) Sarebbe possibile sostituire al mio computer solo la scheda madre e il processore senza perderne in prestazioni?
- 3) Non ho ben capito una cosa. Da quel che ne so il mio PC ha un'architettura VESA local bus: una volta cambiata scheda madre e processore dovrei cambiare anche la scheda video?

Sperando, anzi impendendovi di rispondermi, vi saluto e mi complimento con voi per la vostra simpatia e la vostra eccezionale rivista.

**The Trushman.**

P.S. MA, la prossima volta che critichi i Green Day smettilo di comprare la rivista!!

P.P.S. Max, sei la figura più carismatica che il mondo ricordi.

Al contrario di quanto hai richiesto, ho pensato bene di pubblicare e rispondere per intero alla tua missiva, in quanto gli argomenti trattati interessarono sicuramente gli altri lettori nelle tue stesse condizioni. In effetti c'è una notevole confusione che aleggia intorno ai nuovi processori in arrivo, anche perché ben pochi sono già disponibili al grande pubblico (uno su tre). Uno speciale sull'argomento sarebbe per lo meno doveroso: vedremo quello che si può fare nei prossimi numeri della rivista, quando tutto il materiale sarà disponibile. Per ora accon-

tentati di alcune informazioni generali (risposta alla domanda numero uno): innanzitutto non è solo l'Intel a produrre processori di fascia 586; troviamo infatti Cyrix, AMD e NexGen con prodotti più o meno simili. Ma procediamo con ordine: Cyrix dovrebbe immettere sul mercato in un futuro abbastanza prossimo il famoso 'M1', un processore con architettura "686" che rappresenta il prodotto di punta attuale della sua gamma. Non si conosce molto al riguardo, ma pare che l'M1 sarà compatibile, per quel che riguarda la piedinatura, con il case a 296 pin utilizzato dagli attuali Pentium. Questo comunque non è l'unico prodotto in via di sviluppo: è infatti già disponibile anche il 5x86, una sorta di M1 in versione ridotta (giacché dovrebbe utilizzare un bus interno a 64 bit e uno esterno a 32) compatibile con la piedinatura standard utilizzata dai processori della famiglia 486. Non posso comunque dirvi con precisione se questo (ovvero la compatibilità con piedinatura Pentium e 486) implicherà una compatibilità totale di M1 e 5x86 con le schede madri già progettate per Pentium e 486 (c'è comunque chi sostiene che sarà sufficiente aggiornare il proprio BIOS). Vi rimando perciò a informazioni future anche per quel che riguarda le prestazioni. Anche AMD non ha perso tempo, e dovrebbe comparire sul mercato anche il 'K5', ovvero il suo processore ad architettura "586", che dovrebbe perfino presentare alcune caratteristiche dell'ipotetica fascia 686 (ovvero Pentium Pro - M1). A quanto pare anche il K5 sarà compatibile con la piedinatura standard utilizzata dal Pentium, ma sussistono gli stessi dubbi espressi per l'M1. NexGen merita un discorso a parte, visto che il suo processore, l'Nx586, è già disponibile da diversi mesi sul mercato. In questo caso la piedinatura è stata differenziata dallo standard, e per poter utilizzare questo processore è quindi necessaria una motherboard particolare (che è comunque reperibile), appositamente prodotta. Le prestazioni, da quello che risulta dai test svolti, sono lievemente superiori a un Pentium a parità di clock. Da quel che ne so, si parlava anche di motherboard camaleontiche, che fossero in grado di ospitare sia Pentium che NexGen in appositi case, ma per ora in giro non se ne è vista l'ombra. In definitiva, gli utenti si troveranno abbastanza confusi quando tutti questi prodotti faranno capolino sul mercato, in quanto non si tratterà più di semplici cloni di processori Intel (un po' come è accaduto per i vari 486), ma di vere e proprie differenziazioni a livello strutturale e concettuale (che, comunque, mantengono la compatibilità a livello software). Staremo a vedere... Ora passiamo alle altre due domande rimaste:

## LA RICERCA DEL MALE

Mi presento: sono un marziano camuffato da bambino terrestre giunto sulla Terra per studiare l'umanità e, dopo lungo tempo, ho trovato la pura essenza del male nel vostro mondo; esiste una confraternita segreta che trama ignobilmente alle spalle delle povere vecchie arzille, dei bambini innocenti e grassi, degli utenti Amiga (praticamente la stessa cosa), dei bidelli a scuola e dei mangiatori di foglie; signori e signore, la redazione di TGM (in realtà significa Traviamiento Giovanni Marmocchi). Questa incontaminata osasi di malignità, questo diabolico luogo in cui si compiono diabolici atti (Tm), è il peggior ritrovo di tutte le più cattive entità, richiamate dalle sedute spiritiche (al bar). Ne volete una prova? Grazie ad accurati strumenti fotometrici ho potuto sorprendere Max a leggere un dischetto con le unghie impiasticciate da un leccalecca rubato a un ignaro fanciullo, mentre nello stesso tempo mangiava con gli occhi (anche l'occhio vuole la



sua parte) un pezzo di pane rafferma scaldato sopra la piastra madre di un Pentium redazionale, impartendo ordini ai suoi sottoposti per confondere gli utenti Amiga e dando notizie contraddittorie sul futuro della Commodore e, contemporaneamente, ascoltando deliziato i lamenti provenienti dalla tipografia utilizzata come sala di tortura (in perfetto rispetto delle capacità di multimedialità e di interattività di Windows 95)!!

Essi infatti (i redattori), non potendo fare miseramente soffrire tutte le persone al di fuori del raggio dei loro tentacoli palmati, hanno avuto la brillante idea di far scrivere manualmente a qualche migliaio di loro schiavi una rivista con la quale infiggere spietati, astuti e diabolici metodi di tortura ai loro lettori. Ecco così la meritata ghezzizzazione di una macchina ormai al di fuori della logica booleana corrente in una topaia di ben misere sette (SETTE) pagine! Ecco così l'aggiunta rivista di demo, spietatamente costruita per disorientare e confondere l'utente esperto (per fortuna che ci sono le istruzioni sulla rivista!). Ecco così la pubblicazione della rivista con 666 giorni di ritardo. Ma non tutti all'interno della redazione erano maligni: alcuni erano persone normali, con dei sogni, delle ambizioni (sigh), un futuro, una carriera, un posto al comando dell'intero universo (eh, forse ho esagerato). Ma venivano a sapere dell'inquietante realtà e vennero privati della circolazione del sangue tramite l'estrapolazione dal costato dell'organo anteposto a tale funzione. Conosciamo tutti l'inquietante fine del BDM e di Shin. Mi rivolgo a te, o bovina e duplice entità Paul-Dave: non credere di poterti liberare di me nascondendomi in un tuo ripostiglio mentale o richiudendomi in una cartella del tuo hard disk, perché la verità (cioè io) è sempre pronta ad aspettarti dietro l'angolo, pronta a colpirti con un clone della clava del giudizio redazionale, pronta a sfidarti a singolar tenzone.

Il vendicatore mascherato che salta i fossi con i lupi (si lo so, non è inquietante, però suona bene).

Bene, mi è sembrato di leggere tra le righe una certa velata polemica per quel che riguarda lo spazio Amiga all'interno di TGM... In effetti l'argomento è stato più volte discusso, ma molto tempo passerà prima di dichiararlo concluso. Il sottoscritto è sempre stato un grandissimo fan di Amiga (penso che lo si sia sempre capito dalle mie risposte), ma questo di certo non allontana il triste destino che il mercato (e non TGM) ha destinato a questa meravigliosa macchina. Comprendo perfettamente la tua insoddisfazione (e quella degli altri amighisti), avendola tra l'altro vissuta in prima persona. I veri responsabili della capitolazione di Amiga (anche se non è mai detto che non si riprenda dopo questo periodo negativo) sono esclusivamente le persone che se ne sono occupate in passato, che con i loro errori non hanno fatto altro che favorire lo strapotere del fenomeno PC. A loro dovrete indirizzare il vostro malcontento, non a noi.

### NON CAMBIAMO ARGOMENTO...

Cara redazione di TGM, sono un possessore di CD32 con SX-1, 6MB di RAM e disco fisso da 120 mega, e non mi va come trattate i possessori di macchine che non siano PC. Leggo in copertina: "PC - Amiga - Macintosh - 3DO - CDI - CD32", ma aprendo la rivista (novembre, nr. 80) trovo quattro giochi per Amiga e più di dieci per PC. Non ditemi che escono solo tre-quattro giochi al mese per Amiga! Ora, guardo la pubblicità di Queen Computer a pag. 2: Detroit, Dungeon Master II, Flight of The Amazon Queen (recensito a dicembre NdP), Frontier First Encounters, Primal Rage, Rise of The Robots, Theme Park (questi ultimi un po' vecchioti a dire il vero NdP)... Ma lo sapete che questi giochi sono usciti anche per Amiga? D'accordo che non siamo in Inghilterra (dove Simon The Sorcerer II, Cyberwar, Lost Eden e altri sono realtà), ma voi non recensite proprio una bega di niente! Io abito in una piccola città dove nessuno vende Amiga, quindi i giochi non posso provarli personalmente, compero la vostra rivista e butto via i soldi. O forse devo pensare che i giochi per 486DX2 siano uguali a quelli del mio Amiga? (parlato in

Italiano, musica super...). Come faccio a comprare i giochi originali senza provarli o senza leggerne la recensione? Mi affido al titolo?

Sfogliando la rivista trovo SWOS per PCCD: una pagina? Al PC sì e all'Amiga no? Stesso discorso per CD32. Fosse per voi la mia macchina vanterebbe solo tre giochi all'anno! Potreste mettere almeno "mezza" pagina di update per le specifiche tecniche, e il resto della recensione lo leggeremmo tranquillamente per la controparte PC! Non crediate di essere stati giusti avendoci messo un angolino di 6-8 pagine (veramente fino adesso sono sempre state sette... NdP). Spero che mi pubblichiate, così tutti gli amighisti apriranno gli occhi (togliete pure la dicitura "3DO Mac CDI" dalla copertina, oppure dedicategli effettivamente dello spazio!).

### C. Meldini

Ok, facciamo così: rileggitte un paio di volte la lettera di Gian Paolo Jesi, e poi torna esattamente a questo punto. Noi saremmo veramente contenti se lo capiste, una buona volta, che non è nostra intenzione ghezzizzare o irridere nessuno, e che se l'Amiga ultimamente si è vista relegata in quel poco spazio che ha a sua disposizione, è solo perché il mercato del software ludico, effettivamente, vede la posizione di Amiga in condizioni di assoluta minoranza. Immaginiamo che il totale dei giochi venduti per computer sia rappresentato da una bella crostata di mele: beh, la fettina costituita dalla vendita dei giochi Amiga (in Italia ancora di più che all'estero, con particolari riferimenti all'Inghilterra) sarebbe così sottile che persino un bambino denutrito la rifiuterebbe. Insomma, nessuna grossa software house punterebbe più a una quota di mercato così esigua, ben sapendo che "dall'altra parte" può permettersi investimenti miliardari nella produzione di un singolo gioco, ben sicura di riguardarli fino all'ultimo centesimo! Quindi, a meno di una svolta tutta impennata su processori potentissimi e sulla capillare diffusione dei lettori CD-Rom anche per Amiga, è chiaro che la produzione per PC continuerà a farla da padrone. Sappiamo benissimo che, tra i nostri lettori, almeno uno su cinque ha in casa un Amiga, e comprendiamo perfettamente anche noi come quelle sette pagine siano effettivamente un po' disagiati, ma è unicamente la quantità e la qualità del software a decidere gli ingombri sulla nostra testata. Questo senza contare "l'impatto" sul mercato che potrebbe avere un Wing Commander IV, certamente maggiore rispetto a quello di un prodotto, per quanto tecnicamente valido, come Lost Eden per Amiga. Insomma, si tratta di un discorso molto più complesso e spinoso di quanto si possa credere: le uniche cose certe sono che qui non si fa del razzismo nei confronti di nessuno, e che se il mercato Amiga dovesse tornare ad essere importante come un tempo, anche TGM si comporterà di conseguenza.

### ...E, GIA' CHE CI SIAMO...

Carissimissima Redazione di TGM, sono un ragazzo di 17 anni, felice possessore di un'Amiga e di un CDI. Sono sempre stato un appassionato di videogiochi e, soprattutto, di laser-games. Un mese fa, dopo aver messo da parte più di un milione, ho telefonato (tutto contento) a un negozio di Milano: prendo la linea, aspetto che la musicchetta finisca e l'operatore mi risponda, poi finalmente sento qualcuno dall'altra parte della cornetta. A questo punto chiedo quanto possa venirmi a costare il Laser Disk Pioneer con tre giochi e l'interfaccia: sapete cosa mi sento rispondere? Mi hanno detto che hanno smesso d'importarlo!!! Perché??? Dopo essermi ripreso, sono andato alla ricerca di un sistema che mi consentisse di giocare ai Laser games e ho comprato un CDI, che mi ha pienamente soddisfatto. Ora, se mi permettete, vi faccio

un paio di domande.

- 1) Secondo voi ho fatto bene a comprare il CDI?
- 2) Quali giochi mi consigliate per questa macchina?
- 3) Uscirà mai il mitico Super Don Quixote?
- 4) E Esh's Aurunmilla?
- 5) Siete mitici!!! In particolare Stefano Gallarini, che scrive su CDI Magazine (è una rivista da edicola o no?). Vabbè ho finito con le domande e vi saluto con le mie care guide spirituali, a presto...

### Filippo "Dirk" Delle Monache

Caro Filippo, se la macchina che hai comprato ti soddisfa, complimenti per l'acquisto! E adesso che abbiamo implicitamente risposto alla prima domanda, passiamo alle altre:

- 2) Ultimamente sono usciti FX-Fighter e Burn Cycle che non sono affatto malvagi: tuttavia immagino che abbiano poco da spartire col tuo genere preferito (i laser-games)
- 3) A questo punto credo di no, peraltro le speranze sono sempre le ultime a morire...
- 4) A costo di mettere a nudo tutta la mia ignoranza, ti devo confessare che non so neppure cosa sia (lo so, Max, lo so, d'ora in avanti recensirò solo Budget... NdP)
- 5) Grazie dei complimenti. Comunque, che io sappia CDI Magazine non si vende in edicola, ma è possibile reperirla nei punti vendita Philips e, per riceverla regolarmente, è necessario abbonarsi.

### L'ANGOLO DELLA POESIA

#### ("Mentre cade una foglia")

"Una delicata brezza sfiora il mio sguardo e un leggero vento lontano soffia e porta con sé i semi dei frutti primaverili; mentre una carezza scende e libera i tuoi capelli, ho guardato nel lago dei tuoi neri occhi e il lampo scatenò la tempesta, fuoco e fulmini nel mio cuore. In quell'istante ho visto la fotografia della sera di un pallido giorno di Settembre e il tuo sorriso ha illuminato i miei pensieri e quell'ultima buia stanza nel fondo dei miei occhi. Tu hai riscaldato seppure per un attimo, il triste e freddo animo bramoso d'affetto di un bambino.

Così come Prometeo ha rubato il fuoco agli dei, così tu hai preso la fiamma del mio cuore"

### Giancarlo "Zak-Speed" Cecere

PS: vi prego di pubblicare questa poesia e di dedicarla a tutte le ragazze il cui nome inizia per "S" (pensavamo stessi parlando di una caldaia... NdBovas)

Non posso crederci. Tutto mi sarei aspettato di trovare nella casella postale di TGM ma non un languido poema dai toni classicheggianti, incentrato sul bruciante sentimento nato da un incontro probabilmente fortuito. Ah, quanto dolore fa rima con Amore! Giusta per chi sia fermamente convinto che "Amore" faccia più rima con "cuore" piuttosto che con "sudore", questa poesia merita la pubblicazione in quanto la prima a giungere presso il nostro recapito. Ma è una tantum... Quindi non riprovateci anche voi!!!

(comunque sia, se può consolare Giancarlo, devo dire che in alcuni passaggi non era affatto male... NdSS)

### CONCLUDENDO

Ok, gente, il 1996 è iniziato, il sondaggio di TGM è finito, questo numero anche, e persino Max è lì sull'orlo di un cedimento strutturale. Per cui chiudiamo qui e buona notte... Ciao ciao, ci si rilegge sul prossimo numero!

### Noi Bovas



# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504

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.



### 11th HOUR

Il seguito di 7th Guest. Fantastici effetti grafici cinematografici, nuovi enigmi da risolvere, rendono il gioco sempre più appassionante.

PC CDROM 119.000



### 3D LEMMINGS

Il famosissimo puzzle game ora con visuale in 3D decisamente migliorata grazie anche alla stupenda grafica SVGA SVILUPPATA SU 100 LIVELLI.

R.H.486DX + 4MB

PC CDROM 109.000



### 3D WORLD BOXING + 5 GIOCHI

Dedicato agli amanti dello sport, la più famosa simulazione di boxe mai creata su PC. La confezione comprende inoltre JILL OF THE JUNGLE, 3 POINT BASKETBALL, INVASION OF THE MUTANTS SPACE BATS, COSMIC ADVENTURES e FLOATRIS.

PC CDROM 29.000



### 4D SPORT BOXING

Il gioco di boxe più famoso su Amiga. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. IN SUPER OFFERTA!!

AMIGA 1MB 25.000



### ABSOLUTE ZERO

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

PC CDROM 119.000



### ACES COLLECTION

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

PC CDROM 69.000



### ACES OF THE DEEP

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

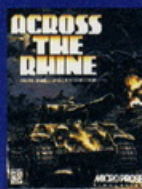
PC CDROM 93.000



### ACES OF THE DEEP MISSION DISK

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!!

PC Floppy Disks 49.000



### ACROSS THE RHINE: 1944

Uno dei migliori giochi di strategia di guerra mai creato. Puoi comandare un plotone di tanks, una compagnia o un intero battaglione. Scegli se combattere per gli Americani o i Tedeschi. Scenari di battaglia accuratamente fedeli alla realtà. R.H.486 + 4MB (8MB per effetti audio digitalizzati).

PC CDROM 119.000



### ACTION 5 PACK

Una stupenda raccolta contenente: WAR IN GULF, SHADOWLANDS, SPECTRE, DARKLANDS, OPERATION COMBAT 2. Il tutto ad un prezzo semplicemente incredibile.

PC CDROM 63.000



### ACTION SOCCER

Dalla Ubi-Soft l'atteso gioco del calcio che contiene tutte le caratteristiche essenziali per poter essere definito un vero e proprio gioco COIN-OP- come alla sala giochi!. Possibilità di zoom e replay, oltre 6000 animazioni, 4 condizioni climatiche e 30 tattiche di gioco diverse, 16 squadre con caratteristiche predefinite e possibilità di completa personalizzazione. MANUALE GIOCO E COMMENTI IN ITALIANO! R. H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 69.000



### ACTUA SOCCER

Il più bel calcio virtuale mai esistito. Fasi di gioco e grafica a livello tridimensionale cinematografico. Opzioni di replay e di visuale da ben 8 diverse posizioni. Possibilità di sostituzione nomi sia dei giocatori che degli allenatori. Opzione per 4 giocatori contemporanei e 20 giocatori via network. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 89.000



### ADVANCED CIVILISATION

Un fantastico gioco imperniato sulla gestione e lo sviluppo di una civiltà dalle epoche più antiche sino alle guerre nucleari. Molto di più di un simulatore il gioco si sviluppa con un'interattività tale da considerare elementi e azioni forse per voi completamente ininfluenti. Possibilità di gioco via Network, modem e Email fino ad 8 giocatori. Dovrete vedervela con guerre, battaglie, ricerche minerarie e tecnologiche, filosofie, conflitti religiosi, calamità naturali e tante variabili ancora. R.H. 486 + 8MB.

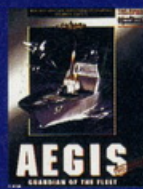
PC CDROM 109.000



### ADV. DUNGEON & DRAGONS COIL

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

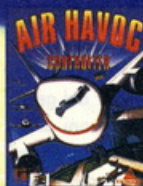
PC CDROM 94.000



### AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET

Gioco di guerra strategico. Al comando di un incrociatore, 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.

PC CDROM 99.000



### AIR HAVOC CONTROLLER

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

PC CDROM 39.000



### AIR POWER

Il primo gioco in assoluto che miscela un bellissimo simulatore di volo con un altrettanto ben riuscito wargame strategico. Possibilità di controllo di 8 diversi aerei ognuno con diverse caratteristiche ed armamenti. Puoi giocare addirittura contro 3 avversari pilotati dal computer contemporaneamente. Grafica iperdettagliata. L'abilità di pilota non sarà sufficiente se non ben combinata con quella di ottimo stratega!!

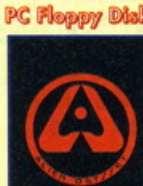
PC CDROM 83.000



### ALADDIN

Stendi il tuo tappeto e preparati ad azione e divertimento! uno dei più accattivanti giochi a piattaforma caratterizzato da una grafica impressionante e da una longevità unica nel suo genere. R.H.: 386DX + 4 MB.

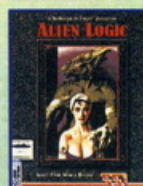
PC Floppy Disks 83.000



### ALIEN ODISSEY

La tua navicella è stata distrutta e tu sei stato riportato in vita da Gaan. Tu sei impadronito di una moto spaziale e sei il nuovo eroe del mondo! Dovrai distruggere il bunker delle telecomunicazioni, combattere contro agguerritissimi nemici liberando la popolazione schiava. Un'avventura digitalizzata mozzafiato senza precedenti!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2+8MB

PC Floppy Disks 55.000



### ALIEN LEGACY

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

PC CDROM 73.000



PC Floppy Disks 73.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504



## ALIEN LOGIC

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



## ANVIL OF DAWN

Una favolosa avventura stile fantasy sviluppata con grafica stile Doom. Una incredibile grafica tridimensionale ti accompagna nell'esplorazione di un fantastico mondo in 3D ove con l'ausilio di una miriade di magie e di oggetti dovrai sconfiggere i mostri invasori. Combattimenti animati! R.H. 486DX + 8MB



## ATTACK STACK

Una splendida raccolta contenente: THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO, DOOM, LEMMINGS CHRONICLES, SPECTRUM VR, CRYSTAL CALBURN, STREET FIGHTER 2, NOVASTORM e THE CHAOS CONTINUUM

PC CDROM

45.000

PC CDROM

89.000

PC CDROM

75.000



## ALIENS

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

PC CDROM 119.000



## ARCHER McLEAN'S POOL

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

PC CDROM 39.000



## AWARD WINNERS GOLD

Contiene i seguenti giochi: SENSIBLE SOCCER EUROPEAN CHAMP, JIMMY WHITE SNOOKER, ELITE PLUS ZOO.

AMIGA 1MB 39.000



## ALLIED GENERAL

Dalla SSI una stupenda simulazione di guerra che Ti vedrà impegnato a distruggere la potente macchina da guerra Nazista. Oltre 35 scenari ambientati nel Deserto, Europa e Russia saranno il campo di prova delle tue abilità strategiche impostate su fatti realmente accaduti durante la II Guerra mondiale. (anche WIN95)

PC CDROM 109.000



## AFRAID OF THE DARK

Una fantastica avventura infestata da fantasmi! In pratica si tratta di un film interattivo in cui controlli una coppia di fratelli sperduti in uno scenario di morte ed oscurità. Dovrai trovare le chiavi indispensabili a risolvere il Mistero... R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 39.000



## AWARD WINNERS PLATINUM

Compilation contenente: ELITE (simulazione di volo spaziale) CIVILIZATION (gioco di simulazione strategica) LEMMINGS (Rompicapo) R.H. 386SX 2MB.

PC CDROM 63.000

PC Floppy Disks 63.000

AMIGA 1MB 63.000



## 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.

AMIGA CD 32 55.000

AMIGA 1MB 55.000



## ASCENDANCY

Esplora lo spazio sconosciuto alla ricerca di una galassia ove il popolo della Terra, martoriato dai disastri atomici, possa sopravvivere. Con l'ausilio delle risorse che scoprirai, potrai costruire incredibili veicoli spaziali con i quali trasportare la popolazione e nel contempo difenderla dagli attacchi di misteriosi popoli alieni. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 115.000



## BATTLE BEAST

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

PC CDROM 79.000



## ALONE IN THE DARK TRILOGY

La raccolta delle 3 stupende avventure della Infogrames: Alone in the dark, Alone in the Dark 2 e Alone in the Dark 3 in uno stupendo cofanetto da collezione. R.H. 386DX + 4MB

PC CDROM 89.000



## 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

PC CDROM 49.000

PC Floppy Disks 49.000



## BATTLE ISLE 2

Gioco di guerra strategica ambientato nel futuro. Simulatore dotato del più alto sviluppo tecnologico che permette di combattere contro agguerrite civiltà utilizzando oltre 50 tipi di mezzi diversi .Possibilità di gioco fino a 7 utenti R.H.: 386

4MB.PC CDROM 89.000

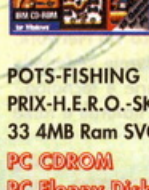
PC Floppy Disks 79.000



## AL UNSER Jr. ARCADE RACING

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

PC CDROM 95.000



## ATARI 2600 ACTION PACK 2

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

SKIING, STAMPEDE, TENNIS. R.H. 486SX 33 4MB Ram SVGA

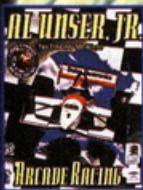
PC CDROM 65.000



## BATTLE ISLE 2 TITAN LEGACY

Data disk per Battle Isle ". 26 Nuove mappe, 50 sequenze animate, nuove unità. Per una battaglia sempre più avvincente

PC CDROM 49.000



## APACHE LONGBOW

Una incredibile simulazione di elicottero da combattimento che grazie alla sua grafica 3D ad alta risoluzione porta realmente ai limiti della realtà virtuale. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 79.000



## BATTLE ISLE 3

Il seguito di uno dei giochi di simulazione strategica di guerra più gettonati dell'anno. La nuova versione predisposta per Windows 95, accoglie una grafica decisamente migliorata con scene e filmati in full motion video ed una marea di opzioni aggiuntive tali da rendere la battaglia ancor più realistica ed interattiva. Possibilità di gioco via E-mail, modem e network. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB.

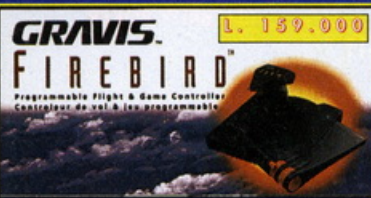
PC CDROM 89.000

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

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504



L. 159.000

Stupendo Joystick professionale programmabile della Gravis. Contiene le funzioni già pre-programmate di oltre 20 giochi

(Doom 2, Subwar 2050, 1942 PAW, US Navy Fighters ecc.) inoltre grazie ai suoi molteplici comandi permette una facilissima programmazione di funzioni per qualsiasi gioco.



L. 109.000

Dalla Gravis il Joystick ideale per qualsiasi gioco sia simulazione che arcade. 4 bottoni più i controlli del Throttle (per simulatori di volo). Include il software necessario per la calibrazione ed il gioco WING COMMANDER ACADEMY.



L. 219.000

Una stupenda confezione che comprende il nuovo Joystick professionale della Gravis: PHOENIX FLIGHT AND WEAPON control system in grado di controllare contemporaneamente sia il volo che l'armamento del tuo aereo. La confezione comprende il gioco

DESCENT bellissimo arcade stile Doom.



L. 59.000

Il Joypad più venduto in assoluto su PC. 4 bottoni e la possibilità di avvitare sul pad la pratica asticella che lo trasforma immediatamente in joystick. Contiene il software di calibrazione e di test.



L. 69.000

Joypad programmabile a 7 bottoni, permette di memorizzare fino a 60 funzioni di tastiera eseguendole con la semplice pressione di un tasto. Viene interfacciato alla tastiera in modo da consentire il funzionamento anche in combinata con un qualsiasi altro joystick.



L. 139.000

Dalla GH un controller professionale dedicato alla simulazione di volo. Comandi compatti e ben disposti raggruppano 4 tasti funzione, 6 pulsanti di fuoco, regolazioni Throttle e trimmer per la calibrazione.



L. 69.000

Dalla Gravis il Joystick ideale per qualsiasi gioco sia simulazione che arcade. 4 bottoni più i controlli del Throttle (per simulatori di volo). Include il software necessario per la calibrazione.



L. 329.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER riproduce fedelmente la cloche di volo del F16. Programmabilità illimitata, provvisto di potenziometri per un perfetto assetto, sia analogico che digitale, collegabile sia alla tastiera che alla porta game. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



L. 139.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER riproduce le cloche di volo degli aerei da guerra americani. 4 bottoni per un controllo completo, potenziometri, funzioni di programmazione, si consiglia l'uso della scheda game dedicata. Ideale l'interfacciamento con il Mark 2 Weapon Control System. Comprende il gioco F14 Fleet Defender.



L. 299.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER analogo al modello precedente (Mark 2 Flight Control System) ma costruito interamente in metallo per consentire un realismo ed una precisione praticamente ineccepibile. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata. Ideale l'interfacciamento con il Mark 2 W.C.S.



L. 329.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER funziona di complemento al F16 Flight Control System, aggiungendo il massimo del controllo quale Throttle automatico (senza staccare gli occhi dal nemico), mini-trackball incorporate utilizzabile anche come mouse, regolatori per Radar ed Antenna, triplice le funzioni del F16 - FLC.S. si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



L. 249.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER funziona di complemento al F16 Flight Control System, aggiungendo il controllo completo e programmabile di tutte le munizioni ed altre funzioni di bordo. Una serie di led indica quando le funzioni sono attivate. Possibilità di utilizzo sia analogico che digitale selezionabile con l'apposito interruttore collegabile sia alla tastiera che alla porta game. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



L. 69.000

Si tratta del modello più economico della THRUSTMASTER pur mantenendo invariate le caratteristiche professionali. Ideale per qualsiasi tipo di gioco, simulazione, arcade o sportivo. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



L. 75.000

La scheda game professionale prodotta dalla THRUSTMASTER ideale per un perfetto funzionamento di tutti i joystick professionali. Particolarmente indicata per macchine molto veloci (dal 486 in su) grazie anche al comodo potenziometro per meglio regolare i calibramenti in funzione del clock della macchina.



L. 55.000

La scheda game indispensabile per ottenere il massimo dai Joysticks e Joypads Gravis, particolarmente indicata ai processori di macchine molto veloci (dal 486 DX2 66 in poi) in quanto grazie al potenziometro è in grado di compensare perfettamente la velocità del joystick.



L. 329.000

Supporto in Top Driving Games by Microprose and Polyplex. Authentic Steering Console with Gear Shift Provides Maximum Realism. Separate Gas and Brake Pedals For Ultimate Control. Cushion Grip Steering Wheel.

Dalla THRUSTMASTER il miglior sistema di controllo dedicato agli appassionati di automobilismo. Volante, leva del cambio e pedaliere e tutto l'occorrente per la calibrazione ed il feedback. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



L. 139.000

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



L. 279.000

Works with all Thrustmaster Supporting External Rudder Pedals. Durable Aluminum and All Plastic Construction. Equipped with 40mm Pedal Movement.

Dalla THRUSTMASTER la fedele riproduzione della pedaliere montata sugli aerei da guerra americani. Fabbricata in alluminio e PVC è compatibile con la maggior parte dei simulatori di volo (ATP, Flight Sim. 5, Falcon 3.0 ecc.)

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504

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.



## BIG 10 PACK VOL. 2

Una stupendo raccolto dei seguenti giochi: ALIEN LOGIC, MEGA RACE, METAL MARINES, COMMANDER BLOOD, ULTIMATE DOMAIN, CRYSTAL CALIBURN, JETFIGHTER 2, TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL, CASINO

MASTER, D-GENERATION.

PC CDROM

79.000



## BIOFORGE

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 degli attori, diverse angolazioni per le riprese per un gioco incredibilmente scorrevole. R.H. 486 50Mhz 8MB. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM

129.000



## BLACK KNIGHT MARINE STRIKE FIGHTER

Una incredibile simulazione di volo dedicata al F18 Hornet Assault. Cockpit dell'aereo riprodotta esattamente identica all'ultimo modello in possesso dell'Aviazione americana. Centinaia di particolari tutti interattivi con possibilità di decisioni tattiche grazie all'apposito display. Oltre 50 missioni. R.H. 486+8MB. PC CDROM

PC CDROM

119.000



## BLOWN AWAY

Un nuovissimo sistema di gioco che vi offre molto di più di una semplice avventura digitalizzata. Oltre 24 differenti competizioni, grafica a schermo pieno, animazioni in 3D a 360° con effetti cinematici e musica stereo digitalizzata. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM

75.000



## BLOOD BOWL

Dalla Microleague un vero capolavoro di simulazione di football futuristico e sanguinolento! 8 autentiche squadre armate fino ai denti si contenderanno camionate e coppe all'ultimo sangue. Possibilità di cambiare la visuale del campo e funzione di replay delle azioni più belle. Giocabile anche via modem. PC CDROM

PC Floppy Disks

95.000

85.000



## BLOODWINGS

Avventura basata sullo stile FILM Interattivo caratterizzata da grafica digitalizzata unica nel suo genere! Genere Horror. Oltre 60 minuti di immagini in full motion. Visuale in prospettiva stile Doom. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM

95.000



## BURIED IN TIME: JOURNEYMAN PROJECT 2

Stupenda avventura grafica digitalizzata ambientata in un mondo immaginario del futuro. Impersoni un agente segreto accusato ingiustamente di aver alterato la storia del Mondo, sarete costretti a viaggiare attraverso le porte del Tempo evitando pericoli mortali e ricercando le prove che permetteranno di scoprire il vero colpevole. 3 CD ROMS assicurano una grafica pressochè ineguagliabile! R.H. 486 + 8MB

PC CDROM

95.000



## CAESAR 2

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

PC CDROM

109.000



## CAMPAIGN

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

PC 286 2MB Disponibile per

35.000

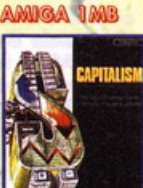


## CAMPAIGN 2

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

PC CDROM

35.000



## CAPITALISM

Con questa simulazione finanziaria, potrai definitivamente dimostrare la tua abilità della spaventosa guerra degli affari. Potrai scegliere il settore merceologico preferito e, partendo da zero, dovrai costruire il tuo Impero finanziario. Capitalism è caratterizzato da un realismo impressionante in quanto considera qualsiasi tipo di opportunità positiva o negativa esistente nella realtà. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM

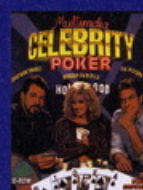
89.000

## CASINO TOUR CHAMPIONS

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

PC CDROM

55.000



## CELEBRITY POKER

In questa simulazione di poker, puoi addirittura giocare contro attori famosi come Johnathan Frakes (Star Trek) ed altri ancora. Immagini in full motion video e sonoro digitalizzate ne arricchiscono la giocabilità portandola ad essere uno dei migliori giochi del suo genere. PC CDROM

79.000



## CELTIC TALES: BALOR OF THE EVIL EYE

Dalla KOEI, casa specializzata nella creazione di giochi strategici, un vero capolavoro ambientato in Irlanda all'epoca dei Celti. Fino ad 8 personaggi contemporaneamente fino a 6 giocatori. R.H. 386 + 2MB.

PC CD ROM

93.000



## CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 95

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, delle formazioni sono alcune delle strategie che se adottate con accuratezza ti permetteranno di vincere il campionato! R.H. (vers.PC): 386DX, 2MB, VGA.

PC Floppy Disks

29.000

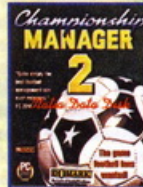


## CHAMPIONSHIP MANAGER 2

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

PC CDROM

79.000

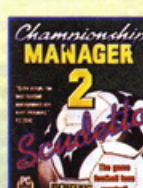


## CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITALIA DATA DISK

Finalmente il data disk contenente il campionato italiano aggiornato agli ultimissimi trasferimenti di novembre!!

PC CDROM

49.000



## CHAMPIONSHIP MANAGER 2 SCUDETTO

Versione completamente in ITALIANO con tutte le squadre aggiornate all'ultimo calcio-mercato di novembre. IL TOP DELLA SIMULAZIONE MANAGERIALE CALCISTICA.

PC CDROM

95.000



## CHAOS CONTROL

Prodotto interamente con Silicon Graphics vi immerge in una fantastica epopea futuristica in cui si mescolano cybercultura, viaggio virtuale e grafica Manga. Al comando di una astronave, le vostre missioni vi porteranno a vivere una fantastica avventura. MANUALE IN ITALIANO. R.H.486 4MB Ram

PC CDROM

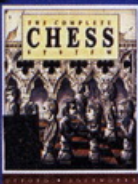
89.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504

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.



## COMPLETE CHESS SYSTEM

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

AMIGA 1MB 65.000  
PC CDROM 35.000



## CINEMANIA 1995

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

PC CDROM 79.000



## CINEMANIA 1996

Dalla Microsoft la nuova edizione della più bella enciclopedia del cinema esistente. Oltre 2500 fotografie, 1175 FILMS, e 4000 biografie: lo spettacolo è assicurato. R.H. 386 + 8MB, Windows 95 SVGA.

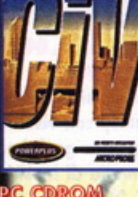
PC CDROM 85.000



## CITY 2000

Avventura genere spionaggio caratterizzata dalla grafica digitalizzata. Mappe dettagliate, sonore digitalizzata ed animazioni in tempo reale ti conducono nella vita quotidiana di Londra nei panni di un agente segreto americano. R.H. 386DX + 2MB

PC CD ROM 79.000



## CIVILIZATION

Gioco di strategia. Guida la tua civiltà alla conquista del mondo sviluppando le tue tecnologie dall'invenzione della ruota alla scoperta della bomba atomica.

AMIGA 1200 65.000  
AMIGA 1MB 39.000  
PC CDROM 39.000



## CIVIL WAR

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

LINK! PC CDROM 79.000



## CLASSIC COLLECTION DELPHINE

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.

PC Floppy Disks 49.000



## CLASSIC COLLECTION LUCAS

COMPILATION CONTENENTE: THE SECRET OF MONKEY ISLAND (Avventura grafica ambientata nell'Isola dei Pirati), INDIANA JONES E L'ULTIMA CROCIATA (Avventura grafica ispirata al famoso film), LOOM (Avventura grafica genere fantasia ove si impersona un Mago), ZAC Mc KRACKEN (Avventura grafica ambientata nel futuro) MANIAC MANSION (Avventura grafica ambientata nei giorni nostri con oltre 400 oggetti da scoprire!). REQUISITI HARDWARE (vers.PC): 386DX + 2MB.

PC Floppy Disks 49.000  
AMIGA 1MB 49.000



COMPILATION CONTENENTE: JET FIGHTER 2 ( Simulatore di volo del F23 - TACTICAL FIGHTER), JET FIGHTER 2 MISSION PACK (data disk con 125 missioni), JET FIGHTER 2 CLUE BOOK ( contiene i trucchi e le strategie di volo), SPECTRE (Simulatore di volo spaziale a grafica poligonale). R.H.: 386 DX + 1MB RAM + VGA.

PC CD ROM 35.000  
PC Floppy Disks 35.000



## CLUB FOOTBALL: THE MANAGER

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.

PC Floppy Disks 69.000  
AMIGA 1MB 59.000



## COALA

Una fantastica simulazione di elicottero finalmente disponibile anche su Amiga. Visuale a 360°, scenario editor per personalizzare le missioni, 4 differenti elicotteri: AH64A, MI-28 HAVOC, MI35 MIND e AH-88 COALA.

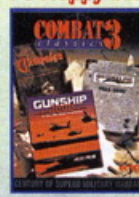
AMIGA 1MB AMIGA 1200 59.000



## COMBAT AIR PATROL

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

PC CDROM 75.000  
PC Floppy Disks 69.000



## COMBAT CLASSIC 3

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

2MB PC Floppy disks 65.000  
PC CDROM 65.000  
AMIGA 1MB 65.000



## RIVERBOAT CARD GAMES

Contiene oltre 1000 diversi giochi di solitario a carte. Grafica digitalizzata e le istruzioni complete di gioco di tutti i solitari con diversi livelli di difficoltà. R.H. 386 + 2MB + WINDOWS

PC Floppy Disks 45.000  
PC CD ROM 45.000



## CONQUEROR A.D. 1086

Dalla SIERRA un eccezionale simulazione di guerra medievale con fastidiche e fasi di azione in soggettiva. Un vero capolavoro di grafica sonora. R.H. 486+8MB+SVGA.

PC CDROM 129.000



## COVER GIRL STRIP POKER

Uno stupendo Strip Poker caratterizzato da un elevato livello di giocabilità e da immagini in animazione altamente piccanti. VM.18.

PC CD ROM 27.000



## COMMAND & CONQUER

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

PC CDROM 99.000



## COMMAND ADVENTURE STARSHIP

Simulazione spaziale. Gioco che miscela azione e strategia in un cocktail veramente appassionante. Possibilità di utilizzare oltre 50 astronavi e più di 80 tipi differenti di armamenti per conquistare 50 pianeti. Sonoro digitalizzato con qualità.

CD.R.H. 386 SX 33 2MB Ram  
PC Floppy Disks 55.000



## CONSPIRACY

Avventura grafica genere spionaggio. Impersonando un alto ufficiale del KGB, devi indagare per sventare un colpo di stato. Ricco di colpi di scena e immagini digitalizzate. REQUISITI HARDWARE: 386 DX + 2 MB

PC CDROM 99.000



## CORRIDOR 7

Sparatutto arcade ambientato nel futuro. Lo scopo del gioco è distruggere gli alieni provenienti da Marte. Dagli stessi autori di DOOM non poteva essere altro che un ottimo gioco! R.H. 386DX + 2MB

PC Floppy Disks 55.000  
PC CDROM 55.000



## CURSE OF ENCHANTIA

Avventura grafica ambientata nel fantastico mondo di Enchantia. Il tuo personaggio dovrà affrontare innumerevoli pericoli, difficili enigmi per sconfiggere la malvagia strega

AMIGA 1MB 29.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504

## CREATURE SHOCK

Avventura spaziale ambientata nel 22° secolo. Alla ricerca di un altro pianeta abitabile, ti imbattevi contro centinaia di alieni ostili. Grafica e sonoro a livelli talmente elevati che devono essere provati per essere creduti. R.H. 486DX+4MB.



PC CDROM

69.000

## CRIME PATROL

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: 386SX + 1MB RAM.



PC CDROM 79.000

## CRUISE FOR A CORPSE

Avventura grafica ambientata su di una nave da crociera. Ti ritroverai nei panni di un ispettore di Polizia a dover indagare sull'omicidio di un passeggero. Ispirata ad uno dei più famosi romanzi "gialli" con un nuovissimo sistema "cinematico" per le animazioni. R.H. 386 SX 2MB



PC CDROM

35.000

PC Floppy Disks

35.000

AMIGA 1MB

35.000

## CRUSADER: NO REMORSE

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



PC CDROM 105.000

## CYBERIA

Avventura spaziale. Il gioco si svolge alternando sequenze di simulazione di volo spaziale a fasi di sparatutto 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



PC CDROM

99.000

## CYBERSPEED

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



PC CDROM

109.000

## CYBERSTRIP BLACKJACK

Incredibile Strip BlackJack completamente digitalizzato e con filmati in full motion.



PC CDROM 79.000

## CYBERSTRIP POKER

Incredibile Strip Poker completamente digitalizzato e con filmati in full motion.



PC CDROM 79.000

## CYCLEMANIA

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



PC CDROM 59.000

## D - 1000

Oltre 1000 nuovi livelli ed utilities per Doom e Doom 2. Nuove armi, Nuovi nemici, e tanto altro ancora.



PC CDROM 49.000

## D-ZONE COLLECTORS

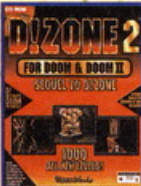
Data disk per DOOM e DOOM 2 con mappe, nuovi livelli ed editor. La versione CDROM contiene oltre 900 livelli.



PC CDROM 59.000

## D-ZONE 2

Ulteriori 1000 nuovi livelli per DOOM e DOOM 2 ed una nuova utility che permette di aggiungere nuovi ostacoli, modificare i livelli di difficoltà, e tante altre utilities.



PC CDROM 65.000

## DAEDALUS ENCOUNTER

Avventura spaziale con oltre 2 ore di digital video ed animazioni 3D. Diverse trame a seconda delle scelte che si effettuano durante il gioco, attraverso 3 livelli di difficoltà. Un titolo da non perdere. R.H. 486 8MB Ram MANUALE IN ITALIANO.



PC CDROM

99.000

## DAEMONGATE

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. R.H.:386SX +1MB.



PC CDROM 75.000

## DARK FORCES

Sparatutto 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.

PC CDROM

89.000

## DARKER

Un fantastico gioco di simulazione-sparatutto ambientato in un paesaggio futuristico. La caratteristica fondamentale è la incredibile grafica 3D la cui realizzazione ha richiesto addirittura 4 ANNI R.H. 486 + 8MB MANUALE IN ITALIANO.



PC CDROM

75.000

PC Floppy Disks

75.000

## DARKMERE

Avventura grafica tridimensionale isometrica. In un mondo fantastico devi uccidere il grande drago per potere avere libero accesso al trono. MANUALE E SCREEN TEXT IN ITALIANO.



AMIGA 1MB 49.000

## DARKSEED

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.



AMIGA 1MB

35.000

PC CDROM

35.000

## DARKSEED 2

Il seguito del più bel psycho-thriller del 1994 ora arricchito da grafica e sequenze cinematiche veramente incredibili e tali da rendere l'avventura interattiva semplicemente appassionante. R.H. 486+8MB.



PC CDROM 119.000

## DARKSIDE OF XEEN

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



PC Floppy Disks 49.000

## DARKSUN: SHATTERED LANDS

Gioco di ruolo della SSI 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 continua! R.H. 386DX +



2MB PC Floppy disks

49.000

PC CD ROM

49.000

## DARKSUN: WAKE OF THE RAVENGER

Gioco di ruolo della SSI 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 continua! R.H. 386DX +



2MB PC Floppy disks

49.000

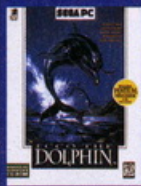
PC CD ROM

49.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504



## ECCO THE DOLPHIN

Uno dei maggiori successi della Sega finalmente convertito su formata PC CDROM. Un platform game realizzato con una sublime grafica SVGA ed arricchito di oltre 30 nuovi livelli rispetto alla versione Megadrive. R.H. Pentium 60 + 8MB.

PC CDROM

109.000

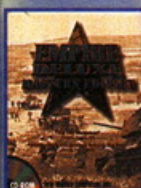


## ELDER SCROLL: THE ARENA

Gioco di ruolo in soggettiva ambientato in un'epoca fantastica. Puoi scegliere tra 18 personaggi diversi, 80 magie ed oltre 2500 oggetti magici attraverso 400 diverse città. R.H.: 386DX + 4MB.

PC CDROM

99.000



## EMPIRE DE LUXE

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

PC CDROM

63.000



## EMPIRE 2

Finalmente una simulazione strategica di guerra di versa dal solito. In questo gioco infatti è possibile rivivere non solo le più famose battaglie di Napoleone, Mussolini, Chrcill e tanti altri, ma si può addirittura crearne sempre nuove adottando nuovissime tecnologie ed applicando sempre nuove strategie grazie al fantastico scenario editor ed ai suoi molteplici controlli. Il tutto ovviamente circondato da una sontuosa grafica che conferisce al gioco effetti veramente ultra-realistici. PC CDROM

83.000



## ENCARTA 1995

ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE. 26000 ARTICOLI, 8000 IMMAGINI, 800 MAPPE, 100 ANIMAZIONI 8 ORE DI SONORO. R.H.: 386SX + 4MB RAM. WINDOWS 3.1

PC CDROM

79.000



## ENCARTA 1996

Dalla Microsoft la nuova edizione della più bella enciclopedia multimediale mai esistita. Completamente aggiornata e sempre più ricca di nozioni ed illustrazioni, offre anche una selezione di menù aggiuntiva per renderne sempre più piacevole la consultazione. R.H.486 + 8MB + WINDOWS 3.1 o 95.

PC CDROM

135.000



## ENTERTAINER

Compilation contenente: ROAD & TRACK GRAND PRIX UNLIMITED (automobilismo), LINKS THE CHALLENGE (sim. Golf), KING QUEST 6 (avventura), TRUMP CASTLE 3 (giochi casino'), DARK SUN: SHATTERED LANDS (strategia).

PC CDROM

55.000



## ENTOMORPH

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

PC CDROM

89.000

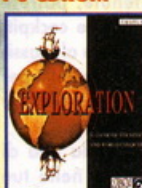


## EURO SOCCER

Uno dei migliori giochi di calcio. Opzione per 2 giocatori, modalità torneo o arcade, 64 squadre appartenenti ad 8 nazioni diverse con punti di forza e debolezze variabili. Calci di rigore, rovesciate, scivolate, colpi di testa, il tutto con un realismo semplicemente incredibile! Manuale e gioco IN ITALIANO

PC CDROM

29.000



## EXPLORATION

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

99.000



## EXTRACTORS

Stupenda platfor ove guiderai una squadra di minatori attraverso 24 mondi sospesi nello spazio alla ricerca di nuove risorse minerarie per il tuo pianeta Zarg. R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM

69.000



## F-14 TOMCAT + 5 GIOCHI

Il famoso simulatore di volo dedicato al F14 in raccolta con i seguenti giochi: EPIC BASEBALL, LOST IN SPACE, MAJOR STRIKER, BANANOID e STAR-FIRE.

PC CDROM

29.000



## F15-STRIKE EAGLE 2

Versione speciale del famoso simulatore di volo dedicato al F15 comprendente anche le missioni dedicate all'operazione DESERT STORM. LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi.

PC CDROM

35.000



## F15 STRIKE EAGLE 3

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.

PC CDROM

39.000



## F-19 STEALTH FIGHTER

Stupendo simulatore di volo dedicato al F19 caratterizzato da una incredibile quantità di opzioni ed accessori selezionabili tale da portare il gioco ad un altissimo livello di realismo. Decine di missioni ambientate dal Golfo Persico all'Europa Centrale. LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi.

PC CDROM

35.000



## FORMULA 1

### WORLD CHAMPIONSHIP EDITION

Dalla Domark, una gara automobilistica professionale. Puoi ripercorrere i 16 Gran Premi reali impersonando uno dei veri piloti di F1 appartenente ad uno degli 8 Team ufficiali. 3 livelli di difficoltà in varie condizioni

ambientali con possibilità di gioco per 2 giocatori.

AMIGA 1MB

59.000



## FORMULA 1 GRAN PRIX 2

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

PC CDROM

109.000



## FORMULA 1 GRAN PRIX MANAGER

La versione manageriale del noto gioco di formula 1, grazie alle molteplici opzioni Vi trasmetterà le sensazioni del mondo dorato di uno degli sport più famosi del mondo.

PC CDROM

109.000



## FADE TO BLACK

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

successo alla fine del gioco.

PC CDROM

105.000



## FALCON 3.0

Il più bel simulatore di aerei da guerra mai realizzato. Piloterai fino ad 8 jets nelle più famose battaglie in Medio Oriente. Possibilità di gioco via modem o via Link-cable. R.H. 386 + 4MB RAM.

PC CDROM

39.000

PC Floppy Disk

39.000



## FATAL RACING

Uno dei giochi di corse automobilistiche più atteso dell'anno. 8 scuderie e 16 diversi automezzi si contenderanno il titolo mondiale senza esclusione di colpi. Possibilità di gioco via modem o via network fino a 16 giocatori!. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM

89.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504



## FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Ogni commento è superfluo. Si tratta del miglior gioco di calcio attualmente presente su Amiga e Pc. R.H.: 486DX + 4MB RAM.(vers.PC disks), 496DX + 8MB (vers. CDROM).

PC Floppy Disks 49.000  
PC CDROM 49.000



## FLIGHT SIMULATOR 5 PACK

Una incredibile raccolta per amanti della simulazione di volo: FLIGHT OF THE INTRUDER, JETFIGHTER 2, FALCON AT, SUPER VGA HARRIER e FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT.

PC CDROM 65.000



## FRANKENSTEIN

Basato sulle famose serie di film, questa avventura caratterizzata da una grafica renderizzata in 3D e dalla possibilità di interpretare vari personaggi con ruoli diversi, Vi permetterà di pilotare il gioco addirittura dal punto di vista del mostro. R.H.

486+4MB PC CDROM 99.000



## FIFA INT. SOCCER JOYPAD GRAVIS

Una stupenda confezione che comprende il famoso gioco di calcio ed un joypad a 4 tasti della Gravis provvisto di levetta per trasformarlo in Joystick!.

PC CDROM 99.000



## FLIGHT SIMULATOR FLIGHT SHOP

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

PC CDROM 97.000



## FULL THROTTLE

FINALMENTE DISPONIBILE LA VERSIONE COMPLETAMENTE PARLATA IN ITALIANO!!

PC CDROM 119.000



## FIFA INTERNATIONAL SOCCER 1996

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

PC CDROM 99.000



## FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT

Centinaia di pzioni aggiuntive per Flight simulator 5.X. Grazie alle molteplici clip arts contenute, potrete creare nuovi scenari, nuove cockpit, nuovi aerei e personalizzare al massimo le vostre missioni. Disponibile per

PC CDROM 39.000



## FURY 3

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

PC CDROM 99.000



## FLIGHT SIMULATOR TOWER

Ora la responsabilità della vita di migliaia di passeggeri è nelle tue mani. Visuale digitalizzata a 360° ti permette il controllo totale delle operazioni di smistamento dell'intenso traffico aereo. nei principali aeroporti.

PC CDROM 119.000



## FURY OF THE FURRIES

Un Platform dalla grafica semplicemente incredibile e composto da oltre 100 LIVELLI. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

AMIGA CD 32 39.000



## FIGHTER DUEL

Parteciperai ad eccezionali duelli aerei nei cieli della Seconda Guerra Mondiale! 8 diversi nemici guidati dal computer oppure un avversario via Modem. 8 livelli di difficoltà e grafica tridimensionale a 360°! MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 83.000



## FLIGHT PACK 2

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

PC CDROM 49.000



## FINAL APPROACH 5.0

Dedicato agli utenti per i quali il pilotaggio simulato di un CESSNA, di un LEARJET o di un A320 è indissociabile dalla realtà dei documenti effettivi per l'avvicinamento. Questo programma vi offre tutti i documenti necessari per aiutarvi a perfezionare la vostra tecnica, facendovi vivere emozioni nuove ed esperienze appassionanti con Flight Sim. 5) ATP, A320 e tutti gli altri simulatori.

PC CDROM 55.000



## FLIGHT UNLIMITED

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.

PC CDROM 85.000



## FX FIGHTER

Il "Picchiaduro" destinato a rivoluzionare il mondo del proprio genere!. Combattimenti mozzafiato con grafica in 3D texture mapping, tecnologia "motion capture" per una grafica in animazione mai vista prima, il primo prodotto ad utilizzare la tecnologia BRENDER, oltre 40 DIVERSE MOSSE per ogni personaggio. Gioco per 1 o 2 giocatori. R.H. 486+4MB.

PC CDROM 77.000



## FLASHBACK

Eccezionale 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 cinematografiche che caratterizzano questa versione per CDROM. R.H. 386 4MB Ram

PC CDROM 79.000



## FLY HARDER

Uno stupendo gioco di abilità nel quale, al comando della vostra navicella spaziale, dovrete raccogliere delle sfere di energia e lanciarle al centro di reattori atomici che minacciano la vita sul vostro Pianeta. GIOCO E MANUALE IN ITALIANO.

AMIGA CD 32 39.000



## GABRIEL KNIGHT 2

In questo gioco surreale, Vi troverete invischiati in una storia estremamente piacevole da giocare. Avrete la possibilità di controllare due personaggi ed agente interattivamente con essi percorrerete questo stupendo film interattivo modificandone la trama a seconda delle decisioni intraprese. Disponibile per:

PC CDROM 109.000



## 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 129.000



## FOOTBALL LIMITED

Stupendo gioco di calcio manageriale ove puoi controllare contemporaneamente sia come allenatore che come presidente che come direttore finanziario adottando le migliori strategie usufruendo delle centinaia di opzioni selezionabili. La speciale tecnologia impiegata in questo gioco permette al computer di "ragionare" con un realismo UNICO!

PC CDROM 99.000



## GATEWAY 2: HOMEWORLD

Una stupenda avventura interattiva ove dovrete difendere la terra dall'invasione di un popolo alieno. Grafica stile cartole animato, spettacoli sequenze in animazione ed una trama coinvolgente. R.H. 386 + 2MB.

PC CDROM 99.000



# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504



## DAWN PATROL

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.

PC Floppy disks  
PC CD ROM  
AMIGA 1MB

79.000  
79.000  
65.000



## DAY OF TENTACLE

Splendida avventura grafica stile cartone animato. Mille stranezze, mille trabocchetti, comicità assicurata dagli splendidi dialoghi in italiano, per uno dei titoli migliori mai prodotti dalla Lucas. All'interno del gioco stesso un'incredibile sorpresa.... R.H. 286

1MB. PC CDROM

49.000



## D-DAY OPERATION OVERLORD

Splendida simulazione di volo basata su episodi realmente accaduti durante la II Guerra Mondiale. Oltre 130 fotografie digitalizzate. Puoi pilotare i leggendari Spitfire, Mustang, Typhoon, con dettagli grafici curati nei minimi particolari.

PC CDROM

64.000



## DEATH GATE

Avventura fantasy. Ricerca le antiche conoscenze del mondo che sono andate perdute. Affronta queste terre mistiche, ricche di elfi, maghi, draghi e morti viventi, interagendo con oltre 40 personaggi. Splendida la grafica SVGA e le voci digitalizzate. R.H. 386

SX 33 4MB PC CDROM

95.000



## DEFENDER OF THE EMPIRE

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.

PC Floppy disks

39.000



## DEFINITIVE WARGAME COLLECTION

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

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

PC CDROM

75.000



## DESTRUCTION DERBY

Il gioco che ha fatto impazzire migliaia di assidui frequentatori delle sale giochi ora è finalmente disponibile anche su PC. La più bella simulazione di STUNT CARS mai vista prima. Grafica cinematografica digitalizzata con azioni ed incidenti mozzafiato. Possibilità di gioco anche a mezzo LINK per una gara testa a testa. R.H. 486DX2-66 + 8MB.

PC CDROM

99.000



## DOOM 1 & 2 TOOLKIT

Contiene oltre 900 nuovi livelli per DOOM. Nuove grafiche e nuovi effetti sonori. Comprende anche l'editor per nuovi livelli e per la grafica inclusi trucchi e cheat mode.

PC CDROM

35.000

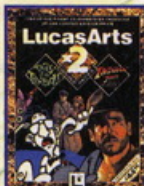


## DOOM EXPLOSION + UTILITIES

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

PC CDROM

49.000



## DOUBLE PACK-LUCAS ARTS

DAY OF THE TENTACLE (Avventura grafica ad alto contenuto umoristico), INDIANA JONES ALLA SCOPERTA DI ATLANTIDE (Avventura grafica. Il quarto episodio dedicato a Indiana Jones). REQUISITI HARDWARE: 386 + 2MB RAM.

PC CDROM

89.000



## DRUG WARS

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

PC CDROM

63.000



## DRUID

Dalla Mindscape un vero capolavoro del genere avventura interattiva. Oltre 100 allocazioni da esplorare realizzate con grafica renderizzata, oltre 10.000 frames di animazione. Possibilità di personalizzare al 100% il proprio personaggio. Visuale isometrica in 3D. Disponibile per:

PC CDROM

79.000



## DUNGEON MASTER 2

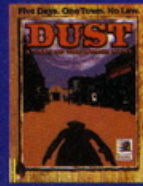
Non si era ancora visto nulla di simile al mitico "The Legend of Skullkeep" Nuove incredibili creature daranno vita a combattimenti in tempo reale caratterizzati da una grafica semplicemente UNICA.

PC CDROM

89.000

PC Floppy Disks  
AMIGA 1200

79.000  
69.000



## DUST

Una splendida avventura stile "punta e clicca" ambientata nel Vecchio West. Grafica tridimensionale digitalizzata texture mapping in tempo reale. Potrai interagire con oltre 40 personaggi coinvolti in una storia ricca di misteri da risolvere. R.H. 486 +

8MB. PC CDROM

75.000



## EARTHSIEGE

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

PC CDROM

79.000



## EARTHSIEGE EXPANSION DISK

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

PC CDROM

45.000



## E.A. TOP TEN PACK

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

PC CDROM

55.000



## E.A. TOP TEN PACK 2

Compilations contenente WING COMMANDER DELUXE, SHADOWCASTER, MICHAEL JORDAN IN FLIGHT, GRAND SLAM BRIDGE 2, SEVEN CITIES OF GOLD DELUXE ED., STARFLIGHT 2, KASPAROV'S GAMBIT, HEROES OF THE 357th, INDIANAPOLIS 500, PGA TOUR GOLF. R.H. 386 2MB Ram

PC CDROM

75.000



## ELECTRONIC ARTS PACK 1

Una stupenda raccolta che contiene: FIFA INTERNATIONAL SOCCER, PGA GOLF 486 e FORMULA 1 GRAN PRIX.

PC CDROM

79.000



## ELECTRONIC ARTS PACK 2

Una stupenda raccolta che contiene: TRANSPORT TYCHOON e THEME PARK.

PC CDROM

79.000



## ELECTRONIC ARTS PACK 3

Una stupenda raccolta che contiene: 1942 P.A.W., F14 FLEET DEFENDER e WINGS OF GLORY.

PC CDROM

79.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504

## GENGHIS KHAN 2



Sempre dalla KOEI questo gioco strategico ambientato in Mongolia. Puoi impersonare Genghis Khan, King John, Filippo II ed altri 12 "grandi" della storia. Scegli tra 16 compagnie militari incluso cavalieri, samurai ecc. Fino a 4 giocatori e possibilità di salvataggio fino a 5 diverse posizioni di gioco. R.H. 386 + 2 MB. **PC Floppy Disks 95.000**

## GLOOM



Stupendo sparattutto arcade stile DOOM. Oltre 20 livelli di azione non stop. Possibilità di split dello schermo per 2 giocatori. Grafica e suono veramente esaltanti!

**AMIGA 1200 57.000**  
**AMIGA CD 32 59.000**

## GONE FISHIN



Eccezionale simulazione di pesca sportiva caratterizzata da centinaia di opzioni ed accessori selezionabili ed un realismo veramente impressionante. R.H. 386 + 4MB.

**PC CDROM 59.000**

## GREAT NAVAL BATTLE 4



Dalla SSI il favoloso seguito della più nota simulazione strategica di guerra navale. Nettamente migliorata sia la grafica che l'intelligenza artificiale del computer. Nuovi editor degli scenari per modificare le battaglie esistenti o crearne delle nuove. Oltre 130 navi. Opzione per personalizzare al massimo sia le visuali che il gioco. R.H. 386+8MB.

**PC CDROM 115.000**

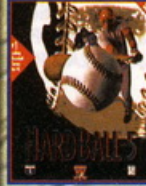
## HAMMER OF THE GODS



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

**PC CDROM 85.000**

## HARDBALL 5



La più bella simulazione di Baseball mai vista prima. Oltre 800 giocatori con relative statistiche aggiornate al campionato 1995, 40 diversi Stadi, 10 livelli di difficoltà, opzione per gioco in Link o via Modem, l'utilissima funzione di PLAYER EDITOR per aggiornare costantemente o per creare nuovi giocatori. R.H. 486DX + 8MB.

**PC CDROM 109.000**

## HAVOC



Un entusiasmante gioco di combattimento futuristico sviluppato su 35 livelli e 80 diversi tipi di mezzi nemici. Grafica tridimensionale in prima persona stile Doom con possibilità di gioco via modem e via Network. 2 CD in dotazione nello stesso pacchetto per poter attivare fin da subito l'opzione Multiplayer. Include già anche la versione per Machintosh. R.H. 486DX2 + 8MB ram.

**PC CDROM 109.000**

## HARPOON 2 DELUXE



Uno dei migliori simulatori di guerra strategica ora in confezione speciale con 30 nuovi scenari ed un esclusivo SCENARIO EDITOR. R.H. 386 + 4MB

**PC CDROM 99.000**

## HEART OF DARKNESS



Dagli ideatori di Another World, un ennesimo capolavoro espresso in questa avventura caratterizzata dalle animazioni pre-renderizzate tanto da portare a 1400 frame pr ogni personaggio! La Virgin, distributrice, ha previsto una produzione di 1 milione

di pezzi!

**PC CDROM**

**119.000**

## HELL



Incredibile 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.

**PC CDROM**

**49.000**

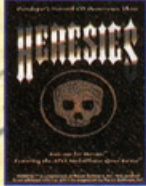
## (HEXEN) HERETIC 2



Una splendida avventura ambientata in un mondo virtuale medievale stile fantasy, con visuale in soggettiva. Grafica ad altissimo livello ti trasmette la sensazione di essere realmente dentro all'avventura.

**PC CDROM 89.000**

## HERESIES

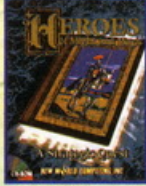


Contiene centinaia di livelli aggiuntivi per Heretic, uno speciale GAME MANAGER che consiste in un completo database pieno di nuovi livelli, descrizioni, immagini etc. e l'esclusivo PLAYNET che permette di giocare Heretic in Network e Multiplayer.

**PC CDROM**

**59.000**

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC



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

**PC CDROM**

**89.000**

## HIGH OCTANE



Una stupefacente gara automobilistica ambientata nel 21° secolo arricchita da numerosi armamenti per "spazzare via" i tuoi avversari. 6 tipi di auto ed ampia gamma di armi.

**PC CDROM 95.000**

## ICEBREAKER



Un bellissimo gioco di abilità ove dovrai distruggere una incredibile quantità di piramidi seguendo uno schema logico. Oltre 150 livelli caratterizzati da grafica SVGA e visuale tridimensionale. 4 livelli di difficoltà, sequenze cinematografiche e musica digitalizzata. R.H. 486+8MB.

**PC CDROM**

**95.000**

## I HAVE NO MOUTH



Bellissima avventura digitalizzata ove potrai impersonare fino a 40 differenti personaggi impegnati nella risoluzione di molteplici problemi. Un viaggio nel mistero che vi coinvolgerà a tal punto dal non dimenticarlo facilmente. In omaggio un favoloso

**MOUSE PAD con ologramma.**

**R.H. 486DX + 8MB**

**PC CDROM**

**109.000**

## INCA COLLECTION



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

**PC CDROM 57.000**

## INDIANA JONES FATE ATLANTIS



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 ITALIANO.

**PC CDROM**

**49.000**

## INDY CAR RACING



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

**PC CDROM**

**27.000**

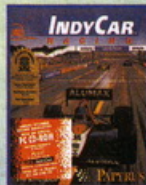
## INDY CAR RACING TRACK PACK



DATA DISK PER INDY CAR RACING CONTENENTE 7 NUOVI CIRCUITI.

**PC Floppy Disks 35.000**

## INDY CAR COMPILATION



Il famosissimo ed imbattibile gioco di automobilismo ora in confezione speciale comprendente anche tutti i data disks percorsi. R.H. 386+4MB.

**PC CDROM 69.000**

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504

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.

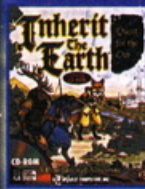


### INDY CAR RACING 2

Finalmente disponibile il favoloso seguito di uno dei giochi di simulazione automobilistica più venduti nel corso del 1994-1995. Grafica decisamente migliorata ed aggiunta di parecchie opzioni sono solo alcune delle peculiarità di questo sicuro successo. R.H. 486+3MB.

PC CDROM

79.000



### INHERIT THE EARTH

Un'avventura che vanta oltre 4 ore di grafica stile cartone animato in animazione e suoni ed effetti sonori stereofonici. Ambientata in un mondo di fantasia potrai modificarne la trama a seconda delle decisioni che adatterai. R.H. 386 + 4MB RAM.

PC Floppy Disks

63.000

PC CDROM

63.000



### INTERNATIONAL ATHLETICS

Stupenda simulazione sportiva dedicata agli amanti dell'atletica leggera. Varie discipline e possibilità di gare a più giocatori. MANUALE IN ITALIANO PC CDROM

29.000



### 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 in Link. R.H. 486 SX 25 4MB (man. ITALIANO)

PC CDROM

75.000



### IRON CROSS

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.

PC Floppy Disks 76.000

PC CDROM 76.000



### IRON HELIX

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.

PC CDROM 89.000



### ISHAR 3

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

PC CDROM 45.000

AMIGA 1MB 35.000



### JAGGED ALLIANCE

Gioco di strategia militare. Dopo aver organizzato un team di soldati mercenari scegliendo tra 60 diversi personaggi, dovrai liberare con la forza un'isola da personaggi malvagi. Oltre 2000 frame e 50 diverse allocazioni. Grafica e sonoro emozionanti

trasmettono al giocatore una indimenticabile sensazione di realtà. R.H. 486DX + 4MB.

PC CDROM

69.000

PC Floppy disks

65.000



### JUMP RAVEN

Sparatutto futuristico ambientato per le strade di New York. Puoi scegliere fra 24 tipi di armi differenti, 6 copiloti e 12 tracce audio incredibilmente coinvolgenti. Splendida la grafica 3D che ti immerge in un'ambientazione di stile cyberpunk piena di insidie e di nemici sempre più bellucosi. R.H. 486 8MB

PC CDROM

77.000



### JUNGLE BOOK

Il più bel gioco della Disney finalmente convertito su formato PC. Un Platform d'eccezione caratterizzato da una giocabilità veramente entusiasmante grazie anche alla splendida grafica. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486+4MB

PC Floppy Disks

55.000



### KINGDOM THE FAR REACHES

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

PC CDROM

99.000



### KLIK & PLAY

Rivoluzionario programma che permette, con un'interfaccia utente semplicissima, di creare i propri giochi di qualsiasi genere! Puoi disegnare personaggi, creare avventure, armi per sparatutto, ecc. R.H.: 386 + 4MB

PC CDROM (ITA) 89.000

PC CDROM (eng) 75.000



### KNIGHTS OF XENTAR

Una stupenda avventura grafica dedicata ai famosi persoaggi MANGA. Grafica ad alta risoluzione e digitalizzata vi porterà in un'antica e fantasiosa epoca popolata da maghi e draghi ove solo il tuo coraggio e furberia ti permetteranno di salvare la principessa XENTAR dalle grinfie del malvagio DEMOS, Re delle Tenebre. R.H. 386 + 4MB.

PC Floppy Disks 83.000

PC CDROM 83.000



### THE LAST BOUNTY HUNTER

Dalla American Laser un altro film interattivo ambientato nel far-west. Grafica digitalizzata e sequenze in full motion video metteranno a dura prova la tua abilità di tiratore scelto per difenderti dalle insidie nel vecchio west. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM

99.000



### LAST NINJA 3

Un bellissimo gioco stile picchiaduro con grafica tridimensionale ad altissimo livello.

AMIGA CD 32 39.000



### LEGENDS OF VALOUR

Gioco di ruolo ambientato nella fantasia medievale. Grafica virtuale, piena interattività con i personaggi del gioco e la possibilità di modificare la trama durante lo svolgimento a seconda delle azioni intraprese. Disponibile per:

PC Floppy Disks 35.000

AMIGA 35.000



### LEISURE SUIT LARRY 6

SESTO EPISODIO DELL'AVVENTURA GRAFICA A SFONDO EROTICO. DEDICATO AD UN PUBBLICO ADULTO. REQUISITI HARDWARE: 386DX + 4MB RAM.

PC CDROM 65.000



### 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

PC CDROM 75.000

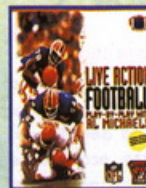


### LION KING

Ispirato al capolavoro cinematografico, uno dei migliori giochi platform attualmente disponibili sul mercato. REQUISITI HARDWARE: 386DX + 4MB

PC Floppy Disks 55.000

AMIGA 1200 59.000



### LIVE ACTION FOOTBALL

Una splendida simulazione di Football americano caratterizzata dalla presenza di immagini digitalizzate. Impersonerete fino a 52 diversi giocatori tra i più famosi del campionato NFL americano con l'effetto di vedere una vera partita in televisio-

ne. R.H. 486 + 8MB RAM

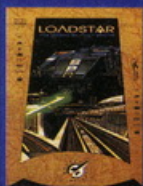
PC CDROM 62.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

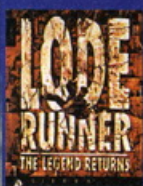
Telefono 051 - 343504

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.



## LOADSTAR

Stupenda simulazione spaziale arcaica caratterizzata da grafica digitalizzata ed un altissimo livello di giocabilità. R.H. 486 + 4MB (8MB consigliati)  
**PC CDROM 75.000**



## LODERUNNERS

### - THE LEGEND RETURNS -

Dalla SIERRA un platform action arcaico semplicemente MERAVIGLIOSO! Ambientato nella giungla, porte segrete, trappole, centinaia di oggetti particolari da raccogliere, OLTRE 150 LIVELLI di gioco. R.H. 386 + 2MB.

PC Floppy disks 99.000  
 PC CDROM 99.000

## LORDS OF MIDNIGHT

Uno stupendo gioco di ruolo con grafica dinamica definito come il miglior RPG del 1995. La storia si svolge in un'epoca fantastica tra Re e Cavalieri. La grafica è realizzata in 3D rednering in tempo reale con visione a 360°. Possibilità di controllare fino a 24 diversi personaggi, il tutto sotto il controllo dell'intelligenza artificiale del computer. L'innovativo sistema di TIME LOCK MODE permette addirittura di settare il gioco in tempo reale facendo coincidere le scorrere dei giorni nel gioco con quello della nostra realtà! R.H. 486 + 8 MB RAM.

PC CDROM 79.000

## 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.

PC CDROM 76.000

## LUCAS ARTS ARCHIVES

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

PC CDROM 75.000

## LUNICUS

Avventura grafica stile DOOM. Ambientato nel 2023 utilizzando un avanzatissimo armamento dovrai distruggere le orde di alieni meccanici che stanno invadendo il Pianeta. Grafica in 3D. R.H. 486+4M

PC CDROM 65.000

## MACHIAVELLI THE PRINCE

Uno stupendo gioco di strategia dalla Microprose ove puoi raggiungere addirittura la conquista del Mondo! Giuste strategie politiche, economiche e religiose saranno indispensabili per uscire dal gioco vincitore. R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 99.000



## MAGIC CARPET

Avventura grafica ambientata in un mondo di fantasia. Alla guida di un tappeto volante devi combattere una schiera di agguerritissimi nemici. TESTO IN ITALIANO! R.H.: 486DX + 8MB.

PC CDROM 49.000

## MAGIC CARPET

- DATA DISK HIDDEN WORLDS -  
 35 nuovi mondi da conquistare, nuovi personaggi, nuove magia ancor più potenti.

PC CDROM 55.000



## MAGIC CARPET PLUS

Questa versione comprende il gioco originale più il data disk Hidden Worlds. Oltre 75 livelli di cui 20 con opzione multi player. Supporto Network fino a 8 giocatori. La confezione include anche gli speciali occhiali per la visione in 3D.



PC CDROM 115.000

## MAGIC CARPET 2

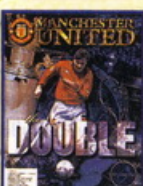
Il seguito di quella che è stata definita l'Avventura dell'anno 1995. Nuovi livelli, grafica ancora migliorata, nuovi personaggi sempre più ambigui. Gioco e Manuale in ITALIANO



PC CDROM 109.000

## MANCHESTER UNITED: THE DOUBLE

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

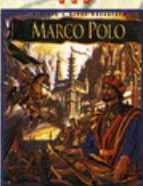


PC CDROM 45.000

PC Floppy Disk 45.000

## MARCO POLO

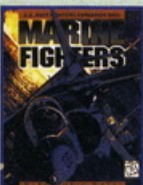
Stupendo gioco di ruolo basato sul fantastico viaggio di Marco Polo. Potrai ripercorrere fedelmente le sue vicende accompagnato da grafica digitalizzata direttamente dal film e suoni campionati in stereo. Decine di missioni da completare oltre 60 città



da scoprire più di 2000 immagini digitalizzate. R.H. 486 + 4MB. PC CDROM 59.000

## MARINE FIGHTERS

Finalmente disponibile il data disk per US NAVY FIGHTERS che aggiunge una nuova dimensione ad uno dei simulatori di volo attualmente più richiesti.



PC CDROM 79.000



## MASTERPIECE COLLECTION

Una stupenda raccolta della SSI contenente: DARKSUN SHATTERED LANDS, DARKSUN WAKE OF THE RAVENGER, RAVENLOFT STRAHD'S POSSESSION, RAVENLOFT 2 STONE PROPHECY, AL QADIM: THE GENIE'S CURSE MENZOBERRANZAN.

PC CDROM 75.000

## MECHWARRIOR 2

La stupenda battaglia tra robots con visione in prospettiva. Grafica tridimensionale digitalizzata veramente impressionante. Costruisci fino a 15 Battlemechs personalizzandoli con 20 armi. Opzione fino a 8 giocatori anche in Team sia via modem che via network. R.H. 486DX2 + 8MB.



PC CDROM 99.000

## MECHWARRIOR 2 DATA DISK

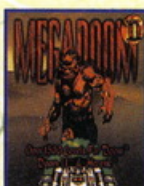
Livelli aggiuntivi e nuove missioni!!



PC CDROM 59.000

## MEGADOOM 2

Altri 1500 NUOVI LIVELLI per DOOM, DOOM 2 ed HERETIC!! più naturalmente altre e sempre nuove utilities.



PC CDROM 35.000

## MEGAPACK 3

Contiene i seguenti giochi: LEMMIGS CHRONICLES, MEGARACE, TFX, VORTEX QUANTUM GATE 2, CYCLOMES, JAMMIT, DRAGON'S LAIR, NOVASTORM, REUNION e THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO. Il tutto ad un INCREDIBILE PREZZO!



PC CDROM 85.000

## MENZOBERRANZAN

Gioco di ruolo della SSI 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



PC CDROM 79.000

## 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



PC Floppy disks 59.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504

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.



## METVERSE

Un'incredibile gioco di abilità popolato da favolose fanciulle (VM.18) ove dovrai raggiungere determinati "obiettivi" cimentandoti in diverse e curiose competizioni. Grafica in full motion video digitalizzata. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM

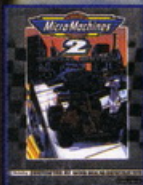
79.000



## MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

Dalla Electronic Arts stupendo gioco di basket dedicato al famoso campione NBA Michael Jordan. R.H. 386 + 2MB. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 49.000



## MICRO MACHINES 2 SPECIAL EDITION

Nuova versione del famosissimo gioco di corse automobilistiche. Ora contiene anche i favolosi filmati in Full Motion Video, 50 nuove construction kit tracks e l'opzione multiplayer fino a 16 giocatori! R.H. 486 +

MB. PC CDROM

85.000



## MICROPROSE SPORTS

Una stupenda raccolta di due dei migliori giochi sportivi della Microprose: FORMULA 1 GRAN PRIX e DAVID LEADBETTER'S GOLF.

PC CDROM 59.000

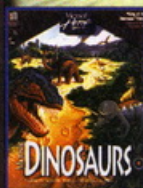


## MICROSOFT ART GALLERY

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

PC-CDROM

69.000



## MICROSOFT DINOSAURS

Della serie Microsoft Home, un'enciclopedia completa sui dinosauri, con oltre 1000 immagini ed un tour guidato all'epoca di oltre 150 milioni di anni fa'.

PC CDROM 69.000



## MICROSOFT BOOKSHELF 94

Una delle più complete enciclopedie ricche di informazioni, immagini, filmati ed animazioni sui più svariati argomenti.

PC CDROM 69.000



## MICROSOFT DANGEROUS CREATURES

Sempre della serie Microsoft Home questo programma contiene tutte le informazioni sugli animali selvatici di tutto il mondo. Oltre 100 filmati e centinaia di stupende immagini digitalizzate lo rendono un prodotto educativo di sicuro interesse.

PC CDROM

69.000



## MICROSOFT FINE ARTIST

Sempre della serie Microsoft Home questo programma permette addirittura di creare storie a fumetto, adesivi, posters grazie anche alle centinaia di disegni, clips ed immagini contenute sul CD.

PC Floppy Disks 69.000



## MICROSOFT MAGIC SCHOOL HUMAN BODY

Sempre della serie Microsoft Home questo programma dedicato ai più giovani, serve per imparare correttamente il corpo umano attraverso un viaggio animato ed entusiasmante ricco di giochi ed enigmi.

PC CDROM

69.000



## MICROSOFT WORKS 3.0 per Windows

Uno dei programmi gestionali più completi sia per il lavoro che per la casa. Word Processor per creare lettere personalizzate, Spreadsheet per calcoli, budget di spesa ed altro ancora, Database per archiviare dati e nominativi, programma di Comunicazione per modem, programma di Grafica ed altre utility.

PC Floppy Disks

69.000



## MICROSOFT CREATIVE WRITER

Sempre della serie Microsoft Home questo programma permette di creare migliaia di lettere personalizzate, posters, cartoline, ed altro ancora. Contiene centinaia di Clip Arts con immagini del tutto esclusive, caratteri con effetti personalizzabili e tanto

altro ancora. PC Floppy Disks 69.000



## MICROSOFT GOLF 2.0

Realismo di gioco grazie alle innumerevoli opzioni utilizzabili e grafica digitalizzata fanno di questo gioco di golf uno dei migliori nel suo genere. R.H.: 386SX + 4MB RAM.

PC CD ROM 89.000



## MIDWAY

Una stupenda simulazione navale basata sulla famosa battaglia delle Midway. Puoi comandare sia la flotta USA che quella Giapponese. Centinaia di opzioni metteranno a dura prova le tue abilità di stratega, pilota, fuciliere, ecc. R.H.486 + 4MB

PC CDROM

59.000

PC Floppy Disks

59.000



## MIG 29 FULCRUM

Un simulatore di volo dedicato al famosissimo MIG-29. Numerose missioni e diversi livelli di difficoltà per poter permettere il gioco anche ai meno esperti. Realismo storico e grafico d'eccezione.

PC CDROM

29.000



## MILLEMIGLIA + 5 GIOCHI

Dedicata alla più famosa corsa automobilistica italiana di tutti i tempi, la confezione comprende anche seguenti giochi: CAPTURED BY PIRATES, SHOOTING GALLERY, ANCIENT DEATHWATCH, ISLE WARS e FAIRY GODMOTHER.

PC CDROM

29.000



## MILLENNIA

Eccezionale avventura ambientata nello spazio e caratterizzata da grafica stile cinematografico. Dovrai gestire la tua colonia di alieni primordiali sviluppandone la cultura fino alla migrazione nello spazio attraverso un viaggio di oltre 10.000 anni alla ricerca di nuovi pianeti da colonizzare incrementando così sempre più la tua potenza intergalattica. Un gioco di dimensioni realmente GALATTICHE destinato ad incollarsi al monitor per ore ed ore. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM

109.000



## MISSION CRITICAL

Una incredibile avventura sviluppata su ben 3 CDROM. La Terra è devastata da una guerra interstellare. Impersoni un coraggioso pilota di un caccia spaziale alle prese con centinaia di nemici agguerritissimi. Il tuo compito è salvare la Terra e sconfiggere le forze del Male. Grafica stile cinematografico in 3D e audio digitalizzato ti coinvolgeranno in questa stupenda avventura. R.H.486+4MB.

PC CDROM

95.000

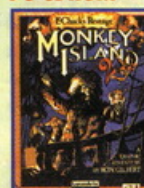


## MONKEY ISLAND

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 IN ITALIANO

PC CDROM

49.000

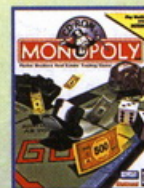


## MONKEY ISLAND 2

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 Completamente in ITALIANO

PC CDROM

49.000



## MONOPOLY

Finalmente una stupenda conversione su PC del più famoso gioco da tavolo mai esistito. La versione è arricchita da incredibili sequenze animate in full motion che rendono il gioco ancora più divertente. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM

109.000



## MORTAL COMBAT 2

Il miglior picchiaduro finalmente convertito anche per personal! Ogni ulteriore commento è semplicemente superfluo. R.H.: 386+4MB

PC CDROM

65.000

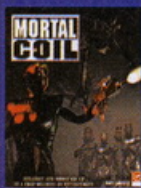
PC Floppy disks

65.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504



## MORTAL COIL

Uno stupendo compromesso tra shoot-em-up e strategia ambientato in un mondo futuristico ove sarai impegnato nella difesa del Pianeta Terra attaccato dagli alieni. Una nuova tecnologia elettronica controlla l'intelligenza artificiale del computer permettendo ai tuoi avversari di combattere in funzione delle tue reali capacità. Possibilità di visualizzare il gioco sia in prima persona che da diverse angolazioni. R.H. 486+4MB **PC CDROM** **85.000**



## MORTAL COMBAT 3

La saga del Mortal Combat continua con il terzo episodio! Nuovissime mosse segrete, 14 giocatori selezionabili, 2 nuovi capi ed un lottatore nascosto..Grafica ulteriormente migliorata, nuove fatalities e tanto ancora. **PC CDROM** **89.000**



## MYST

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. **PC CDROM** **119.000**



## NASCAR RACING

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 macchina. R.H.: 386DX + 4MB RAM. **PC CDROM** **95.000**



## 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 **PC CDROM** **49.000**



## NAVIGATOR 5

E' un generatore di piani di volo iperrealistici, ed è stato studiato in particolare per FLIHT SIMULATOR 5. Nella sua memoria sono registrate le caratteristiche di tutti gli aeroporti e di tutti i supporti di radionavigazione fi FS5: coordinate, piste, ILS, frequenze ecc. Dovete solo scegliere il tipo di aereo, un punto di partenza ed una destinazione. Navigator 5 visualizza immediatamente un piano di volo ultra-preciso: radio-segnalamento, orari, velocità, rotte, consumo ed una rappresentazione grafica dell'itinerario. **PC CDROM** **55.000**

**PC Floppy disks** **55.000**



## NAVY STRIKE

Navy Strike ti guida al comando di un F18 e ti catapulta nell'ultimissimo simulatore di volo da guerra caratterizzato da un'incredibile grafica 3D reale, SuperVGA e grazie alla tecnologia RVM puoi visualizzare l'azione da qualsiasi angolazione. R.H. 486 **DX2 + 8 MB PC CDROM** **89.000**



## NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Finalmente l'attesissima conversione del famoso gioco di basket ora anche su PC. Audio stereo incredibile! Oltre 120 giocatori del campionato USA NBA, 3 o 5 giocatori per squadra, opzione per 8 giocatori ed altre entusiasmanti opzioni! R.H. **486+8MB. PC CDROM** **119.000**



## NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2

Stupendo basket 5 contro 5 che utilizza una sofisticata tecnologia grafica 3D. Statistiche ufficiali NCAA con possibilità di modifica e di editing per personalizzazioni. Zoom sull'azione per un realismo ancor più efficace. R.H. 386 + 2MB. **PC CDROM** **79.000**



## NEED FOR SPEED

Il gioco destinato a rivoluzionare la simulazione di guida. 8 tra le auto più ambite raffigurate il rendering 3D in tempo reale! Oltre 100 Km di paesaggi digitalizzati. Selezione di 3 tipi di visuale. Decine di opzioni!!! R.H. 486 + 8MB. **PC CDROM** **99.000**



## NERVES OF STEEL

Stupendo sparattutto alla "Doom" in prospettiva. Grafica tridimensionale possibilità di gioco in network e via modem, centinaia di ambienti da esplorare e varie armi a disposizione.. R.H. 486 + 4MB. **PC CDROM** **59.000**



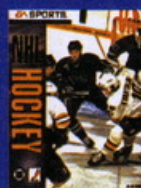
## NEW HORIZONS

Uno dei migliori RPG mai creati. Puoi selezionare fino a 6 differenti personaggi ognuno dei quali nella propria ambientazione, dovrai trovare oltre 180 diversi tesori e docrai altresì organizzare fino a 26 diversi equipaggi per le tue navi. R.H. 386 + **4MB. PC CDROM** **89.000**



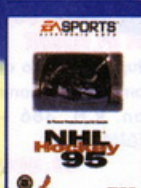
## NFL PRO LEAGUE FOOTBALL

Un incredibile nuovo gioco di football americano creato dall'IBM! Contiene tutte le squadre ufficiali 1994-95 con oltre 30 anni di statistiche con i data bases di squalifiche, compra-vendite ecc. Possibilità di gestione MANAGERIALE sia finanziarie che strategiche con test animato dei risultati ottenuti. Questo programma è utilizzato ufficialmente da USA TODAY per le previsioni degli ulti 8 Super Bowl! **PC CDROM** **99.000**



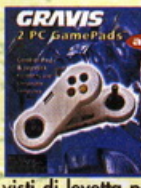
## NHL HOCKEY

Il famoso gioco sportivo della Electronic Arts basato sul campionato ufficiale NFL americano. **MANUALE IN ITALIANO. PC CDROM** **49.000**



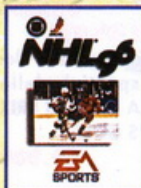
## NHL PA HOCKEY 1995

Il famoso gioco noto per essere il miglior simulatore di hockey al mondo. Contiene tutto il campionato NHL americano. Sonoro e voci digitalizzate. 386DX + 4MB RAM.+SVGA **PC CD ROM** **85.000**



## NHL PA HOCKEY 1995+ JOYPADS

Una stupenda confezione che comprende il famoso gioco di hockey e 2 joypad a 4 tasti della Gravis provvisti di levetta per trasformarli in Joystick!. Disponibile per **PC CDROM** **129.000**



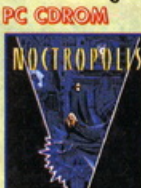
## NHL PA HOCKEY 1996

Straordinario seguito della precedente edizione, migliorato dalla tecnologia Virtual Stadium, per pilotare la visuale da qualsiasi punto. Velocità RADDOPPIATA. Il realismo del campionato ufficiale NHLPA sul tuo PC! Disponibile per **PC CDROM** **105.000**



## NIGHT TRAP

Un thriller interattivo su 2 CD ROM con grafica cinematografica ed una semplicissima interfaccia gioco "punta e clicca" ambientato in una casa di vampiri. Dovrai aiutare Dana Plato a salvare 5 ragazzi prigionieri sconfiggendo i poteri occulti e risolvendo decine di enigmi. R.H. 486+4MB. **PC CDROM** **79.000**



## NOCTROPOLIS

Avventura grafica. Impersoni un eroe che da solo, in una città semideserta, deve combattere contro i vampiri per salvare il mondo dalla dannazione eterna. R.H.: 386DX + 4MB RAM. Disponibile per **PC CDROM** **109.000**



## 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.** Disponibile per **PC CDROM** **99.000**



## OPERATION CRUSADER

Gioco strategico di guerra. Devi ricostruire la campagna d'Africa della II Guerra Mondiale nei panni delle forze tedesche o alleate. Il computer utilizza un nuovo tipo di intelligenza artificiale per coordinare i movimenti **PC Floppy disks** **75.000**

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504



## PANIC IN THE PARK

Una incredibile Avventura interattiva su 3 CD ROM ambientata in una Luna Park. Una coppia di stupende sorelle, una virtuosa ed una diabolica, gestisce il Parco. Il vostro compito sarà quello di svelare il mistero che si cela dietro le quinte del Parco, mistero che ne minaccia la distruzione. Grafica a livello cinematografico.

PC CDROM

95.000



## 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.

PC CDROM

69.000



## PAPARAZZI

Avventura grafica digitalizzata. Impersonando un noto fotografo, stanco della normale vita di routine, sei alla ricerca di emozioni.....Grafica e sonoro ad alto livello e trama coinvolgente. R.H.486 + 8MB RAM.

PC CDROM

99.000



## PERFECT GENERAL 2

Un capolavoro di strategia militare. Funzioni di zoom per approfondire la tattica oppure la strategia, suoni e grafica digitalizzata, tutti gli armamenti dell'ultima generazione. R.H. 386DX + 4MB.

PC CDROM

86.000



## PERFECT GENERAL 2 SCEN. & CAMPAIGN EDITOR

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

PC CDROM

79.000



## PERFECT PINBALL

Una raccolta delle più famose tavole da flipper. Oltre 1 ora di musiche stereo campionate e grafica digitalizzata ad alta risoluzione. R.H. 386 + 2MB.

PC CDROM

39.000



## PGA TOUR GOLF 96

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

PC CDROM

109.000



## PHANTASMAGORIA

Il diavolo vive in una splendida isola privata. Adrienne Delaney, da voi imperonato, dovrà scoprire gli oggetti e le chiavi necessarie ed in tempo prima che il diavolo si impossessi della sua famiglia... trama coinvolgente e grafica mozzafiato!

PC CDROM

99.000



## PICTURE PERFECT GOLF

Un gioco di golf sensazionale in quanto i disegni sono stati interamente sostituiti da immagini digitalizzate. Il tutto senza intaccare la velocità elevata di scrolling. Decine di opzioni si susseguono confermando questo gioco ai più alti livelli del suo genere.

RH 486DX + 8MB

PC CDROM

75.000



## 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.

PC CDROM

89.000



## PINBALL ILLUSIONS

NUOVISSIMO FLIPPER. 3 DIVERSI MODELLI CHE OFFRONO INFINITE OPPORTUNITA' DI GIOCO IL TUTTO IN GRAFICA AGA A 256 COLORI!!

AMIGA 1200

55.000

AMIGA CD 32

55.000

PC CDROM

99.000

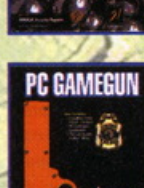


## PINBALL MANIA

I 4 famosi tavoli del pinball mania ora convertiti in grafica AGA a 256 colori. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

AMIGA 1200

59.000



## PISTOLA + CRIME PATROL

Finalmente disponibile l'indispensabile pistola per giocare con maggior realismo ai migliori shot-em-up tipo MAD DOG MC CREE 1 e 2, DRUG WARS, WHO SHOT JOHNNY ROCK, SPACE PIRATES e tanti altri. La confezione contiene anche il gioco CRIME

PATROL su CD ROM.

PC CDROM

119.000



## PITFALL - The Mayan ADVENTURE

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

Disponibile per PC CDROM

95.000



## PIZZA TYCOON

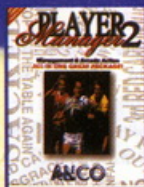
INCREDIBILE!! Dai creatori di Transport Tycoon, ora la simulazione di gestione di pizzerie! Posiziona la tua pizzeria in una zona strategica ed attento agli ingredienti!!!! R.H. 386 + 4MB

PC CDROM

89.000

PC Floppy Disks

89.000



## PLAYER MANAGER 2

Finalmente un manager ed un action game racchiusi in un unico gioco: naturalmente dalla ANCO! Da 1 a 4 giocatori, tutte le coppe nazionali ed europee, 30 diverse opzioni personali per ogni giocatore, 4 DIFFERENTI VISUALI DI GIOCO, commenti vocali digitalizzati, calciomercato, possibilità di gioco sia come squadra che come singolo giocatore...e tanto ancora!!

AMIGA 1MB

49.000

PC CDROM

69.000

PC Floppy Disks

49.000



## PLAYER MANAGER 2 EXTRA

La nuova versione arricchita di una miriade di nuove opzioni e strategie. Grafica nettamente migliorata. Ora puoi creare le tue tattiche e strategie di gioco. Puoi reclutare addirittura dei giovanissimi che solamente grazie alla tua abilità potranno diventare delle STAR. Calcio-

mercato, prestiti, e tantissime opzioni. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM

49.000

PC Floppy Disks

59.000



## POLICE QUEST COLLECTION

Dalla Sierra questa stupenda raccolta dei primi 4 episodi di una delle avventure arcade di maggior successo. La collection comprende inoltre un utilissimo game creator per poter generare nuovi episodi!! R.H.386 + 4MB RAM.

PC CDROM

109.000



## POLICE QUEST : SWAT

Dalla Sierra questa stupenda avventura arcade. Questa volta impersonerai i favolosi SWAT, il corpo di polizia Speciale degli Stati Uniti e sarai impegnato in azioni pericolosissime contro i terroristi. Sequenze filmate e sonoro digitalizzato ti accompagneranno per decine di missioni entusiasmanti. R.H. 486+8MB

PC CDROM

119.000



## POOL CHAMPION

Una incredibile simulazione di biliardo caratterizzata da un livello di realismo veramente eccezionale. Lo scopo del gioco è quello di guadagnare più soldi possibili per partecipare al campionato mondiale di Las Vegas. R.H. 486DX66 + 8MB.

PC CDROM

79.000



## POPULOUS 2 + POWERMONGER

Stupenda raccolta dei due giochi classici di simulazione. R.H. 386 + 2MB

PC CDROM

39.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504

## POWER, CORRUPTION & LIES

Una stupenda raccolta composta da: DUNE 2, BENEATH A STEEL SKY, F14 FLEET DEFENDER e UFO ENEMY UNKNOWN.

PC CDROM 85.000



## PRIMAL RAGE

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

eventi imprevedibili.

PC CDROM

79.000

## PRINCE OF PERSIA COLLECTION

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

PC CDROM 49.000



## PSYCHO KILLER

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

PC CDROM 35.000



## PSYCHOTRON

Una stupenda avventura grafica in full motion video. In pratica un vero e proprio film interattivo con oltre 1 ora di scene animate e centinaia di animazioni in 3D. Genere spionaggio. Ti ritroverai nel bel mezzo della guerra fredda tra USA e Russia. R.H. 486 +

59.000



## PYROTECHNICA

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

PC CDROM 59.000



## QUEST FOR FAME

Una fantastica avventura interattiva che ti vedrà protagonista di grandi concerti Rock insieme al famoso gruppo Aerosmith! Nella confezione è incluso un simpatico accessorio da collegare al computer che ti permetterà di suonare la chitarra elettronica.

R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 99.000



## QUEST FOR GLORY 4

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

R.H. 386DX + 4MB.

PC CDROM 55.000



## RAILROAD TYCHOON



Dal famoso Sid Meier, il gioco di simulazione manageriale imperniato sulla gestione delle ferrovie nell'età del loro primo sviluppo. Dovrai costruire la migliore linea ferroviaria utilizzando tutti i numerosi strumenti a tua disposizione ed adottando le scelte strategiche necessarie per distruggere la concorrenza. LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi.

PC CDROM 35.000

## RAILROAD TYCHOON DELUXE

Simulazione di gestione ferrovie. Ambientato nel 18° secolo, sarai impegnato alla costruzione ed alla gestione del più vasto Impero ferroviario. A disposizione oltre 30 diversi tipi di treno, ognuno con le sue caratteristiche di velocità e capacità di

carico. PC Floppy Disks 59.000



## RAPID ASSAULT

Ti trovi condannato al carcere a vita. L'unica alternativa che ti viene offerta dal Governo è quella di catturare un pericolosissimo fuorilegge in cambio della tua libertà. Vrai a disposizione diversi mezzi armati e una moltitudine di strategie diverse per poter raggiungere con successo l'obiettivo. Grafica 3D scenari in soggettiva e musica digitalizzata.

PC CDROM 75.000



## RAVENLOFT 2: Stone Prophet

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

PC CDROM 69.000



## RAVEN PROJECT

Una fantastica simulazione di battaglia aliena mai vista prima. Avrai a tua disposizione una vasta scelta di veicoli spaziali creati con l'ausilio di avanzatissime tecnologie, tyi troverai in competizioni all'ultimo sangue con bande di nemici alieni disposti a tutto pur di distruggerti e conquistare il Pianeta Terra. Grafica tridimensionale ad alta risoluzione.

PC CDROM 79.000



## REBEL ASSAULT 2

Finalmente il seguito del più famoso gioco dedicato alla saga di Guerre Stellari. Immagini in full motion a schermo totale. Suono stereo a 10 canali, nuove modalità di gioco, nuovi scenari. R.H. 486/50 + 8 MB.

MANUALE E TESTI IN ITALIANO

PC CDROM 119.000



## REDSHIFT

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

zione di punti specifici ed azione di zoom

R.H. 386 + 4MB. PC CDROM 129.000



PC Floppy Disk

AMIGA 1MB

AMIGA CD 32

65.000



## POWER GAMES

Una Stupenda raccolta di 500 GIOCHI di qualsiasi genere.

AMIGA CD 32 39.000

## POWER HOUSE

Dalla Impressions questa stupenda simulazione stile Sim City. Sarai impegnato nella ricerca delle 9 principali fonti energetiche sfruttando le quali potrai costruire una rete che si potrà espandere per tutto il mondo. Stupenda la grafica ad alta risoluzione ed il livello di realismo del gioco!. R.H. 386+4MB.

PC CDROM 83.000



## PREMIERE

Gioco di avventura a piattaforme con scrolling in 8 direzioni che si svolge attraverso 6 livelli rappresentati da differenti scenari cinematografici. GIOCO E MANUALE IN ITALIANO.

AMIGA CD 32 39.000



## PREMIER MANAGER 3

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

PC CDROM 69.000

PC Floppy disks 59.000

AMIGA 1200 59.000

AMIGA 1MB 59.000

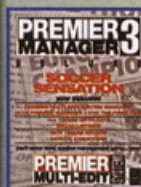


## PREMIER MANAGER 3 DELUXE

Fin almente disponibile la nuova versione con tutti gli aggiornamenti relativi alle nuove squadre e numerosissime nuove opzioni!!

PC CDROM 69.000

PC Floppy disks 59.000





# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504

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.

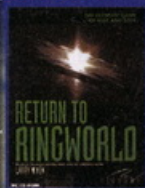


## RENEGADE

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

PC-CDROM

45.000



## RETURN TO RINGWORLD

Si tratta di una stupenda avventura grafica caratterizzata da azioni dinamiche, spot arcade e simulazioni di volo. Esplorazione di mondi virtuali con grafica in 3D stile cinematografico e scene animate in full motion. R.H. 386 + 4MB

PC-CDROM

49.000

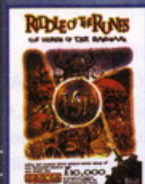


## RIDDLE OF MASTER LU

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

PC CDROM

119.000



## RIDDLE OF THE RUNES

Uno stupendo gioco di ruolo stile fantasy della serie TSR Advanced Dungeons & Dragons. Oltre 200 incredibili mondi da esplorare e centinaia di misteri da risolvere. Grafica digitalizzata e sonoro stereo

PC CDROM

49.000



## ROAD WARRIOR - QUARANTINE 2 -

L'attesissimo seguito di Quarantine, si svolge nel 21° secolo ed include un mare di nuove opzioni per rendere il taxi sempre più aggressivo ed imbattibile. Nuovi veicoli, nuove armi nuova la grafica in SVGA, visuale selezionabile da diverse posizioni, livelli aggiuntivi con gare di velocità e di regolarità. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM

83.000



## ROBINSON'S REQUIEM

Dalla READYSOFT non poteva essere altro che un gioco semplicemente SPETTACOLARE. Un'avventura fondata sulla sopravvivenza in mondo completamente virtuale con grafica ed effetti mai visti prima. Un'esperienza veramente unica!!

PC CDROM

89.000

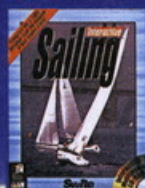


## ROBOT CITY

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

PC CDROM

119.000



## SAILING INTERACTIVE

Una simulazione di pilotaggio barche a vela a livello altamente professionale. L'interattività offerta è veramente unica nel suo genere: possibilità di variazione della velocità e della direzione del vento, riproduzione fedele del cockpit di guida, regolazioni delle vele, visualizzazione delle mappe con possibilità di correzione immediata delle rotte di navigazione ed altre ancora. Grafica digitalizzata. Contiene inoltre un corso di vela completo per principianti. R.H.486 + 4MB + WINDOWS. PC CDROM

119.000



## SAM & MAX

Avventura grafica stile cartone animato. Genere poliziesco. Splendida trama che coinvolge i due personaggi principali in un'avvincente operazione investigativa. Elevato contenuto umoristico. R.H. 386DX + 4MB Ram. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM

49.000



## 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 contemporaneamente. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486+4MB ram.

PC Floppy disks

75.000

PC CDROM

75.000



## SCREAMBALL

Uno dei migliori flipper di tutti i tempi. 6 tavoli diversi, azione ultra-realistica, opzioni di inclinazione del tavolo per i giocatori più esperti. R.H.486 + 4MB MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM

56.000

PC Floppy Disks

56.000

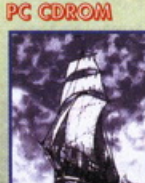


## SCREAMER

Finalmente il gioco di auto prodotto dalla italiana GRAFFITI. Possibilità di regolazione della visuale della gara ed opzione replay sono solo alcune delle entusiasmanti caratteristiche che conferiscono a questa simulazione di corse automobilistiche un realismo impressionante. R.H. 486DX+8MB

PC CDROM

79.000



## SEA LEGENDS

Si tratta di uno stupendo gioco di ruolo stile avventura fantasy. In un ambiente di pirati ed affari colossali, devi costruire una flotta potente al punto di raggiungere il grado di Ammiraglio. Dovrai poi riuscire ad ottenere il controllo dei mari evitando miriadi di pericoli, risolvendo vari misteri e vincendo le numerose battaglie che ti vedranno protagonista. Disponibile per

PC CDROM

109.000



## 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.

PC Floppy Disks

39.000

PC CDROM

39.000



## SEA WOLF SSN-21

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

PC CDROM

45.000



## SECRET WEAPON OF LUFTWAFFE

Simulatore di volo ambientato durante la seconda guerra mondiale con la possibilità di pilotare diversi tipi di aerei. Vivi queste ore disperate, cercando di ottenere la supremazia nei cieli d'Europa. IN ITALIANO R.H. 286 2MB Ram

PC CDROM

49.000



## SENSIBLE GOLF

Uno dei più bei giochi del golf mai creati su Amiga. 25 persore originali, FINO A 72 GIOCATORI IN CONTEMPORANEA!, 4 livelli di difficoltà, effetti sonori digitalizzati. Dalla Virgin non poteva essere altro che un capolavoro!

AMIGA 1MB

59.000



## SENSIBLE WORLD OF SOCCER 1996

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

TO IN ITALIANO.

AMIGA 1MB

59.000

PC Floppy Disks

69.000

PC CDROM

79.000



## SHADOW FIGHTER

17 Personaggi con oltre 20 mosse speciali per ognuno lo rendono uno dei più bei picchiaduro mai realizzati su amiga. Disponibile per

AMIGA 1MB

49.000

AMIGA 1200

49.000

AMIGA CD 32

35.000



## SHADOW OF CAIRN

Una stupenda avventura arcade ambientata in epoca medievale. nei panni di un giovane ladro, troppo onesto per rubare..., dovrai difendere la vita del Duca di Cairn. Sfidando oltre 100 diversi avversari con oltre 3000 schermate in alta risoluzione, 14 tipi di trappole, porte segrete, 10 diverse mosse di attacco ed altrettante di difesa.

PC CDROM

63.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504

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.



## SHANGHAI GREAT MOMENTS

Il famosissimo solitario cinese finalmente convertito anche per la piattaforma PC. Molteplici opzioni tra le quali la possibilità di personalizzare le carte con diversi personaggi.

PC CDROM 73.000



## SHERLOCK HOLMES Consulting Detective

Stupenda avventura ad episodi su 3 CD ognuno dei quali contiene 3 diversi "gialli" che hanno come protagonista il famoso Detective da Voi impersonato. 9 misteri da risolvere con imprevisti e colpi di scena, il tutto arricchito da grafica in full-motion. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 53.000



## SHIVERS

Una strepitosa avventura della SIERRA con visuale in soggettiva e grafica stupendamente digitalizzata ambientata in un museo denso di mistero e di terrore. Centinaia di allocazioni da esplorare e di misteri da risolvere. R.H. 486+8MB.

PC CDROM 109.000



## SHOCKWAVE ASSAULT

Una stupenda simulazione di guerre interstellari ove sarai impegnato a difendere la terra dall'invasione aliena. Grafica stile fotografica in 3D e sequenze in full motion video rendono questo gioco prodotto dalla Electronic Arts un vero capolavoro.

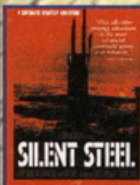
PC CDROM 109.000



## SILENT HUNTER

Una bellissima simulazione di battaglie sottomarine. Oltre 40 diversi tipi di nave ricreate perfettamente con visuale a 360°. Anche i porti e le coste sono state ricreate fedelmente. Decine di opzioni sono selezionabili in modo tale da rendere il gioco ai massimi livelli di realismo.

PC CDROM 109.000



## SILENT STEEL

Una unica avventura strategica su ben 4 CDROM basata sulla caccia tra 2 sottomarini ambientata nel Mar Mediterraneo tra un Sottomarino americano ed uno Libico. A bordo del tuo mezzo hai abbastanza energia nucleare da distruggere tutto il Pianeta, pertanto ogni tua decisione dovrà essere accuratamente ponderata perchè possa sfociare nella giusta scelta. Veramente avvincente.

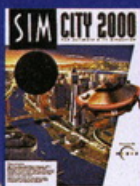
PC CDROM 115.000



## SILVERLOAD

Stupenda avventura grafica ove, impersonando un cacciatore di taglie dovrete andare nella città di Silverload alla ricerca di un bambino perduto. Effetti sonori e grafica di prim'ordine. trama originale che mescola un'atmosfera di orrore ed un ambiente western. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 2MB

PC CDROM 89.000

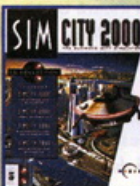


## SIM CITY 2000

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

PC CDROM 35.000

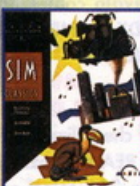
PC Floppy Disks 59.000  
AMIGA 1200 69.000



## SIM CITY 2000 COLLECTION

Raccolta contenente: SIM CITY 2000, il data disk URBAN RENEWAL KIT, il data disk SCENARIOS VOL. 1 GREAT DISASTERS ed il data disk BONUS CITIES AND SCENARIOS. R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 99.000



## SIM CLASSIC

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

AMIGA 1MB 67.000

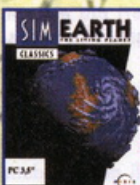
PC Floppy Disks 67.000



## SIM CLASSIC 2

Un'altra stupenda raccolta dalla MAXIS che comprende: SIM FARM (la simulazione manageriale imperniata sull'agricoltura) SIM EARTH (simulazione manageriale di gestione della Terra e dell'ecosistema che la circonda) e A-TRAIN (simulazione manageriale dedicata alle ferrovie).

PC CDROM 69.000

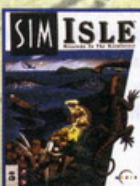


## SIM EARTH

IN QUESTA STUPENDA SIMULAZIONE SARAI IMPEGNATO NELLA GESTIONE E NELLO SVILUPPO DEL TUO PIANETA.

PC Floppy Disks 35.000

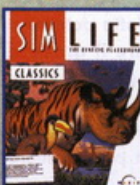
AMIGA 1MB 35.000



## SIM ISLE

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

PC CDROM 85.000

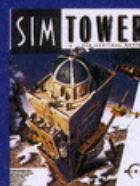


## SIM LIFE

Questa volta sei impegnato nella gestione dell'ecosistema del tuo pianeta, sviluppando flora e fauna interagendo con i parametri ambientali (temperatura, umidità, ecc.)

AMIGA 1MB 35.000

PC Floppy Disks 65.000



## 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!!

PC CDROM 89.000

PC Floppy Disks 79.000



## SIM TOWN

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

PC CDROM 89.000



## SIMON THE SORCEROR 2

Il seguito di una delle più belle avventure stile fantasy caratterizzata da una grafica semplicemente spettacolare.

PC CDROM 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.

PC CDROM 129.000



## SLIPSTREAM 5000

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

PC CDROM 55.000

PC Floppy Disks 55.000



## SOCCER STARS 1996

Dalla EMPIRE una stupenda raccolta di giochi dedicato al CALCIO contenente: FIFA INTERNATIONAL SOCCER, ON THE BALL LEAGUE EDITION, PREMIER MANAGER 3 e KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE.

AMIGA 1MB 75.000

AMIGA 1200 75.000

PC CDROM 75.000



## SOLUTION CD 1996

Oltre 200 soluzioni dei principali giochi tipo 1942 P.A.W, Alone in the dark 1,2 e 3, tutta la serie di Ultima e tanti altri. R.H. 486 + 8MB + Windows

PC CDROM 69.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504



## SPACE ACE CD

Questo gioco non ha certamente bisogno di alcun commentario. Uno dei migliori giochi a cartone animato mai creati. R.H. 386 DX + 4MB.  
PC CDROM 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.  
PC CDROM 55.000



## SPACE QUEST 4: ROGER WILCO

Il nuovo episodio della stupenda avventura interattiva ambientata nello spazio. Il gioco è stato arricchito da scene fantastiche in 3D e da combattimenti all'ultimo sangue. R.H. 486 + 8MB RAM.  
PC CDROM 95.000



## SPACE QUEST COLLECTION

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.  
PC CDROM 85.000



## SPEAR OF DESTINY

Un gioco creato sullo stile di Wolfenstein 3D; visuale in prospettiva grafica tridimensionale con rotazione a 360°, oltre 20 livelli da completare, 4 livelli di difficoltà, livelli nascosti dedicati ai giocatori più abili, sonoro digitalizzato. R.H. 386 + 4MB.  
PC CDROM 56.000



## SPORTS 5 PACK

Una raccolta dedicata agli amanti dello sport: CENTER COURT TENNIS, GENERAL ADMISSION SOCCER, JACK NICKLAUS GOLF, GENERAL ADMISSION GRAN PRIX, TOM LANDRY FOOTBALL.  
PC CDROM 65.000



## STAR CONTROL COLLECTION

La raccolta di STAR CONTROL e STAR CONTROL 2 due stupende avventure strategiche ambientate nello spazio. Migliaia di pianeti da esplorare in oltre 500 diversi sistemi solari, oltre 28 tipi diversi di navi spaziali, combattimenti all'ultimo sangue e tanto ancora! R.H. 386 + 4MB.  
PC CDROM 45.000



## STARDUST SUPER EDITION

Il miglior shoot-em-up di tutti i tempi. Dozzine di livelli, nemici intelligenti, stupende sequenze in 3D, grafica in stile ray-tracing, centinaia di armamenti.  
PC CDROM 45.000  
PC Floppy Disks 45.000



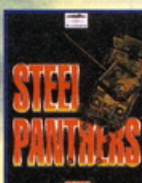
## STAR RANGERS

Gioco di azione strategico ambientato nella guerra delle galassie. Uno stupendo mix di strategia ed azione conferisce al prodotto una giocabilità pressoché unica nel suo genere. Decine di missioni tutte con grafica in SVGA e combattimenti all'ultimo sangue. R.H. 486 + 8MB.  
PC CDROM 119.000



## STAR TREK THE NEXT GENERATION: A FINAL UNIT

Un'avventura veramente oltre ogni capacità di immaginazione. Immagini digitalizzate ed una giocabilità semplicemente fantastica. R.H. 486 + 8MB.  
PC CDROM 89.000



## STEEL PANTHERS

Dai creatori di Pacific War, ecco una splendida simulazione strategica che vede impegnati i carri armati nella II Guerra Mondiale. A disposizione oltre 40 scenari originali potrai comandare da un singolo plotone ad un intero battaglione con ampia disponibilità di mezzi terrestri ed aerei. Grazie al generatore di scenari potrai costruirti le tue battaglie personalizzate. Scenari e sonoro digitalizzati.  
PC CDROM 99.000



## STONEKEEP

Una stupenda avventura grafica stile Dungeon Master che ti vedrà impegnato in immensi labirinti sotterranei contro le forze diaboliche del male. A tua disposizione decine di armi e di magie, grafica in 3D e visuale in soggettiva.  
PC CDROM 109.000



## 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.  
PC CDROM 75.000



## SU-27 FLANKER

Un eccezionale simulatore di volo di aerei militari. Curato veramente ai massimi livelli fin nei minimi particolari, persino la possibilità di editare sempre nuove missioni. Inoltre contiene un indispensabile training per imparare a volare perfettamente.  
R.H. 486DX+8MB  
PC CDROM 89.000



## SUPER KARTS

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.  
PC CDROM 84.000  
PC Floppy Disks 75.000



## 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.  
PC CDROM 39.000



## SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Finalmente il più famoso picchiaduro in edizione integrale praticamente identica al coin-op disponibile su personal computer. L'UNICA VERA EDIZIONE TURBO ESISTENTE.  
PC CDROM 75.000  
PC Floppy Disks 75.000  
AMIGA 1MB 55.000  
AMIGA 1200 75.000



## SUPER STRIKE COMMANDER

Stupendo simulatore di volo ambientato nel 2011 al comando di un F16 o di un F22 sarai impegnato in oltre 60 missioni durante un'immaginaria terza guerra mondiale. R.H. 486+8MB, MANUALE IN ITALIANO  
PC CDROM 49.000



## SUPER TETRIS

Il Puzzle-game più famoso della storia del videogioco. 10 livelli di difficoltà, opzione di gioco per 2 giocatori e centinaia di varianti disponibili. LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi.  
PC CDROM 35.000



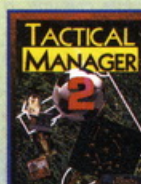
## SYSTEM SHOCK

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. MANUALE IN ITALIANO  
PC CDROM 49.000



## T-MEK

Dalla Time Warner, un gioco arcade imperniato su battaglie tra gladiatori che utilizzano come arma dei carri armati!! Opzione di gioco via Network.  
PC CDROM 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!  
AMIGA 1MB 29.000



## TAKE A BREAK PINBALL

Stupendo Flipper dalla SIERRA con grafica del tutto innovativa. 8 tavoli selezionabili dedicati ai più importanti giochi della Sierra. Grafica animata e sonoro incredibile!! R.H. 386 + 4MB.  
PC CDROM 59.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504



## TANK COMMANDER

Simulazione di Carri armati, Comanda 4 mezzi blindati dotati di armamento devastante, attraverso 40 missioni, in paesaggi ed ambientazioni diverse.

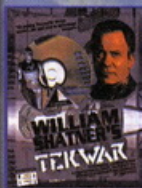
PC CDROM 65.000



## TAKE TEN PACK vol. 2

Stupenda compilation contenente ben 10 giochi: WOLFENSTEIN 3D, WIZARDRY, DOOM, CRIME CITY, CHAOS CONTINUUM, AIR FORCE COMMANDER, My First World Atlas, Personal Accounting, Print Master Gold,

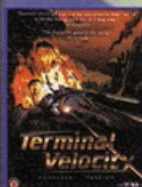
125 Fonts for Windows. Disponibile per PC CDROM 49.000



## TEKWAR

Un'incredibile avventura interattiva completamente digitalizzata in 3D con visuale in soggettiva stile DOOM. Dovrai esplorare un complesso mondo futuristico infestato da criminali di ogni genere. A tua disposizione diversi armamenti che ti aiuteranno ad eliminare i nemici. Animazioni in 8 prospettive. un matrimonio perfetto tra action game e strategia. Suoni digitalizzati, possibilità di gioco via modem e via Network fino a 16 giocatori. R.H. 486/50 + 8MB.

PC CDROM 119.000



## TERMINAL VELOCITY

Una stupenda simulazione di volo spaziale caratterizzata da grafica in texture mapping 3D con rotazione a 360°. Combattimenti aria-aria e aria-terra in oltre 30 livelli e dozzine di armamenti ultra-moderni. Grafica ad evveto "cinema" e sonoro digitalizzato. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 79.000  
PC Floppy Disks 69.000



## TERROR TRAX

Una incredibile avventura grafica digitalizzata ove dovrete localizzare e distruggere un'orda di vampiri che hanno invaso la vostra città assumendo le sembianze di gente comune. a vostra disposizione una strumentazione completa per la localizzazione ed un arsenale incredibile. R.H. 486 + 8MB.

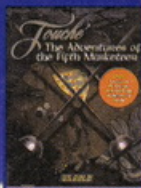
PC CDROM 69.000



## TFX 2 - EF 2000

Semplicemente eccezionale. Un gioco che combina perfettamente lo stile simulazione di volo ambientata in uno scenario di guerra con la giocabilità veramente ai massimi livelli e la grafica incredibilmente curata e conforme alla realtà. Sicuramente il

miglior simulatore arcade mai creato!  
PC CDROM 109.000



## THE ADVENTURES OF THE FIFTH MUSKETEER

Una stupenda avventura stile "punta e clicca" ambientata nella Francia del XVI secolo, ove impersonando il Quinto Moschettiere, dovrete eseguire al meglio un incarico conferitovi da Re di Francia evitando i mille pericoli che vi attendono! MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 89.000



## THE BIG THREE

Si tratta di un gioco strategico di guerra che ricrea fedelmente gli episodi della II Guerra Mondiale negli scenari europei e del Nord Africa. Oltre alle molteplici opzioni disponibili, non è da sottovalutare la capacità del computer di considerare addirittura il morale delle truppe quale dato influente sul buon fine delle varie azioni da voi strutturate. Veramente ben curata anche la grafica ed il sonoro. PC CDROM 66.000



## THE BIG RED ADVENTURE

Una eccezionale avventura INTERAMENTE IN ITALIANO ambientata nell'antica Russia Comunista. Oltre 100 allocazioni diverse da esplorare arricchite da splendidi fondali, interfaccia "punta e clicca" per una grafica a videata completa, numerosi cervellotici rompicapi e tanto ancora!  
PC CDROM 79.000



## THE DARK EYE

Una fantastica avventura stile Role Play ambientata in un mondo di violenza e di delitti. Sarete immersi in un labirinto popolato da dozzine di esseri malefici con un'atmosfera ispirata ai famosi romanzi di Edgar Allan Poe. Centinaia di visuali selezionabili grazie alla fantastica grafica in 3D animata. La colonna sonora eccezionalmente creata dallo stesso autore di Cyberia ed i personaggi creati dallo stesso autore di Aliens non possono che assicurare un deciso successo. PC CDROM 105.000



## THE DIG

Una eccezionale avventura ispirata ad un'idea di Steven Spielberg caratterizzata da una grafica semplicemente incredibile arricchida da effetti speciali unici. Una combinazione di avventura, strategia, rompicapo che Vi regalerà ore di gioco indimenticabili. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO  
PC CDROM 109.000



## THE HIVE

Un'incredibile action arcade game creata appositamente per sfruttare al meglio le possibilità di Windows 95. 20 livelli di azione continua con grafica digitalizzata stile cinematografico a 65000 colori. R.H. 486DX66 + 8MB.  
PC CDROM 119.000



## THE LAST DYNASTY (L'ULTIMA DINASTIA)

Finalmente disponibile la versione completamente IN ITALIANO di uno dei migliori capolavori della SIERRA - COKTEL VISION. Una sensazionale simulazione di combattimento ed una grande avventura in un unico gioco. Grafica digitalizzata, effetti cinematografici ed alta risoluzione hanno richiesto addirittura l'impiego di 2 CD!! R.H. 486 + 8MB. PC CDROM (ITA) 109.000  
PC CDROM (ING) 95.000



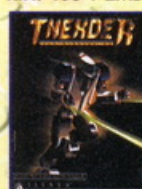
## THEME PARK

Stupenda simulazione di gestione Luna Park. Devi costruire al meglio il tuo parco divertimenti cercando di far affluire il maggior numero di persone aumentando così i tuoi guadagni. PC CDROM 49.000  
AMIGA 1200 69.000



## THE SCROLL

Ambientato nelle antiche catacombe egiziane di Alessandria dovrete lottare contro i terribili Dei delle Tenebre. Avventura grafica con visuale in prospettiva caratterizzata da grafica ed animazioni spettacolari, interfaccia utente semplice con icone animate, trame parallele, diversi personaggi e finali originali. R.H. 486 + 2MB. PC CDROM 69.000



## THEXDER 2

Uno dei migliori platform/sparatutto mai visti su PC, creato naturalmente dalla SIERRA, marchio di sicura qualità. Impersoni un Super Robot con l'arduo compito di distruggere una nutrita schiera di nemici sfruttando sia il potente arsenale a tua disposizione che tattiche e strategie particolari. Possibilità di gioco via modem e Network. Suoni digitalizzati e finestre video modificabili a piacimento. R.H. 486 DX66 + 8MB. PC CDROM 109.000



## THREE WORLDS OF ADV. DUNGEONS & DRAGONS

Una stupenda raccolta dedicata agli amanti della serie AD&D: AL QADIM the Genie's Curse, RAVENLOFT Strahd's Possession e DARK SUN Shattered Lands. R.H. 386DX + 4MB. PC CDROM 89.000



## THUNDERSCAPE

Dalla SSI un bellissimo gioco di ruolo stile fantasy che Vi vedrà protagonisti di un incredibile viaggio nel Mondo di Aden tra mille insidie, trappole e malefici artifizii. PC CDROM 95.000



## THE FIGHTER COLLECTOR

L'attesissima versione su CD del famoso gioco dedicato alla saga di Guerre Stellari. La confezione comprende inoltre il data disk Defender Of The Empire e l'inedito data disk ENEMIES OF THE EMPIRE. R.H. 486DX2 + 8MB. PC CDROM 109.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504

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.



## TOMCAT ALLEY

Il primo titolo SEGA prodotto specificamente per PC CDROM. Un simulatore di volo da guerra senza precedenti. Grafica cinematografica digitalizzata in full-screen. Semplicemente INCREDBILE! R.H. PENTIUM + 8MB RAM

PC CDROM

109.000

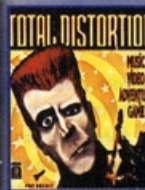


## TORIN'S PASSAGE

Una incredibile avventura animata stile cartone animato prodotta dalla infallibile SIERRA. Grafica tridimensionale renderizzata in real time, 5 mondi da esplorare e tantissimi personaggi con cui interagire. Un vero capolavoro! R.H. 486 + 8MB

PC CDROM

85.000

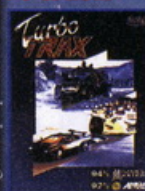


## TOTAL DISTORTION

Impersoni un avventuroso creatore di video musicali. Lo scopo di questa avventura è di diventare un ricco e famoso produttore. L'alternativa? Finire nella miseria più nera. Solo le tue doti intuitive riusciranno a regalarti il successo meritato in questa semplicemente favolosa avventura strategica caratterizzata da una grafica pressochè unica nel suo genere. R.H. 486DX2 + 12 MB.

PC CDROM

129.000



## TURBO TRAX

Un'incredibile gara automobilistica con decine di opzioni entusiasmanti. Vista dall'alto, opzioni per 1 o 2 giocatori anche in Link, effetti sonori e musica digitalizzata, 5 diversi veicoli su 5 tipi di terreno. 4 stili diversi di gioco.

AMIGA 1MB

55.000



Dedicato agli amanti della simulazione strategica di guerre Napoleoniche, include le 3 principali campagne: BATTLE OF ARMADA, BATTLE OF GETTYSBURG e BATTLE OF WATERLOO.

PC CDROM

35.000



## ULTIMA 8: PAGAN

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.

PC CDROM

49.000



## ULTIMATE DOOM

Preparati ad un'esperienza al di là dell'immaginazione! I 3 episodi originali del gioco con 27 livelli nuovi, più un episodio inedito: THE FLESH CONSUMED. MANUALE IN ITALIANO.

PC Floppy Disks

59.000

PC CDROM

65.000



## ULTIMATE SEVEN

Stupendo compilation contenente: SHADOW PRESIDENT, THE DAGGER OF AMON RA, HARRIER ASSAULT, DETROIT, CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, LINKS PRO GOLF, LINKS COURSE BAY HILL.

PC CDROM

75.000



## ULTIMATE FANTASY

Una stupenda raccolta di avventure stile Advanced Dungeons & Dragons contenente: DARKSUN: SHATTERED LANDS, FANTASY EMPIRES, DUNGEON HACK, STRONGHOLD e UNLIMITED ADVENTURES.

PC CDROM

65.000



## ULTIMATE SOCCER MANAGER

Il più completo programma di gestione manageriale di calcio. 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...

PC CD ROM

65.000

PC CD ROM (italiano)

85.000

PC Floppy Disks

59.000

PC Floppy Disks (italiano)

79.000

AMIGA 1MB

55.000

AMIGA 1MB (italiano)

69.000

AMIGA 1200

55.000



## ULTIMATE SOCCER MANAGER ITALIA DATA DISK

Finalmente l'attesissimo data disk per Ultimate Soccer Manager. Contiene tutto il nuovo campionato inglese e tutto il CAMPIONATO ITALIANO aggiornato all'ultimissimo calcio mercato.

AMIGA 1MB

35.000

AMIGA 1200

35.000

PC FLOPPY DISKS

35.000



## ULTRA 3D PINBALL

Dalla Sierra un capolavoro del genere flipper. Grafica entusiasmante in 3D con velocità di gioco spaventose. Possibilità di giocare in sequenza più tavoli e centinaia di livelli bonus. R.H. 486 + 8MB + Windows 3.1 o 95.

PC CDROM

63.000

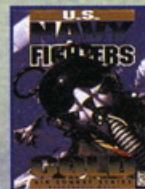


## UNDER A KILLING MOON

Avventura grafica stile thriller completamente digitalizzata! Coinvolgente a tal punto da rendere difficile addirittura una pausa di gioco! R.H.: 486 DX + 8MB. MANUALE E PARLATO IN ITALIANO

PC CDROM

149.000



## US NAVY FIGHTERS GOLD EDITION

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

PC CDROM

99.000



## V FOR VICTORY PACK

Per tutti gli appassionati di simulazione strategica di guerra ecco un validissimo prodotto che raccoglie tutte le serie di V for Victory: BATTLESET 1, MARKET GARDEN, THE RUSSIAN FRONT e D-DAY NORMANDY. Il meglio del wargame. R.H. 386 +

3MB. PC CDROM

89.000



## VEGAS GIRLS

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

PC CDROM

79.000



## VIROGOP

Emozionante sparattutto ambientato all'interno di una LunaPark virtuale. Dovrai distruggere oltre 60 tipi diversi di Virus utilizzando oltre 20 armi diverse.

AMIGA 1MB

55.000

AMIGA 1200

55.000



## VIRTUAL CHESS

Simulazione di scacchi. Possibilità di giocare contro un amico o contro il computer attraverso vari livelli di difficoltà. Splendida la grafica virtuale che ti permette la rotazione in tempo reale della scacchiera e dei pezzi. R.H. 386 2MB.

PC CDROM

96.000



## VIRTUAL VALERIE 2

Stupendo gioco interattivo destinato ai MAGGIORI DI ANNI 18. Si tratta di un'avventura grafica stile DOOM con visuale in prospettiva ove ti troverai coinvolto in trame altamente erotiche. Immagini digitalizzate lo rendono un gioco di proporzioni veramente incredibili. R.H. 486 + 8MB RAM + SUPERVGA.

PC CDROM

83.000



## VIRTUAL KARTS

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

PC CDROM

109.000



## VIRTUAL POOL

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.

PC CDROM

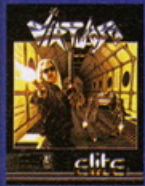
59.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504

## 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

PC CDROM 79.000

## VOODOO LOUNGE



L'incredibile CD interattivo dedicato al più famoso gruppo Rock del nostri secolo: i Rolling Stones. Potrai rivivere con loro i momenti storici dei loro successi con la possibilità di intervenire come in un film! Musiche hi-fi e grafica interamente digitalizzata.

R.H. 486DX + 8MB. PC CDROM 59.000

## VORTEX QUANTUM GATE 2



Un incredibile avventura su 3 CD basata sulla tecnologia del film interattivo. Sarai trasportato in un mondo spaventoso ed irresistibile dei panni di un giovane soldato. Le tue scelte condizioneranno il finale dell'avventura. MANUALE IN ITALIANO.

R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 99.000

## 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.

PC CDROM 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.

PC CD ROM 79.000

PC Floppy disks 79.000

## WARCRAFT 2



Il conflitto continua! ora per mare cielo e terra!. Costruisci ed amministra il tuo impero. Opzione multiplayer fino a 7 giocatori.Oltre 24 diverse campagne più 2 Super-Campagne per i più esperti.

PC CDROM 99.000

## WARGAME 2: TANKS



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

PC Floppy Disks 99.000

## WAR IN THE GULF



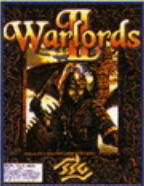
Simulazione di guida di Carri Armati ambientata durante la Guerra del Golfo. Possibilità di utilizzare contemporaneamente 16 differenti veicoli attraverso 25 missioni dove la combinazione di grafica Bitmap e vettoriale riescono rendere perfettamente il dettaglio degli scenari. R.H.386SX 2MB

AMIGA 1MB 35.000

PC Floppy Disks 35.000

PC CDROM 35.000

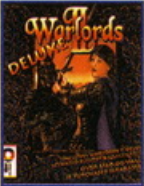
## WARLORDS 2



Il seguito del famosissimo Role Play, Game Warlords. Questa versione, oltre ad una grafica nettamente migliorata, include un generatore automatico dei Mondi conferendo così al gioco una giocabilità praticamente infinita; misteriose mappe nascoste, nuovi tipi di armi, e tante altre varianti. R.H. 386 + 2MB.

PC Floppy Disks 95.000

## WARLORDS 2 DELUXE



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

PC CDROM 99.000

## WARPLANES



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

PC CDROM 75.000

## WARRIORS



FINALMENTE IL GIOCO DESTINATO A RIVOLUZIONARE COMPLETAMENTE IL GENERE PICCHIADURO. Grazie alla nuova tecnologia 3D BIO MOTION che crea i personaggi in 3D con animazioni perfettamente realistiche! Svariati personaggi, oltre 300 differenti effetti sonori, grafica in SuperVGA. R.H. 486DX + 4MB.

PC CDROM 75.000

PC Floppy Disks 69.000

## WELCOME TO THE FUTURE



La più bella avventura interattiva mai vista prima. Dovrai scoprire gli antichi simboli che compongono le chiavi dello sviluppo della civiltà. Grafica digitalizzata ad alta risoluzione, visuale in prima persona suono campionato a 16 bit stereo.

Un'esperienza unica nel suo genere. R.H. 486+8MB

PC CDROM 119.000

## WEREWOLF vs COMANCHE



Contiene 2 giochi su 2 CD. Ora puoi pilotare sia il famoso elicottero Russo WEREWOLF oppure l'Americano RAH-66 COMANCHE. Grazie alle nuove opzioni puoi giocare da solo, in Link e via modem oppure 1 contro 1 e in TEAM.Oltre 100 missioni, nuovi

targets, 500 volte più veloce di un tradizione gioco in 3D. PC CDROM 93.000

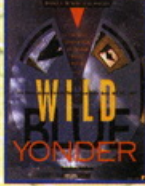
## WETLANDS



Un Action - Thriller a grafica cinematografica. Incredibili azioni di combattimento digitalizzate in 3D. Elevatissimo grado di interattività con i personaggi, ti permetteranno di vivere un film in prima persona. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 77.000

## WILD BLUE YONDER



Enciclopedia multimediale. Riscopri i 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 3.1

PC CDROM 75.000

## WING COMMANDER ARMADA



Simulatore di volo spaziale. Nuovo episodio della serie "Wing commander" con la possibilità di pilotare 10 nuove astronavi con nuove armi sempre più potenti contro i nemici di sempre. Possibilità di gioco via Modem. R.H. 486 SX 4MB Ram.

PC Floppy Disks 29.000

## WING COMMANDER 3



Avventura spaziale ispirata alla serie di Guerre Stellari. Combattimenti, simulazioni di volo, strategia, il tutto raccolto nei 4 CD che compongono l'opera. R.H. 486DX50 + 8MB

PC CDROM 109.000

## WING COMMANDER 4



L'attesissimo seguito della precedente versione dedicata alla saga di Guerre Stellari. Incredibilmente migliorata sia la grafica che la giocabilità. R.H. 486DX + 8MB. TESTO E MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 129.000

## WING NUTS



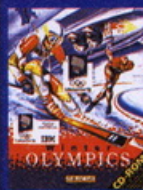
Un entusiasmante gioco arcade basato sulla simulazione di volo ma con una tecnologia grafica completamente nuova. Infatti piloterai veri aerei della I Guerra mondiale senza doverti preoccupare della gestione del cockpit, ma solamente del vero e proprio combattimento. Grafica ovviamente in stile cinematografico con effetti veramente eccezionali. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM

109.000

# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

Telefono 051 - 343504



## WINTER OLYMPICS

Simulazione sportiva. Rivivi le olimpiadi invernali di Lillehammer, attraverso le 6 discipline invernali più famose e spettacolari. Divertimento assicurato! Contiene 40 minuti di animazioni in full motion video R.H. 386 SX 25 4MB Ram.

PC CDROM

75.000



## WINTER SUPERSPORTS

Supersports invernali è uno dei più stimolanti giochi di simulazione sportiva. Opzione per 2 giocatori simultanei, 8 diverse discipline MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

AMIGA 1MB

25.000



## WIPE OUT

La corsa tridimensionale di Aircraft futuristici più bella del mondo. 6 diversi percorsi, opzione di campionato del mondo e singola corsa, molteplici armi tattiche a disposizione, colonna sonora in stereo Hi-Fi. Effetti grafici veramente coinvolgenti. R.H.

486DX2 + 8MB

PC CDROM

99.000



## WITCHAVEN

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

R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM

105.000

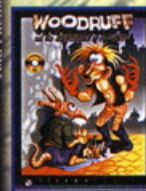


## WOLFPACK

Stupenda simulazione di guida di sommergibile. Oltre 70 missioni, sequenze animate, kit per costruirsi le proprie missioni, opzione multiplayer per 2 giocatori. R.H.:286+2MB RAM.

PC CDROM

59.000



## 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 sia in versione italiana che inglese.

PC CDROM (Eng)

75.000

PC CDROM (ITA)

139.000

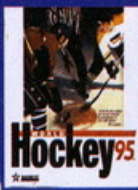


## WORLD CUP YEAR 1994

Una stupenda compilation sportiva contenente: SENSIBLE SOCCER, GOAL, STRIKER, CHAMPIONSHIP MANAGER 93 e CHAMPIONSHIP MANAGER 94.

AMIGA 1MB

39.000



## WORLD HOCKEY 1995

Prodotto dalla Merit Studios, vanta una giocabilità pressoché unica nel suo genere. Contiene tutte le squadre ufficiali americane in più offre l'opzione del Team Editor. Fino a 8 giocatori.

PC CDROM

59.000

PC Floppy Disks

59.000



## WORLD OF XEEN

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

2MB. PC CDROM

109.000

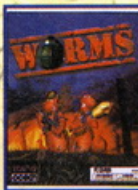


## WORLD SOCCER INTERACTIVE

Un gioco del calcio completamente nuovo nel suo genere. Infatti raggruppa la storia degli ultimi mondiali con possibilità di visualizzare tutte le partite, i giocatori, la storia del torneo, gli stadi il tutto in oltre 1000 immagini digitalizzate, Potrete poi rivedere le migliori azioni grazie agli oltre 150 video clips tutti in full motion video ed infine potrete giocare tutte le partite scegliendo tra 32 teams mondiali. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM

109.000



## WORMS

Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile platform! In pratica devi gestire i movimenti e le funzioni di questi simpatici personaggi ognuno dei quali specializzato nell'uso di particolari armi ed ognuno dei quali indispensabile al momento opportuno. Il tutto in uno sfondo grafico realizzato con una nuova tecnologia che conferisce al gioco un realismo pressoché unico nel suo genere. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM

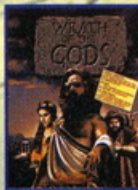
79.000

PC FLOPPY DISKS

69.000

AMIGA 1MB

69.000



## WRATH OF THE GODS

Avventura stile film interattivo ove, impersonando un eroe della mitologia greca, dovrai esplorare centinaia di scene completamente digitalizzate, combattere mostri e vincere duelli contro accaniti guerrieri. Oltre 60 personaggi digitalizzati ed oltre 300

filmati. R.H. 386 + 4MB. Disponibile

PC CDROM

99.000

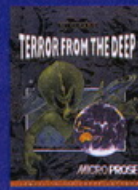


## WWF WRESTLEMANIA ARCADE

La più bella simulazione di Wrestling mai realizzata su PC. Incontri diretti o in squadra. Grafica digitalizzata. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM

75.000



## 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

PC CDROM

95.000

PC Floppy Disk

95.000



## X-WING COLLECTORS

Abilità, azione ed avventura in questa raccolta di X-Wing sempre ispirata alla serie di Guerre Stellari. Oltre 120 missioni contro l'Impero più 6 nuove storie . R.H.: 386DX + 4MB RAM. IN ITALIANO

PC CD ROM

49.000



## ZEPHIR

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

di gioco per più avversari e centinaia di accessori selezionabili.

PC CDROM

55.000



## ZEPPELIN

Dalla Microprose questa stupenda simulazione di volo con dirigibile. Sviluppa nuove tecnologie per costruire veicoli più potenti in continua concorrenza con i tuoi avversari. Potrai fondare una compagnia di trasporti con filiali in tutto il mondo speculando sui prezzi del trasporto e facendo sempre attenzione ai prezzi offerti dall'agguerrita concorrenza. Un gioco unico nel suo genere. R.H. 386 + 2MB.

PC CDROM

109.000



## ZOOP

Un incredibile "puzzle game" con combattimenti "strizzacervello". Vi troverete assaliti da ogni lato in modo sempre più veloce fino ad avere i pollici paralizzati, gli occhi pesti ed il cervello fuso!. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM

53.000



## ZORRO

genere Azione-Aventura. Ispirato al famosissimo personaggio mascherato, sarai impegnato in violenti duelli all'ultimo sangue in questa stupenda avventura impersonando il Paladino della giustizia. Disponibile per

PC CDROM

79.000

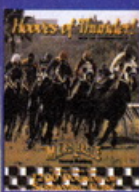
# COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza

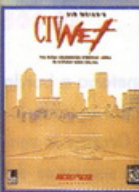
Telefono 051 - 343504



**BATMAN AND ROBIN** Le avventure di Batman e Robin, un gioco che raccoglie sia un'avventura che un action game grazie ai molteplici livelli contenuti e alle decine di puzzles games, il tutto ispirato alla famosa serie di cartoni animati della Warner Bros. R.H. 486 + 8MB  
PC CDROM **85.000**



**HOOVES OF THUNDER** INCREDIBILE. Finalmente una eccezionale simulazione di CORSE AI CAVALLI!! Effettuate le vostre puntate e godetevi la corsa in grafica 3D, possibilità di visuale da varie angolazioni, gare notturne e diurne, Replay, opzione fino a 10 GIOCATORI. R.H. 486 + 8MB  
PC CDROM **85.000**



**CIVILISATION NETWORK - CIVNET -** La simulazione più giocata nel mondo, ora finalmente disponibile anche in versione per Modem e Network. La stupenda interfaccia per INTERNET, permette il gioco in contemporanea con MIGLIAIA di giocatori sparsi per il mondo!! DECINE DI  
OPZIONI PER PERSONALIZZARE AL 100% il gioco in base alle vostre esigenze. R.H. 486+8MB  
PC CDROM **119.000**



**MEGAPACK 4** Contiene i seguenti giochi: PANZER GENERAL, AEGIS, GUARDIAN OF THE FLEET, SPACE ACE, TORNADO - OP. DESERT STORM, EMPIRE SOCCER 94, SAVAGE WARRIORS, DAWN PATROL, BLACK KNIGHT MARINE, ORION CONSPIRACY, DRAGON LORE  
PC CDROM **85.000**



**BATTLES IN TIME** Il primo gioco rivoluzionario che sposa perfettamente le componenti STRATEGIA ED AZIONE. Il tma del gioco è ovviamente la guerra ed è ambientato in periodi differenti, dalla preistoria al futuro. Gli obiettivi potranno essere raggiunti solamente con un ottimo mix di strategia ed azione. Grafica in 3D e possibilità di gioco via modem. R.H. 486+4MB  
PC CDROM **85.000**



**TILT** Uno dei più bei flipper mai visti su PC. Dalla Virgin questa stupenda simulazione. 6 tavoli grafica superCGA e sonoro digitalizzato. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486.8MB  
PC CDROM **79.000**



**ULTIMATE GAME COLLECTION 2** Compilation contenente: STAR CRUSADER, RENEGADE, GREAT NAVALS BATTLE 3, JAMMIT, HELL, PANZER GENERAL.  
PC CDROM **79.000**

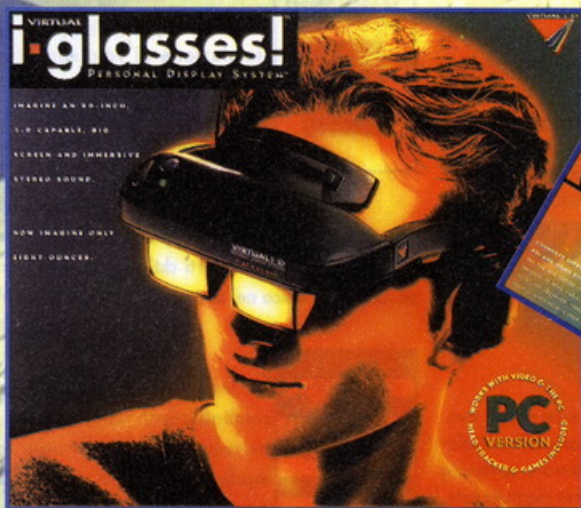


**ABSOLUTE ZERO** Dozzine di missioni avventi per scopo quello di difendere la Terra dall'invasione aliena. Grafica in 3D digitalizzata. 7 diverse macchine da guerra volanti con 15 diversi armamenti. Sequenze in Full Motion Video. R.H. 486/50+8MB.  
PC CDROM **119.000**



**UNNECESSARY ROUGHNESS 96** La versione aggiornata con tutte le nuove formazioni e le nuove statistiche. Grafica ulteriormente migliorata ed oltre 1300 tattiche di gioco disponibili, più l'editor per crearne infinite. R.H. 486DX2 + 8MB  
PC CDROM **109.000**

La realtà virtuale è finalmente....realtà



## VIRTUAL I-GLASSES

Si tratta di un incredibile accessorio grazie al quale è possibile visualizzare in 3D stereoscopico sia i videogames che la televisione. Può essere utilizzato anche da chi porta occhiali, offre una risoluzione fino a 180.000 pixels per ogni pannello LCD, suono stereofonico, filtro anti flickering, potrete controllare i vostri giochi semplicemente muovendo la testa! Include i drivers per giochi particolari come Descant, Horatic; Flight simulator, Flight Unlimited ecc. . L'utilizzo del Virtual 90 è comunque consentito con quasi tutti i giochi anche senza speciale drivers.

## SPACEBALL AVENGER

La rivoluzione del Joypad è cominciata! Grazie al particolarissimo sensore a forma di "palla" riuscirete ad acquisire un controllo praticamente UNICO di tutti i giochi, specialmente di quelli stile "Doom", cioè con grafica in soggettiva. Il controllo viene attivato con il semplice "tocco" del comando, permettendoci così di raggiungere la posizione desiderata in una frazione di secondo. Inoltre grazie ai 4 bottoni ed alle molteplici combinazioni possibili, riuscirete ad aumentare incredibilmente le vostre performances in qualsiasi gioco!!





Netscape

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help



Back



Forward



Home



Reload



Images



Open



Print



Find



Stop

Location: <http://www.computerone.it>

What's New!

What's Cool!

Handbook

Net Search

Net Directory

Software

# COMPUTER ONE

*e' lieta di annunciare la nascita di*

# COMPUTER ONE Net

*Il primo "dominio" tutto italiano*

*<http://www.computerone.it>*

*ove potrai trovare*

*Un catalogo fotografico completo*

*con oltre **4000** articoli*

*Un'area riservata ai messaggi  
compro-vendo-scambio*

*Un'area riservata a soluzioni, trucchi  
ed aiuti*

*La possibilità di collegarti direttamente  
con tutti i migliori Web del mondo*

*Un'area XXX-rated riservatissima ai maggiori di 18 anni  
e tante altre news!!*

*Ogni ordine effettuato via Internet verrà premiato  
con un extra sconto del 10%!*

*e-mail: [ci@computerone.it](mailto:ci@computerone.it)*

# THE TOP GAMES



# QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

## AMIGA

AMIGA 500	AMIGA 1200
40 SPORT BOXING	29000
A10 TANK KILLER	39000
A320 APPROACH TRAINER	69000
AKIRA	79000
ALADDIN	79000
ALLEN BREED 3D	69000
ARCADE POOL	49000
ATR - ALL TERRAIN RACING	59000
AWARD WINNERS GOLD	49000
AWARD WINNERS PLATINUM	79000
B17 (BUDGET EDITION)	49000
BANSHEE	49000
BASE JUMPERS	69000
BEHIND THE IRON GATE	69000
BLOODNET	69000
BLOODNET 2	79000
BOOY BLOWS 2	69000
BRUTAL - PAWS OF FURY	59000
BUMPTN BURN	39000
BURNING RUBBER	59000
BURNTIME	59000
CANNON FODDER II (VERS. FULL PRICE)	29000
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	69000
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39000
CHAOS ENGINE	69000
CIVILIZATION (BUDGET)	49000
CLASSIC COLLECTION: DELPHINE	69000
CLASSIC COLLECTION: JACQUES	69000
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	59000
COLORIZATION (CIVILIZATION II)	89000
COMBAT AIR PATROL	49000
COMBAT CLASSICS 3	49000
COOL SPOT	69000
CORE COMPILATION AMIGA 1200	69000
COSMIC SPACEHEAD	49000
CRYSTAL DRAGON	69000
CYBER PUNK	69000
DARKSEED	39000
DAWN PATROL	59000
DENNIS THE MENACE	69000
DETROIT	79000
DRAGONSTONE	79000
DREAMWEBS	89000
DUNE II (BUDGET EDITION)	39000
DUNGEON MASTER 2	79000
EMBRYO	49000

EPIC	39000
EXILE	59000
EYE OF THE BEHOLDER II	49000
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39000
F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2	39000
FANTASY MANAGER 95/96 (BUDGET)	39000
FEARS	79000
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69000
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49000
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	69000
FOOTBALL GLORY	59000
FORMULA 1 (BUDGET)	49000
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	69000
FRONTIER - ELITE II	79000
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	79000
GENESIA	69000
GLOOM	69000
GUARDIAN	69000
GUNSHIP 2000	79000
HEIMDALL II	79000
HIGH SEAS TRADER	79000
HIRED GUNS	69000
HISTORY LINE 1914-1918	79000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69000
ISHAR 3	69000
ISHAR TRILLOGY	49000
IT'S CRICKET	69000
JAMES POND III	69000
JET STRIKE	69000
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SMOOKER	49000
JUNGLE STRIKE	69000
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	69000
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49000
KING'S QUEST VI	79000
KING'S TABLE	79000
KINGPIN	39000
LEGACY OF SORASIL	69000
LEGENDS OF VAL CLUB (BUDGET EDITION)	39000
LEMMINGS II (ALL NEW WORLD)	69000
LORDS OF THE REALM	79000
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	69000
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	69000
MEGA TRAVELLER 2	69000
MONKEY ISLAND 2	119000
MORTAL KOMBAT 2	69000
MR BLOBBY	29000
MR NUTZ	49000
ON THE BALL WORLD CUP	39000

AMIGA 500	AMIGA 1200
OUT TO LUNCH	69000
OVERLORD	69000
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	49000
PERHELION	69000
PGA EUROPEAN TOUR	59000
PGA TOUR GOLF	79000
PINBALL FANTASY	69000
PINBALL ILLUSIONS	69000
PINBALL MANIA	69000
PINKIE	69000
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	59000
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79000
PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE	69000
POWERDRIVE	69000
PREMIER MANAGER 3	59000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69000
PRIMAL RAGE	79000
PRIME MOVER	79000
RALLY CHAMPIONSHIP	69000
RED BARON (BUDGET EDITION)	39000
REUNION	79000
RISE OF THE ROBOTS	79000
ROADKILL	69000
SABRE TEAM	69000
SECOND SAMURAI	79000
SENSIBLE GOLF	69000
SIM CITY / GRAPHICS	39000
SIM CITY 2000	79000
SIM CIVIC	79000
SIM EARTH	39000
SIM LIFE	39000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	69000
SIMON THE SORCERER II	79000
SIMON THE SORCERER II - TEL.	79000
SKELETON KREW	79000
SKIDMARKS	59000
SOCCER KID	69000
SOCCER SUPER STARS	89000
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39000
SPEEDBALL 2	39000
STAR CRUSADER	69000
STARLORD	99000
SUBWARS 2050	49000
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49000
SUPER LEAGUE MANAGER	69000

AMIGA 500	AMIGA 1200
SUPER SKIDMARKS	79000
SUPER STARDUST	69000
SUPER STREET FIGHTER 2	79000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	79000
SUPER TENNIS CAMPS	69000
SYNDICATE	49000
TACTICAL MANAGER 2	49000
TACTICAL MANAGER ITALIA	39000
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	39000
TEAM 17 COLLECTION VOL. 1	59000
THE BLUE & THE GRAY	79000
THE CLUE	69000
THE LION KING	79000
THE PATRICIAN	49000
THE SETTLERS	89000
THE SPERIS LEGACY	69000
THEATRE OF DEATH	79000
THEME PARK	79000
TOP GEAR 2	59000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39000
TORNADO - DESERT STORM (BUDGET)	39000
TOTAL CARNAGE	69000
TOTAL FOOTBALL	69000
TOWER ASSAULT	49000
TOWER OF SOULS	49000
TRACKSUIT MANAGER 2	69000
TROLLS	39000
TURBO TRAX	69000
TURNING POINTS - NAPOLEONICS	79000
UFO (BUDGET)	49000
UFO (VERSIONE ITALIANA)	89000
ULTIMATE SOCCER MANAGER (BUDGET)	39000
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	79000
UNIVERSE	79000
VALHALLA	79000
VIROCOOP	69000
VIRTUAL KARTING	69000
VITAL LIGHT	69000
VOTAGES OF DISCOVERY	49000
WAR IN THE GULF	49000
WATERWORLD	79000
WHIZZ	69000
WILD CUP SOCCER	59000
WINTER SUPERSPORT	29000
WIZ WIZ	69000
WORLD CLASS RUGBY 95	49000
WORLD CUP YEAR 94	49000
WORMS	69000
ZEEWOLF	69000
ZONE WARRIOR	79000

## AMIGA CD 32

AMERICAN FOOTBALL	49000
ARCADE POOL	39000
ATR - ALL TERRAIN RACING	59000
BANSHEE	69000
BATTLEDOGS	59000
BENEFACOR	69000
BRIAN THE LION	49000
BRUTAL - PAWS OF FURY	59000
RUBBA N STIX	59000
BUMPTN BURN	69000
CANNON FODDER	69000
CAPTIVE 2/LIBERATION	49000
CHAMBERS OF SHAOLIN	19000
CHAOS ENGINE	69000
CORE COMPILATION CD 32	79000
DARKSEED	39000
DENNIS THE MENACE	49000
DISPOSABLE HERO	39000
DRAGONSTONE	79000
EXILE	69000

EXTRACTORS	59000
FIELDS OF GLORY (VERS. INTEGRALE)	69000
FIRE FORCE	59000
FLINK	69000
FLY HARDER	69000
FRONTIER - ELITE II	69000
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69000
FURY OF THE FURRIES	49000
GAMER GOLD COLLECTION	69000
GLOBAL EFFECT	69000
GLOOM	69000
GUARDIAN	69000
GUNSHIP 2000	79000
HEIMDALL II	49000
HUMANS + II	49000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69000
JAMES POND III	69000
JUNGLE STRIKE	69000
KID CHAOS	69000
KINGPIN	79000
LABYRINTH OF TIME	29000
LAMBROGHINI AMERICAN CHALLENGE	69000
LAST NINJA III	69000
LEGACY OF SORASIL	69000
LITIL DIVIL	69000

LOTUS TRILOGY	49000
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	69000
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	69000
MICROSOFT	69000
NAUGHTY ONES	49000
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79000
PGA TOUR GOLF	59000
PINBALL FANTASY	79000
PINBALL ILLUSIONS	69000
POWER GAMES	49000
POWERDRIVE	69000
PREMIERE	49000
QUIK	79000
RALLY CHAMPIONSHIP	79000
RISE OF THE ROBOTS	69000
ROADKILL	69000
SABRE TEAM	69000
SEEK AND DESTROY	39000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49000
SHADOW FIGHTER	69000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	69000
SKELETON KREW	69000
SLEEPWALKER	69000
SOCCER KID	69000
SOCCER SUPER STARS	89000

SPEEDBALL 2	49000
STAR CRUSADER	69000
STRIKER WORLD SOCCER	69000
SUBWARS 2050	79000
SUPER METHANE BROTHERS	49000
SUPER SKIDMARKS	69000
SUPER STARDUST	79000
SUPER STREET FIGHTER 2	79000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	79000
SUPERHERO	29000
SYNDICATE	69000
THE CLUE	69000
THE LOST VIKINGS	49000
THEME PARK	69000
TOTAL CARNAGE	49000
TOWER ASSAULT	69000
TROLLS	64000
UFO (VERSIONE INGLESE)	79000
ULTIMATE BODY BLOWS	29000
UNIVERSE	59000
VITAL LIGHT	69000
WHIZZ	69000
WILD CUP SOCCER	69000
WORMS	79000
ZOOZ 2	69000



**TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO**  
**Informazioni e Ordini 24 ore su 24**  
**VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION**  
**telefona subito (011) 3090202 (r.a.)**  
**PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI**



Interplay

# FRANKENSTEIN

Through The Eyes Of  
THE MONSTER



Attraverso Gli Occhi del

# MOSTRO



## CD.Rom

### REQUISITI TECNICI:

PC 486, 8 Mb RAM  
O SUPERIORE, 10 Mb  
SU HARD DISK, 4 Mb RAM,  
WINDOWS 3.1 O SUPERIORE,  
WINDOWS 95, DOS 5.0  
O SUPERIORE, CD.Rom DOPPIA  
VELOCITÀ, SVGA, QUICK TIME  
FOR WINDOWS 2.0 O SUPERIORE,  
SCHEDA SONORA MPC2

TI RISVEGLIERAI NEI PANNI DI FRANKENSTEIN. IMPICCATO INGIUSTAMENTE PER L'ASSASSINIO DELL'UNICA FIGLIA, DOPO LA MORTE TI TROVERAI IN UN NUOVO CORPO, TORTURATO DALLE OSCURE MEMORIE DEL PASSATO ED IMPRIGIONATO NEL PRESENTE. TRAMITE UN'INTERFACCIA INVISIBILE POTRAI CONTROLLARE RAPIDAMENTE TUTTI I LIVELLI DI GIOCO.

ATTORE PROTAGONISTA: TIM CURRY  
STORIA BASATA SUL CLASSICO "FRANKENSTEIN"

£ 129.900

Numero Verde

167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

