

CONSIGLI TRUCCHI E
PC - CD ROM
videogame
& COMPUTER WORLD
MULTIMEDIA

RIVISTA DI VIDEOGIOCHI
GIUGNO 1995 ANNO VIII N.6

L. 5.000



ANTEPRIME: STAR TREK THE NEXT GENERATION "A FINAL UNITY"

RECENSIONI: REAL MAGIC - VIDEO MASTER MPEG PLAYER - VIDEO NT - ACTION SOCCER - PIZZA TYCOON - BIO FORGE - LAS VEGAS SCENARIO FS5 - RETURN TO RINGWORLD

TATTICHE E STRATEGIE: BATTLE ISLE 2 TITAN LEGACY (2ª parte) - FRONT LINES - FLIGHT SIMULATOR 5.0 2ª PARTE - LEGIONS
THE ADVENTURER GUILD: BIO FORGE - LOST EDEN

Direttore editoriale:
Luigi Schirinzi

Direttore responsabile:
Giuseppe Biselli

In redazione: Mauro Pagani - Corrado Capretti - Ivan Notaristefano - Mirko Cavalloni - Giuliano Cimarra - Laura Frignani - Collaboratori: Enrico Abis - Pino Vennari

Fotografia e impaginazione: Esserrelle - Redazione e uffici: Videowrite / Computer World & Videogame via G. di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/93901200 Fax tel. 02/93502770 - Direzione: V.le Espinasse 6 - 20156 Milano Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) - Iscrizione al tribunale di Milano N. 185 del 21.03.92 - Prezzo di copertina: L.5.000 - Numero arretrato: L.10.000 - Distribuzione per l'Italia: DI. NA. STA. - RHO (Milano) Sped. in abb. postale gr.3/70 Pubblicità inf. al 70%

Accipicchia, come passa il tempo! Mi sembra passato solo un giorno da quando ho finito di scrivere l'ultimo editoriale e invece sono già trascorse quattro settimane. A dire la verità questa sensazione si fa sempre più forte da due mesi a questa parte. Sarà la primavera o sarà perché in questo periodo sono felice e rilassato? Non lo so, comunque mi rendo conto che anche un fenomeno oggettivo come il passare dei minuti, può essere vissuto in milioni di modi diversi. Capita spesso che le situazioni di disagio e di malessere sembrino durare un'eternità, così come, al contrario, i momenti di spensieratezza e gioia danno la sensazione che una vita non è mai abbastanza per sprigionare tutta la carica interiore. E' per questo motivo che, ad esempio, le ferie non sono mai sufficienti, mentre le otto ore in ufficio durano un'eternità. Alla luce di queste considerazioni, mi viene spontaneo affermare che si tratta di una vera e propria sciagura, un meccanismo perverso che impedisce all'uomo di godersi per lungo tempo i momenti belli e comprimere al massimo quelli cattivi. Comunque, l'importante è saper stare bene. In effetti non è una cosa facile visto che si è sempre portati a volere di più di ciò che si ha. Se da un lato questo desiderio può servire come stimolo, dall'altro ci porta a vivere in uno stato di perenne insoddisfazione. E' per questo motivo che, con convinzione, sostengo che sia necessario trarre il massimo da ogni situazione, spremere ogni minimo istante fino all'osso, suggerendone tutta la linfa vitale possibile. E' proprio questo che ci fa sentire vivi, la consapevolezza di trarre il massimo da ogni momento, la convinzione di avere imparato, di avere guadagnato qualcosa: questa è, secondo me, la vita. E' giusto inseguire i sogni, a volte, anche quelli irrealizzabili, ma è anche giusto raggiungerli a piccoli passi, con fatica se è necessario. Se poi non si giunge alla meta prefissata, allora basta voltarsi indietro ed essere soddisfatti del cammino fatto, rosicchiando e spolpando ogni minimo istante di vita. A mio parere è questa la differenza tra vivere e sopravvivere. Lo so che sembrerà una cosa retorica, ma l'importante è gioire per ciò che si ha e non soffrire per quello che non si ha. Personalmente sono convinto che prima o poi la felicità arriva a tutti, l'importante è saperla riconoscere e afferrarla al momento giusto. Queste mie dissertazioni non vogliono assolutamente essere un'insegnamento di vita, oltre tutto so benissimo di essere poco credibile quando parlo di cose "serie", soprattutto alla luce dei miei molti Editoriali frivoli, in cui l'unico messaggio nascosto era quello di sorridere. Beh, spero almeno che quello sia giunto a destinazione. Per il momento mi limito a ribadire un concetto: proviamo a vivere ogni situazione nel modo più sereno possibile e cercando di dare il massimo, sempre. Solo in questo modo saremo sicuri di non avere mai rimpianti. Se poi l'obbiettivo risulterà irraggiungibile, comunque avremo la certezza di averci provato e di avere fatto tutto il possibile. Sperando di non avere annoiato nessuno, vi saluto e vi rimando alla prossima.

Come sempre, Ivan Notaristefano

IN QUESTO NUMERO:

ANTEPRIME IN DIRETTA

**4 STAR TREK:
THE NEXT GENERATION**

MULTIMEDIA

6 LA RIVOLUZIONE TECNOLOGICA ...

RECENSIONI

8 REAL MAGIC

8 VIDEO NT

9 VIDEO MASTER MPEG PLAYER

10 MARIO'S GAME GALLERY

**10 SUPER STREET FIGHTER II
TURBO**

11 FILL THROTTLE

11 ACTION SOCCER

12 PIZZA TYCOON

12 BIOFORGE

13 LAS VEGAS (SCN. FS5)

**13 TRASPORT TYCOON
SCENARIO EDITOR**

14 HELL

14 PLANETFALL

15 PYROTECNICA

15 SLIPSTREAM

16 TOURNAMENT OF CHAMPION

16 BRETT HULL HOCKEY

17 THE DAEDALUS ENCOUNTER

17 RETURN TO RINGWORLD

TATTICHE E STRATEGIE

18 LEGIONS

22 FRONT LINES

**26 FLIGHT SIMULATOR 5.0
3ª PARTE**

31 BATTLE ISLE 2 (2ª PARTE)

THE ADVENTURER GUILD

36 BIOFORGE

40 LOST EDEN

Perché "BRAND CD"? Perché il nostro prodotto è veramente di marca, costruito secondo gli standard e la **PRECISIONE SVIZZERA**. Garantiamo che i nostri prodotti sono esenti da difetti ed inoltre: lo spazio nel CD è utilizzato per almeno i 3/4 della sua capacità questo significa **MAGGIOR VALORE** e **MINORE SPESA**; i menu a finestra e gli help, oltre ad essere di facilissima gestione sono in 5 lingue (italiano, francese, inglese, tedesco, spagnolo); tutti i programmi sono stati selezionati e testati; i nostri prodotti sono esenti da qualsiasi virus conosciuto.

BASIC COLLECTION DEMO CD
Tutto ciò che può esservi utile in ufficio
La più potente utilità organizzata perché le uscite con le massime fedeltà
Sperimentate potenti Software di programmazione per risultati ad esperti

CLIPART - VOL. 1
La più vasta raccolta di immagini e disegni da utilizzare per il DTP professionale

CLIPART - VOL. 2
La più vasta raccolta di immagini e disegni da utilizzare per il DTP professionale

CLIPART - VOL. 3
Trasferire, adattare, modificare qualsiasi immagine, animare, plasmarla come vuoi

ONE THOUSAND AND ONE FONTS
Tutte le Font disponibili sul mercato

MORPHING
Trasformare, adattare, modificare qualsiasi immagine, animare, plasmarla come vuoi

COMMUNICATIONS
Tutti i programmi di comunicazione, lista BBS e il sistema per far funzionare i Modem, ecc.

ENGLISH
Dizionario ITALIANO-INGLESE INGLESE-ITALIANO interattivo

SHAREWARE COLLECTION VOL. 1
Una selezione di oltre 100 programmi realizzati per ambiente Windows

SHAREWARE COLLECTION VOL. 2
Ancora una serie infinita di nuovi giochi da tutto il mondo

SHAREWARE COLLECTION VOL. 3
Un CD carico di grafica, suoni ed immagini per tutte le occasioni

WINDOWS FEVER VOL. 1
...e non direte mai più "game over"

WINDOWS FEVER VOL. 2
Tutto quello che per molti è proibito, voluto e non realizzato

HOT DREAMS VOL. 1
Oltre ai vostri sogni proibiti, tutto quello che pensate voluto vedere e non avete mai osato chiedere

HOT DREAMS VOL. 2
Eccara del massimo "eros di gruppo"

SEX IN MOTION
La più eccitante raccolta di filmati sul sesso da tutto il mondo

JUMBO SEX
Appuntati veramente straordinari per chi ama vedere cose di veramente strani

SUPER GAY
Non solo donne!!!!

MPEG REAL VIDEO

MPEG 640.000 lire
MPEG+6 CD-I ROM 720.000 lire

COMPUTER MONITOR
VGA CARD
VGA IN / VGA OUT / AUDIO OUT
STEREO AMP
SPEAKERS

I TITOLI DEI CD-I ROM SONO:
• Biscotti, pasta
• International Dishes
• Black
• Steamy Windows
• The Covers
• Sex

I PREZZI SONO IVA ESCLUSA E A PAGAMENTO ANTICIPATO

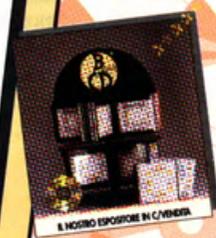
- MASTERIZZAZIONE
- PRESSING
- REALIZZAZIONI MULTIMEDIALI
- VIDEO CATALOGHI
- SOLUZIONI INTEGRATE MULTIMEDIALI

CD-R GOLD SCRIBIBILE
OFFERTA
36.000 LIRE

BASIC COLLECTION DEMO CD		n.	L.	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	SUPER OFFICE	n.	L. 10.000	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	BEST OF UTILITIES	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	MASTER PROGRAMMING	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	ONE THOUSAND AND ONE FONTS VOL. 1	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	ONE THOUSAND AND ONE FONTS VOL. 2	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	CLIPART VOL. 1 - "Clip art"	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	CLIPART VOL. 2 - "Landscape and Nature"	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	CLIPART VOL. 3 - "Animals"	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	MORPHING	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	COMMUNICATIONS	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	DESIGN	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	EASY SCHOOL	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	SHAREWARE COLLECTION VOL. 1	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	SHAREWARE COLLECTION VOL. 2	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	SHAREWARE COLLECTION VOL. 3	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	WINDOWS FEVER VOL. 1	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	WINDOWS FEVER VOL. 2	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	TOP GAMES	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	WINDOWS GAMES	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	ULTIMATE GAMES	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	MULTIMEDIA SOUNDS AND ARTS VOL. 1	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	MULTIMEDIA SOUNDS AND ARTS VOL. 2	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	THE BEST OF ENGLISH	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	HOT DREAMS VOL. 1	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	HOT DREAMS VOL. 2	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	HERMAFRODITI	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	OVER THE SEX	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	L'AMORE DI GRUPPO	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	ONLY SEX	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	SEX AND PLAY (Slot Machine)	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	SELF LOVE	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	LESBIAN LOVE	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	MASOCHISTI	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	SEX IN MOTION	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	JUMBO SEX	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	SUPER GAY	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	Scheda MPEG-Real Video	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	Scheda MPEG-Real Video+6 CD-I ROM	n.	L. 39.900	Tot. L.
<input type="checkbox"/>	TOTALE PAGAMENTO (incluso il trasporto)	n.	L. 640.000	Tot. L.
<input type="checkbox"/>		n.	L. 720.000	Tot. L.

Se desideri ricevere direttamente a casa tua i titoli qui elencati, telefona al n. **02/39210823**

Li riceverai in contrassegno a stretto giro di posta.



STAR TREK: THE NEXT GENERATION

"A FINAL UNITY"

SPECTRUM HOLOBYTE



soliti pericoli racchiusi nello spazio più profondo, dove la realtà umana è messa a dura prova. La nave è sempre la mitica Enterprise, esattamente come la conoscono tutti gli appassionati di questa novella, che da anni tiene incollati davanti ai teleschermi grandi e piccini.

Ogni parte dell'astronave è stata riprodotta perfettamente, il tutto gira in alta risoluzione. Potrete così spostarvi da un comparto all'altro della nave, esattamente come fanno i protagonisti nel film. Il programma non è una semplice avventura, ma la miscela fra RPG, wargame e avventura. Un software che piacerà a tutti e che farà letteralmente impazzire i soci dei club di appassionati dell'Enterprise e del suo equipaggio. Il successo è assicurato, anche per la grafica sfruttata.

La maggior parte delle schermate sono in alta risoluzione, in SVGA a 256 colori. Con il mouse vi potrete spostare da una zona all'altra della nave, potrete così comandare



Non è nostra abitudine occupare le pagine della rivista con delle anteprime, solitamente preferiamo dedicare questo spazio alle voci di corridoio, ai game che vedremo dopo alcuni mesi. Questa volta il discorso è diverso, per questo programma della SPECTRUM HOLOBYTE abbiamo deciso di fare un'eccezione, vista anche la spettacolarità del game.

In THE NEXT GENERATION non impersonerete il capitano Kirk e il suo equipaggio, ma Picard e i suoi aiutanti: Data, Troi, Worf e Riker. I nemici sono quelli di sempre, i Romulani e i Klingon, oltre si



i corpi di spedizione sui pianeti da esplorare, aprire il fuoco sulle navi nemiche, spostarvi con il raggio trasportatore dalla nave a qualsiasi altro luogo adiacente.

Durante questo vostro peregrinare fra una zona e l'altra dell'universo dovrete risolvere problemi vitali per la stessa esistenza della galassia, oltre a quella dell'equipaggio dell'Enterprise.

A questo punto molti di voi si chiederanno cosa occorra per far girare una simile bellezza! Beh.. andiamo per gradi, prima di tutto un lettore di CD almeno a doppia

STAR TREK GENERATION

ANTEPRIMA IN DIRETTA



velocità, poi un 486 a 33 MHz (se però avete un Pentium tanto meglio) e tanta memoria 8-16 mega. In teoria ne bastano anche quattro.... ma rischiate di andare lenti come delle lumache, non veloci come la luce, come dovrebbe essere nella norma per il capitano di una nave interstellare! Ora non vi resta altro da fare che salire materialmente sull'astronave, recarvi nella sala comandi e sedervi sulla vostra poltrona, da qui potrete iniziare a controllare la funzionalità della nave, ricaricare le pile e iniziare una nuova avventura che vi riporterà ai confini della galassia, come già era capitato con il vec-



chio STAR TREK 25th ANNIVERSARY della INTERPLAY, che ci aveva entusiasmato tanti anni fa, quando possedere un 386 era un mito e la maggior parte di noi aveva un 286 o un obsoleto 8086... vi ricordate?

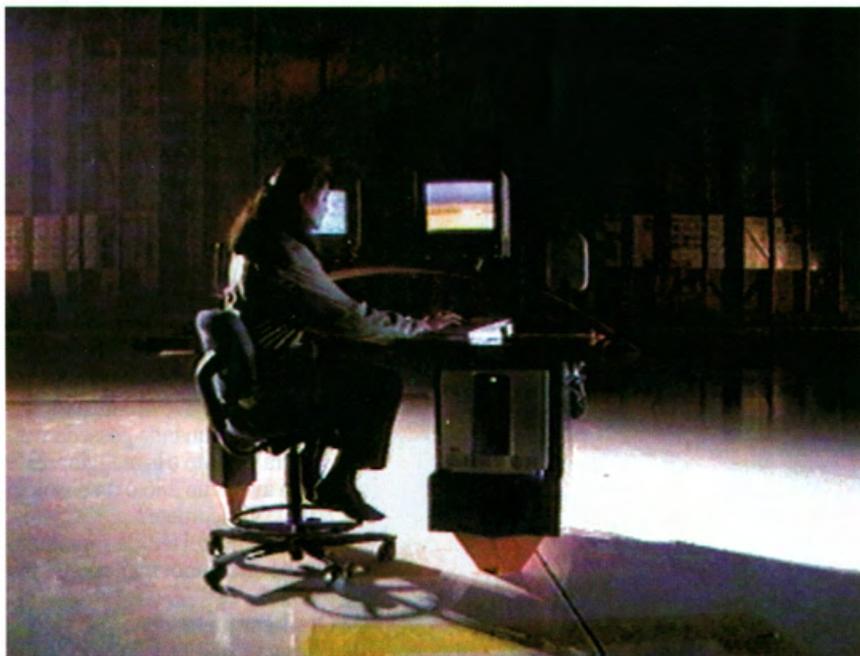
Certo erano bei tempi, soprattutto perché eravamo tutti molto più giovani.

Ora i computer sono più veloci, l'Amiga è sparita dalla faccia della Terra e noi siamo alle prese con giochi stupendi, ma spesso ingiocabili, speriamo che questo nuovo prodotto della SPECTRUM HOLOBYTE oltre che magnifico sia anche giocabile!



La rivoluzione tecnologica l'elaborazione di immagini

Il digitale trasforma la post-produzione
Costi ridotti e più competitori
Gli effetti speciali e gli interventi realizzati alla
fine delle riprese sono i settori in cui
l'accresciuta capacità dei Pc consente nuove,
quasi impensabili opportunità di
manipolazione: l'abbassamento dei prezzi dà
spazio anche ai piccoli laboratori.



Il passaggio dall'analogico al digitale, dopo avere relegato nelle sale dei musei il disco a 33 giri e le calcolatrici tascabili, ora investe anche la produzione delle immagini. Il tradizionale fotogramma, composto da 24 x 36 millimetri da circa 20 milioni di punti immagine, si trasforma in un esercito di 60 megabyte raggruppati in una memoria temporanea, pronti ad essere trasferiti in un computer per essere elaborati, manipolati, ritoccati.

Le prime conseguenze si avvertono nel campo degli effetti speciali: nascono mondi virtuali, volti computerizzati che si associano agli attori alterandone la fisionomia, precisi effetti di realtà per i personaggi dei fumetti. L'enorme successo mondiale di un film a basso costo come "the Mask" indica lo straordinario potenziale spettacolare degli effetti digitali.

Ma la vera rivoluzione si consuma all'interno degli studi di post-produzione, dove la complessità della manipolazione dei se-



gnali video ha sempre tenuto lontano chi non disponeva di investimenti miliardari. Ora invece un semplice Pc è sufficiente per qualunque manipolazione dell'immagine e della grafica: nasce il montaggio non lineare (off line) di sequenze video digitalizzate che permette enormi risparmi negli investimenti e nei tempi.

Con una evoluzione simile a quella che ha portato all'obsolescenza la linotype adagiando una tastiera ed un mouse sulla nostra scrivania (Desk Top Publishing - Dtp), ora diventa possibile, con attrezzature maneggevoli e di medio costo, acquisire, montare, manipolare immagini video (Desk Top Video - Dtv).

La vicenda di mercato della post-produzione digitale comincia un paio di anni fa quando un Macintosh con due monitor e con il nome di Avid riesce ad abbassare i costi impossibili di sofisticati elaboratori in

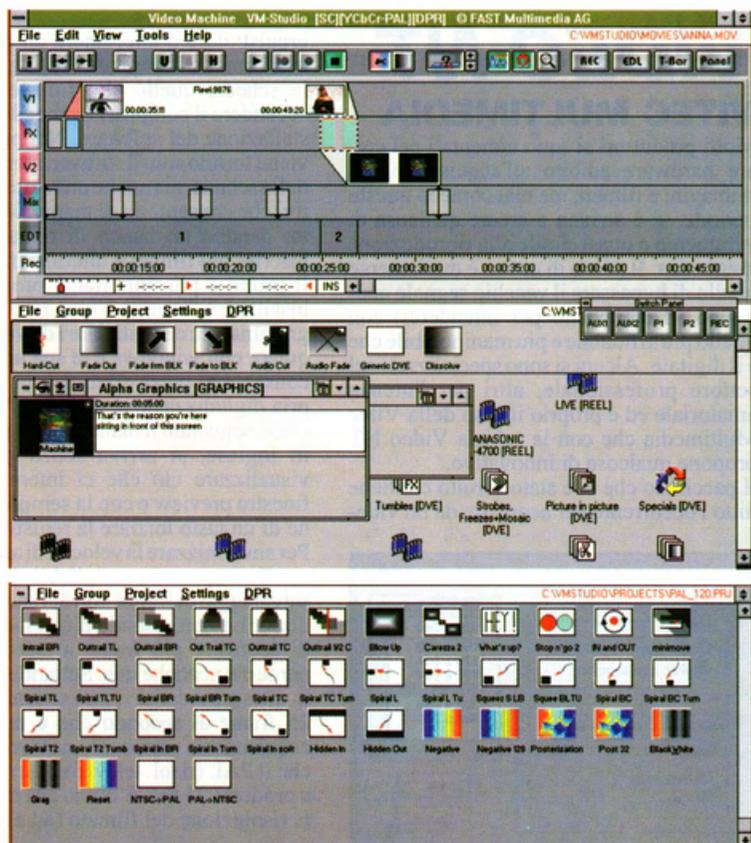
ogica investe anche magini

pellicola; più di recente Cube (tecnologia Macintosh) e Videomachine (Ibm compatibile o Ms-Dos) migliorano ulteriormente le prestazioni. Sul piano amatoriale il Dtv conquista sul mercato una crescente attenzione e le più grandi software house hanno ormai in listino un pacchetto per la manipolazione delle immagini.

Oggi elaboratori flessibili e innovativi, anche se di piccole dimensioni, sono in grado di fornire risultati molto competitivi. Ad esempio la Videowrite di Milano, attrezzata con Pc Pentium e Power, parecchi Megabyte di ram, dischi da svariati gigabyte, schede digitalizzatrici, arriva a manipolare un segnale di qualità broadcast (lo standard utilizzato negli studi televisivi): per un'ora di video in questo formato, con le immagini compresse in Mpeg 6:1 utilizzando più di 16 gigabyte, può offrire costi inferiori fino al 50% a quelli vigenti sul mercato. Questo tipo di attrezzatura garantisce inoltre compatibilità e interazione immediata con molti standard video infatti il segnale digitale può essere, dopo aver effettuato la

manipolazione, l'inserimento di effetti e il successivo montaggio, travasato su qualsiasi tipo di supporto video. La Videowrite infatti ha la possibilità di interagire con formati quali: VHS, SuperVHS, Video 8, Hi8, Betacam Sp, Betamax, Video 2000, U-Matic e BVU.

La naturale convivenza in questo ambiente della computer grafica, delle immagini 3D e degli effetti digitali del fotoritocco consente a laboratori come Videowrite di competere con i tradizionali studi di post-produzione garantendo gli stessi standard di qualità.



REAL MAGIC Lite

SIGMA DESIGN

E' stata la prima, l'unica che è apparsa sul mercato dei personal computer, quando ancora nessuno credeva che si potesse utilizzare un normale elaboratore come visualizzatore di film.

Stiamo parlando di lei, la Real Magic.

Il pacchetto che ci viene fornito dalla Sigma Design è veramente completo, oltre alla scheda troviamo infatti un CD dimostrativo e The Horde, un videogame fatto con animazioni Mpeg. Inoltre troviamo anche altri connettori che consentono senza ulteriori spese di poter sfruttare al massimo le capacità della scheda. Ma andiamo con ordine. L'installazione della scheda richiede ovviamente l'apertura della "scocca" del computer. La connessione della scheda Real Magic con la scheda video avviene in modo molto diverso da quello che le altre schede ci hanno abituato sin ora. Infatti non si collega all'uscita Vga ma bensì alla Feature connection (guardare manuale della scheda video per scoprire dove è posta, è comunque l'unica connessione disponibile!). Ma non basta, nel pacchetto viene anche offerto un accessorio molto interessante per coloro che possiedono una scheda audio (tipo Sound Blaster), un semplice cavo che consente di connettere l'uscita audio della Real Magic con l'entrata audio della scheda sonora (line in). Tutto qui direte Voi??!! Il cavo in questione non è facilmente reperibile e da la possibilità di utilizzare le casse della scheda audio senza quindi dover acquistare ulteriori casse acustiche. Dopo aver fatto le opportune connessioni, (il monitor VGA alla scheda Mpeg) si richiude il tutto e si accende il computer.

La scheda Real Magic è compatibile con quasi tutte le schede video in commercio (a questo proposito la Sigma Design allega alla scheda un foglietto dove appaiono le schede in questione e la relativa compatibilità).

L'installazione via software è molto guidata e di semplice uso, infatti scegliendo per l'opzione "Custom" tutto viene effettuato velocemente e il programma di setup ricerca automaticamente il posizionamento della scheda. L'installazione può avvenire sia in ambiente Dos che in ambiente Windows e i programmi contenuti nel dischetto consentono di poter visualizzare in ambedue gli ambienti i file compatibili con la Real Magic.

Per Dos viene fornito il Vplayer che visualizza in finestra i filmati, sotto Windows viene fornita oltre al wvplayer, una serie di utility che consentono una migliore regolazione dell'audio e del video. Durante il test da noi effettuato non abbiamo riscontrato grandi



problemi. La scheda è di ottima qualità, il neo più grosso è rappresentato dalla compatibilità con la scheda grafica. Infatti abbiamo riscontrato non pochi problemi utilizzando una Cirrus 5426 Vesa local bus. Con altre schede invece tutto è filato liscio. Altro neo, se così vogliamo chiamarlo è la presenza nella zona riservata al dos del caricamento di un driver.

REAL MAGIC Lite SIGMA DESIGN

Richiede:

CPU - 386SX/25 o superiori

2 MB di Ram

2 MB di spazio su Hard disk

VGA o SuperVGA con VESA o IBM feature connector

Monitor VGA o multisync

CD-ROM 150KB/sec (300 KB consigliato)

Microsoft Windows 3.1

Dos 5.0 o sup.

Caratteristiche tecniche:

Compatibilità con MPEG 1

Supporta la risoluzione VGA superiore a 1024 x 768 true color

Compatibilità con i formati: MPG, ABS e MPA, VBS e MPV, DAT.

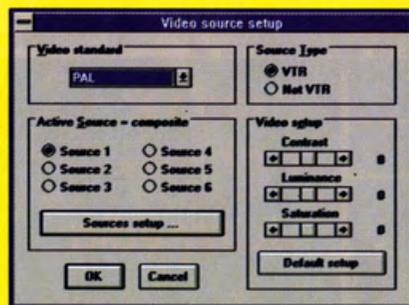
La scheda è commercializzata da **SHA Multimedia srl** - Via Cefalonia 36 - 25134 Brescia - Tel. 030/2426777 e costa Lit. **680.000 + Iva**

VIDEO NT VITEC MULTIMEDIA

Molti produttori si sono cimentati nel creare hardware adibito all'acquisizione di immagini e filmati, ma mai come in questo periodo, si è arrivati a creare qualcosa di veramente o quasi simile alla riproduzione magnetica. Il punto di arrivo è ovviamente quello di bypassare il vecchio segnale analogico (il composito per intenderci) con quello più affidabile e più manipolabile che è il digitale. Alcuni si sono specializzati nel settore professionale, altri per l'utenza amatoriale ed è proprio il caso della Vitec Multimedia che con la scheda Video NT propone qualcosa di innovativo.

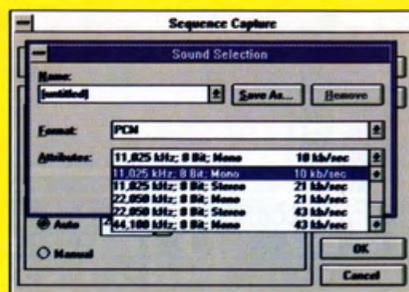
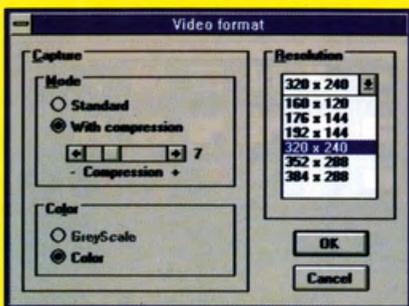
Il pacchetto che ci è stato fornito contiene tutto l'occorrente per acquisire da un videoregistratore o telecamera un filmato e di

trasformarlo in digitale. Dopo aver inserito la scheda, quello che rimane da fare è accendere il computer e procedere con l'installazione del software. Nel package non viene fornito solo il software per la gestione della scheda, ma anche una serie di applicativi che consentono di manipolare il filmato, persino un banco di regia ove poter inserire più filmati e ulteriori tracce audio. Il primo e più importante programma da installare è l'Imager Video Nt. Questo programma, oltre a installare i driver per colloquiare con windows e le sue applicazioni, consente di poter effettuare la vera e propria digitalizzazione di film. L'uso è semplice, seguendo il manuale, che purtroppo è in inglese, si arriva senza problemi a visualizzare ciò che ci interessa in una finestra preview e con la semplice pressione di un tasto iniziare la registrazione. Per sincronizzare la velocità di acquisizione con il computer è consigliabile l'utilizzo del salvataggio in Ram e non del salvataggio su disco. La ram essendo più veloce consente di acquisire più frame al secondo senza perderne neanche una. Settando il software in questa modalità si può arrivare persino a 25 frame al secondo che è un tempo di acquisizione veramente notevole, pensate che il PAL (risol. televisiva) arriva proprio a produrre 25 fps. E' ovvio che aumentando la risoluzione del filmato (ad esempio 320



x 240, ecc.) è molto difficile ottenere le 25 fps. Nel nostro test siamo riusciti ad ottenere 20 fps a 320 x 240 che è un risultato veramente notevole.

Per giungere a queste prestazioni bisogna togliere qualsiasi tipo di compressore software, infatti nel momento in cui si adopera uno dei compressori video inseriti



VIDEO MASTER MPEG PLAYER

TRUST MULTI MEDIA

Abbiamo parlato sullo scorso numero della Real Video e i consensi sono stati abbastanza eloquenti da portarci a riparare di questo argomento. Infatti la scheda che ci accingiamo a recensire è la nuova scheda Video Master Mpeg player della Trust. Il package è abbastanza buono, all'interno della confezione troviamo oltre alla immane scheda hardware e il software per la gestione sia sotto windows che sotto dos, un super perfetto manuale e badate bene, anche in italiano. Seguendo passo, passo le istruzioni abbiamo eseguito una velocissima installazione che ci ha consentito di poter immediatamente visualizzare ciò che volevamo. Contrariamente ad altre schede, l'installazione del software deve precedere l'inserimento della scheda sul computer. Infatti il programma di installazione controlla lo spazio libero ove la scheda si potrà posizionare. In definitiva verifica quale zona di memoria utilizzare, quale interrupt e quale DMA. Una volta inserita la scheda all'interno del computer, le ultime e definitive cose da fare sono le connessioni della scheda Mpeg con la scheda video e conseguentemente con il monitor Vga. La scheda Mpeg della Trust ha però un'altra uscita video: l'uscita Pal o composito e persino Super VHS. Questa uscita consente di poter collegare anche un normalissimo Tv alla scheda Mpeg. Attenzione però, l'uscita composita è prevista solo per la visione dei file Mpeg o da quant'altro utilizzato dal software di gestione della scheda. L'audio è utilizzabile con una propria connessione (un normale jack per cuffiette) ed è manipolabile all'interno del software. Anch'esso come ormai tutte le schede in commercio è stereo e commutabile con tutte le sue sottospecie, ad esempio in mono oppure in Spatial (filtro per accentuare la distinzione dei canali). Le risoluzioni che vengono supportate dalla scheda Mpeg in questione sono quelle che normalmente siamo abituati ad utilizzare sulla nostra televisione: Pal per gli europei e NTSC per gli americani. Questi due sistemi hanno rispettivamente risoluzioni pari a 704 x 480 (NTSC) e 704 x 576 (PAL) a schermo intero. Conseguentemente a ciò che abbiamo appena elencato, durante il nostro test si è verificato che la risoluzione a schermo intero utilizzata per la visione su computer è circa l'800 x 600 a 24 bit. Sia il software che il lettore multimediale di windows consentono la visualizzazione di questi filmati, badate bene che però il filmato riprodotto non è in finestra video, ma crea un sua sessione non manipolabile né sotto Dos, né sotto windows. Se ad esempio vorreste effettuare una "grabbata" con il normale CTRL INS, ciò



che verrà riprodotto sarà solo ed esclusivamente lo schermo di lancio e non l'immagine del film. Abbiamo rilevato solo un'unica pecca: nella confezione non vi è alcun CD dimostrativo, quando acquistate la scheda preoccupatevi di comperare anche un CD!

VIDEO MASTER MPEG PLAYER

TRUST MULTI MEDIA

Specifiche tecniche:

Compatibile con MPEG 1, Video CD, Karaoke, CD, CDI-FMV o MPEG

Esecuzione di video interlacciati a schermo intero (704x480 NTSC o 704 x 576 PAL)

Uscita video simultanea di tipo composito, S-Video e VGA (non interlacciato)

Formato dei file supportati: MPG, ABS e MPA, DAT e CDI FMV

Richiede:

Computer CPU 386/25

4 MB di memoria

Interrupt libero (INT 10,11,12)

Un canale DMA (5, 6 o 7)

Scheda VGA o S-VGA

Monitor VGA e opzionale monitor video (composito o S-VHS, NTSC o PAL)

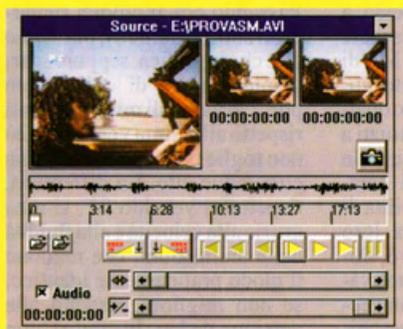
CD-ROM

Altoparlanti con amplificatore

Windows 3.1

Dos 5.0 o successiva

La scheda VIDEO MASTER MPEG PLAYER della Trust ci è stata gentilmente concessa da **Master Pix** e viene venduta al prezzo di Lit. **599.000** (Iva compresa)

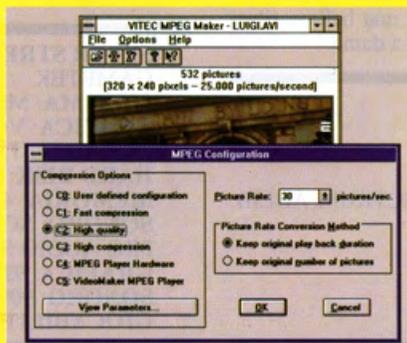


nel programma non si riescono ad ottenere uguali risultati. La scheda Video Nt non consente di digitalizzare la pista audio, questa acquisizione viene demandata all'eventuale scheda sonora che uno possiede.

E' sufficiente inserire l'audio nella line in del scheda sonora e settare la Video Nt, solo così si può riprodurre perfettamente l'audio all'interno del file AVI creato dalla scheda di acquisizione. L'imager Video Nt consente di acquisire anche in un altro standard che è molto diffuso: l'Mpeg.

Con compressioni che variano da 2 a 100, il risultato ad una risoluzione almeno accettabile è però valutabile intorno al 15 fps. Oltre a costruire dei veri e propri film, l'Imager Video Nt consente di acquisire singole frame o immagini manipolabili dallo

stesso programma che gestisce, in fase di salvataggio, numerosi formati oltre a numerosi tipi di compressione. Nel pacchetto dove è contenuta la scheda vengono offerti anche altri programmi che risultano essere molto utili e sono il Video Clip (non è altro che un vero e proprio banco di regia ove poter montare, tagliare, inserire effetti speciali, inserire tracce audio e mixare il tutto in un nuovo file), il lettore multimediale (Run time di Video for Windows), l'Mpeg Maker (convertitore di file avi in Mpeg) e un visualizzatore di file Mpeg. Inoltre viene offerto nel pacchetto un programma di grafica molto famoso Image-In in versione compact, all'interno del cd vi sono numerose immagini Photo-Cd manipolabili dal programma in dotazione.



VIDEO NT

VITEC MULTIMEDIA

Specifiche tecniche:

Scheda di acquisizione video che preleva il segnale della seguenti sorgenti video:

- VHS
- PAL, SECAM, NTSC
- S-VHS
- VIDEODISCS
- Hi8

Risoluzioni riprodotte:

da 160x120 a 768x576 pixel

Velocità di acquisizione:

25 / 30 fps

Salva le sequenze nei seguenti formati:

AVI (compresso o non compr.)
MPEG in formato ISO 11172

Salva le immagini in:

- BMP (8 e 24 bit)
- Compressed DIB (BMP)
- PCX (8 bit)
- TIFF (g, p, rvb)
- GIF
- TGA (24 bit)
- JFIF

Richiede:

CPU - 386 DX 33Mhz (cons. 486 DX2 66Mhz)

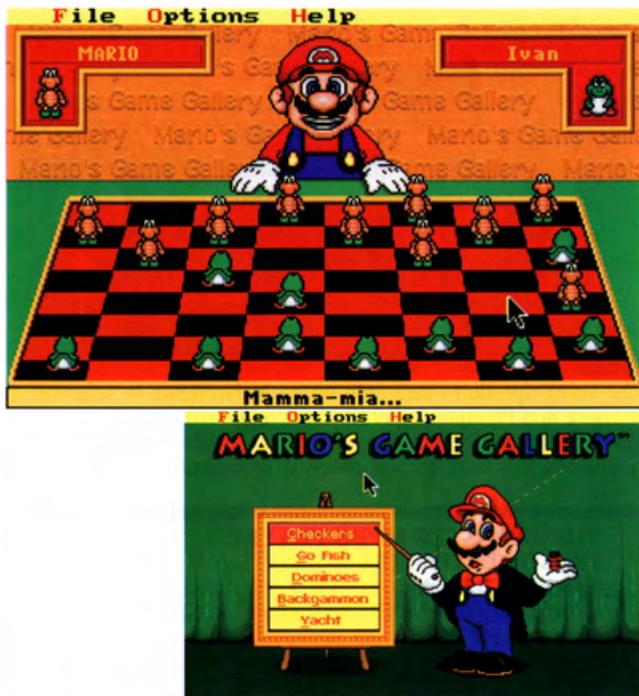
4 MB di memoria (cons. 16 Mb)

VGA 640x480, 256 colori (cons. 800x600,

24 bit)

Windows 3.1

La Video NT della Vitec Multimedia è commercializzata da: **SHS Multimedia srl** - Via Cefalonia 36 - 25124 Brescia - Tel. 030/2426777 e costa circa un milione di lire.



MARIO'S GAME GALLERY

Ricordate Mario Bros? O meglio, i fratelli Mario e Luigi (no, non il boss di VG&CW)? Beh, il grosso e simpatico Mario è tornato a farci visita con un nuovo game targato Interplay. Si tratta di Mario's Game Gallery e, com'è facilmente intuibile dal titolo, ci troviamo di fronte ad un insieme di giochi classici che ci vedranno impegnati in entusiasmanti gare con Mario. I giochi in questione sono cinque: la dama, il backgammon, un gioco di carte, il domino e i dadi. Anche se l'impostazione di gioco, i colori, le animazioni e gli sprites lascerebbero pensare che si tratti di un game per i più piccoli, in realtà ci si accorge che, nonostante tutto, anche i più grandicelli possono divertirsi con MGG. Infatti, la difficoltà di gioco può mettere a dura prova anche il più esperto giocatore da tavolo.

Comunque, in buona sostanza, la nuova produzione Interplay, che esce contemporaneamente in versione per Dos e per Windows, non delude affatto le aspettative e ci garantisce un valido supporto di divertimento. Il game, inoltre, è stato arricchito da una serie di animazioni e di commenti sonori che rendono più gradevole il tutto. Possedendo una scheda sonora, avrete la possibilità di ascoltare le frasi digitalizzate di Mario, le quali mettono in risalto la sua pessima pronuncia inglese, da tipico immigrato americano che, nonostante i decenni di permanenza negli States, non ha ancora fatto proprio l'idioma anglosassone.

Per quanto riguarda i giochi in sé, non c'è molto da dire, visto che si tratta di quelli che tutti noi conosciamo. L'unica cosa da notare è la presenza di numerosi sprite che danno un tocco di originalità all'intero pacchetto. Insomma, nel complesso MGG è un prodotto tutto sommato discreto sotto ogni aspetto. La componente grafica è sicuramente soddisfacente, anche se non è paragonabile alle ultime produzioni mastodontiche che vengono proposte su Compact Disc.

Lo stesso discorso vale anche per il sonoro. Tuttavia, questi due aspetti non tolgono assolutamente il piacere di affrontare, ad esempio, una bella e rilassante partita a dama.

MARIO'S GAME GALLERY
INTERPLAY

SISTEMA: MS-DOS (Windows)

GRAFICA: VGA

SONORO: SB (PRO, 16), PRO AUDIO SPECTRUM, ADLIB, ROLAND

HARD DISK: 6 MB

GRAFICA: 84%

SONORO: 85%

GIOCABILITA': 85%



SUPER STREET FIGHTER II TURBO



Questa è proprio una di quelle occasioni in cui i giochi che vi presentiamo non hanno assolutamente bisogno di presentazioni. Dopo che Street Fighter ha divertito migliaia di persone nelle sale giochi e nei bar e dopo la sua comparsa nel mondo dei PC, rieccheggia nuovamente alla carica. Questa volta, però, si sono aggiunti altri personaggi: Cammy, Dee Jay, T. Hawk e Fei Long. L'interfaccia grafica, tuttavia, è rimasta pressappoco la stessa, anche se la parola turbo non è stata messa a sproposito. Infatti se possedete almeno un 486 DX 33 e 4 MB di RAM (meglio 8), potrete gustarvi animazioni che, solo qualche anno fa, eravamo abituati a vedere solo su Amiga. E' inutile dire che i più convinti smanettoni avranno la possibilità di mettere a dura prova la loro abilità. Questa volta, però, dovrete essere ancora più motivati, visto che è comparso un vecchio nemico degli Street Fighters: Akuma. Il vostro compito, quindi, è quello di sconfiggerlo, utilizzando tutte le mosse che conoscete e, se necessario, coprirne delle nuove.

E' scontato dire che il game è molto intrigante, anche per i 'meno esperti'.

Le modalità di gioco sono due: un giocatore contro il computer, oppure quella a due giocatori, uno contro l'altro (ne resterà solo uno...). Per godervi al massimo SSFIIT, vi consigliamo, oltre ad un 486 DX, 8 MB di ram e una VGA veloce (Local Bus o PCI), anche un controller a sei pulsanti, in modo da avere a portata di mano tutti i tipi di mosse.

Passando ora ai giudizi riguardo ai soliti parametri, possiamo dire che la grafica, seppure sgarbiante e ricca di colori, non porta sostanziali miglioramenti rispetto all'ultima versione. Ciò non toglie però che il livello sia comunque alto. La differenza, rispetto al vecchio SF, si nota grazie alla velocità e alla fluidità delle animazioni, che rendono il gioco praticamente identico, se non migliore, rispetto alla versione da bar. Insomma, non possiamo che pronunciarci positivamente e siamo sicuri che il successo che otterrà SSFIIT sarà sicuramente una prova della validità del gioco.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

GAMETEK

SISTEMA: MS-DOS

GRAFICA: VGA

PREZZO LIT. 99.000

HARD DISK: CIRCA 30 MB

MEMORIA: 4 MEGA

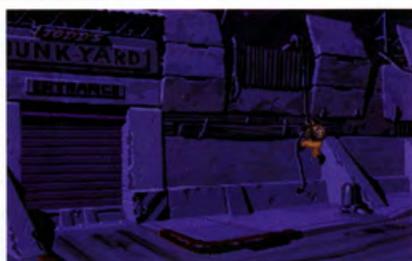
SONORO: SOUNDBLASTER, GRAVIS ULTRASOUND, PRO AUDIO SPECTRUM

GRAFICA: 92%

SONORO: 90%

GIOCABILITA': 90%

DISPONIBILE PRESSO:
MASTER PIX
tel. 0331 620430



FULL THROTTLE

La nuova avventura grafica della Lucas Arts non fa altro che confermare il prestigio della casa di software. Full Throttle non smentisce infatti le aspettative dei videogiocatori più esigenti, grazie ad una storia estremamente intrigante, una grafica e un sonoro bellissimi, un'interfaccia utente molto semplice e tutto ciò che potreste aspettarvi da un'entusiasmante avventura. Naturalmente tutto questo è racchiuso in poco più di 20 pollici quadrati di supporto ottico.

Se amate il pericolo e le avventure grafiche, Full Throttle fa proprio per voi. Vi troverete infatti nei panni di Ben, un impavido motociclista con giubbotto in pelle e stivali. Nonostante la sua espressione sicura, quasi spavalda, i suoi modi di fare molto grezzi, la sua barba incolta e i suoi lineamenti marcati, tipici del più accanito fuorilegge americano, si ritrova nei panni della vittima di turno. Un tizio in giacca e cravatta è la causa di tutto. Dopo essere stato tramortito, Ben si accorge di essere stato raggirato, insieme alla sua banda. Dovrete quindi armarvi di molto coraggio al fine di ritrovare il losco indivi-

duo e, perché no, dargli anche una bella lezione. Ma dovrete stare molto attenti, perché la situazione non è tra le più favorevoli. Ben è infatti ricercato dalla polizia e dovrà fare tutto da solo. Come se non bastasse tutto questo, ci si mette anche un bell'incidente con la moto... Insomma la fortuna non è proprio dalla vostra parte. Dovrete quindi contare esclusivamente sulla vostra abilità e sulla vostra arguzia mentale se vorrete sistemare le cose.

A fare da cornice a tutta l'avventura, troverete un'ambientazione molto cupa, che saprà ricreare perfettamente un clima di tensione. Anche la colonna sonora e gli effetti digitalizzati vi proietteranno direttamente in posti dove non ci si può permettere di farsi prendere dal panico.

Come in tutte le altre produzioni targate Lucas Arts, è superfluo dire che la piattaforma grafica è estremamente affascinante. Anche le animazioni sono molto carine, così come i campionamenti e lo speech, che vi consentirà di ascoltare le voci dei personaggi. Naturalmente anche i livelli di giocabilità sono molto alti.

FULL THROTTLE

LUCAS ARTS

SISTEMA: CD-ROM/MS-DOS

PREZZO LIT. 95.000

HARDWARE MINIMO: 486 DX33, CD ROM, DOPPIA

VELOCITA', 8 MB RAM

GRAFICA: VGA

SONORO: SOUNDBLASTER (PRO, 16), PRO AUDIO

SPECTRUM, ENSONIC SOUNDSCAPE, GRAVIS

ULTRASOUND

GRAFICA: 96%

SONORO: 98%

GIOCABILITA': 97%

VG&CW
YEP!

RESPONSABILE PRENSO:
MASTER PIX
tel. 0331 620430



ACTION SOCCER

Nonostante le simulazioni calcistiche per il mondo Ms-Dos non siano poi molte, quelle che di tanto in tanto fanno la loro comparsa, generalmente hanno qualcosa di particolare e curioso. La Ubi Soft, ha infatti messo in commercio la sua ultima produzione di questo genere. Si tratta di Action Soccer, un game molto carino che non ha nulla da invidiare ai suoi predecessori di questo settore. AS ha infatti tutte le caratteristiche che solitamente si richiedono alle simulazioni calcistiche. E' infatti presente la possibilità di effettuare gare singole o organizzare campionati. Non potevano poi mancare particolari come i replay e le impostazioni che riguardano il clima (sole, neve, pioggia, etc.). E' scontato dire che AS vi consente anche di selezionare la tattica di gioco e la formazione che più vi aggrada, in base alla squadra che avrete scelto e in base alle sue caratteristiche. Un aspetto interessante di Action Soccer è dato dalla possibilità di impostare il tipo di visuale sul campo. C'è infatti

quella classica, in cui il punto di vista è quello esterno dal campo, il quale scorre orizzontalmente. Potrete poi impostare la visuale isometrica, che vi consentirà di far ruotare il punto di vista, in funzione della posizione della palla all'interno del campo.

Ma la cosa più importante da sottolineare riguarda le animazioni dei personaggi. Infatti, ad ogni gol sbagliato o realizzato e ad ogni fallo gli omini potranno dare sfogo al loro istinto, dando vita a dei balletti intorno alla bandierina dal corner, imprecazioni e cose di questo genere. Insomma, AS si presenta molto bene, soprattutto dal punto di vista grafico.

Anche le schermate che introducono ai vari menu, presentano dei disegni molto carini e simpatici a mo' di vignetta. La parte sonora, seppure meno esaltante, è anch'essa abbastanza discreta. In definitiva, non possiamo fare altro che promuovere il gioco, grazie soprattutto alla parte grafica. Siamo convinti che AS potrà essere apprezzato da molti.



ACTION SOCCER

UBI SOFT

SISTEMA: MS-DOS

GRAFICA: VGA

SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER

HARD DISK: 7 MB

CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK

GRAFICA: 92%

SONORO: 88%

GIOCABILITA': 90%



PIZZA TYCOON

Ma dove si fermerà la fantasia umana? Proprio non lo sappiamo, pensavamo di avere visto tutto in materia di simulazioni: luna park; formiche che cercano di prendere il controllo prima del giardino e poi dell'intera abitazione, sfrattando gli umani che la abitano; fattorie da gestire e rendere produttive; oltre ai soliti simulatori di aerei, tank, ecc... Ma un simulatore di un negozio che vende pizze, proprio non ce lo saremmo mai aspettato. Intendiamoci prima un negozio, poi un'intera catena di pizzerie, dove non farete il pizzaiolo, ma il padrone e il manager. Dovrete scegliere le zone della città più interessanti, che offrano la maggior possibilità di guadagno.

Il gioco vi vede in competizione con altri magnati della pizza, tutti di origine italiana, trapiantati a Londra o a New York. Se volete potete non emigrare e

rimanere nell'amata Italia, magari a Napoli o a Milano, a voi l'ardua scelta.

Con il passare del tempo, se riuscirete a commercializzare un prodotto interessante e attirerete molti clienti, la vostra fama aumenterà e con essa anche il numero dei clienti e gli introiti.

Come vedete una simulazione abbastanza interessante, l'unica cosa deprimente è la grafica, che non è paragonabile agli ultimi prodotti della MICROPROSE, come ad esempio TRASPORT TYCOON. Per far girare il game non occorrono dei computer dalle prestazioni mostruose, vi basterà un modesto 386 e una VGA, la scheda sonora è quasi indispensabile, anche se il programma funziona benissimo senza.

In ogni caso questo PIZZA TYCOON ci lascia un po' perplessi.

PIZZA TYCOON

MICROPROSE

SISTEMA: MS-DOS

MEMORIA: 4 MEGA

GRAFICA: VGA

SONORO: SOUND BLASTER, AD LIB, ROLAND

HARD DISK: 6 MEGA

CONTROLLI: MOUSE

GRAFICA: 78%

SONORO: 82%

GIOCABILITÀ: 87%



BIOFORGE

BIOFORGE non è solo un clone di DOOM II, ma anche un vero e proprio rompicapo hardware! Se non volete trovarvi di fronte a un game che va al rallentatore, con il protagonista che si muove alla rilevante velocità di una lumaca, dovete eseguire l'installazione completa del programma, che occupa quasi 56 mega sul disco fisso. Inutile dire che dovrete necessariamente possedere almeno un 486DXII, se poi avete un Pentium 100 meglio. Sembra proprio che una delle caratteristiche dei programmi della ORIGIN sia la necessità di computer iperveloci, con tanta memoria (8 mega sono indispensabili, ma 16 non guastano) esattamente come avveniva con WING COMMANDER III. Per "carità" di cronaca dobbiamo prendere nota delle qualità grafiche, veramente interessanti. Il game è molto più bello di DOOM II, più spettacolare, anche se in alcuni casi la lentezza dell'esecuzione dei comandi è esasperante.

Facendo l'installazione totale

del gioco (a questo punto a che serve il CD.. boh...) la velocità è decente, vi ricordate quando gli hard disk erano da 40 mega e possedere un 100 mega era un lusso? Bene scordatevi quei tempi eroici e correte ad acquistare un disco da un giga, perché se andiamo avanti di questo passo sarà appena sufficiente. Comunque, come avrete capito, vi trovate a impersonare una specie di umanoide che deve combattere il cattivo di turno. Durante le esplorazioni dei luoghi più disparati dovrete combattere contro numerosi nemici, utilizzando le armi a disposizione o la forza dei vostri calci e pugni. Fortunatamente molte sequenze di combattimento sono automatizzate e basta schiacciare un paio di tasti per picchiare ripetutamente l'avversario.

Per il resto dovrete raccogliere tutti gli oggetti che trovate, per poi utilizzarli al momento del bisogno. Rispetto a DOOM II, BIOFORGE è più complesso e più simile a una avventura o a un RPG.

BIOFORGE

ORIGIN

SISTEMA: MS-DOS CON CD-ROM

PREZZO L. 149.000

MEMORIA: 8 MEGA

GRAFICA: VGA

SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND

CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE

GRAFICA: 90%

SONORO: 89%

GIOCABILITÀ: 80%

DISPONIBILE PRESSO:
MASTER PIX
tel. 0331 620430



LAS VEGAS SCENERY FOR FLIGHT SIM. 5.0

Avevamo sempre pensato che gli scenari più spettacolari per il FLIGHT SIMULATOR 5.0 li avesse fatti la MALLARD, ora dobbiamo ricrederci, perché la BAO ha veramente surclassato tutti gli avversari. Questo scenario su Las Vegas è davvero fenomenale, potete perfino leggere le scritte illuminate sui casinò. L'unica cosa che non potete fare è scendere dall'aereo e spupazzarvi una delle tante ragazze presenti in questi edifici... un vero peccato! Per disegnare gli scenari i programmatori hanno sfruttato delle planimetrie eseguite tramite il satellite, certo un simile impegno e una simile dovizia di particolari ha creato uno scenario particolarmente "pesante", che richiede svariati mega di spazio sul disco fisso e vuole un PC molto veloce, in caso contrario vedrete le immagini muoversi a scatti sul video. Per au-

mentare leggermente la velocità potrete sfruttare lo smartdrive, in questo caso dovreste possedere almeno 8 mega di ram e destinarne 4 allo smartdrive. Inutile dire che lo scenario vi permetterà di scorazzare per tutta la città regina del gioco d'azzardo, sia di notte sia di giorno. Sono riportati tutti gli aeroporti dell'area, anche i più piccoli. Peccato che non facciamo scenari simili sull'Europa e in particolare sull'Italia! La BAO ha comunque annunciato nuovi scenery disk, tutti di questa qualità... ne vedremo delle belle, perché se va avanti di questo passo dovremo avere un intero disco fisso da dedicare solo al FLIGHT SIMULATOR 5.0 o al nuova 6.0 che presto vedremo in commercio (presto si fa poi per dire: fra alcuni mesi), per il momento dovremo accontentarci della nuova release la 5.1.

LAS VEGAS - SCENERY FOR FLIGHT SIMULATOR 5.0
 BAO
 SISTEMA: MS-DOS
 MEMORIA: 4 MEGA
 GRAFICA: SVGA
 SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND
 CONTROLLI: JOYSTICK, MOUSE, TASTIERA
 GRAFICA: 98%
 SONORO: 90%
 GIOCABILITA': 97%



TRASPORT TYCOON SCENARIO EDITOR

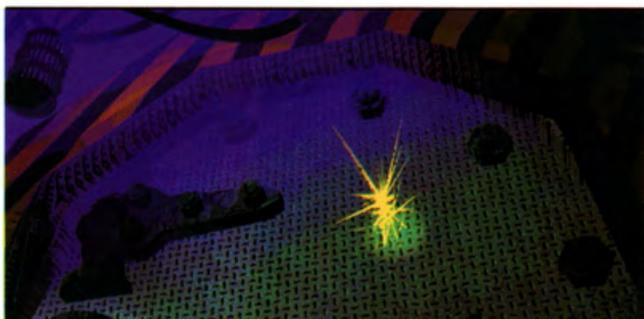
TRASPORT TYCOON è sicuramente una delle migliori simulazioni della MICROPROSE, già negli scorsi numeri avevamo abbondantemente incensato questo programma, che ora con la commercializzazione dell'editor acquista nuovo smalto e vigore. Finalmente potete crearvi gli scenari che più desiderate, posizionare le città e le risorse come meglio preferite. Peccato che l'editor vi porta in un mondo futuribile, lontano dalla normalità di tutti i giorni. Avrete così aerei simili ad astronavi, navi e treni degni della saga di Star Trek. In pratica questo pacchetto non è un semplice editor, ma il mezzo per rinnovare completamente il gioco principale, che mantiene inalterate solo le regole base. Ora avete anche le ban-

che, dove far rendere i vostri denari. I nemici-avversari qui sono più agguerriti e hanno un aspetto molto meno rassicurante.

La grafica è la solita, SVGA a 256 colori, grazie anche a questa soluzione il game è particolarmente piacevole. Con il mouse potrete dare vita a nuovi territori, dove le dimensioni delle città e le risorse come meglio preferite. Peccato che l'editor vi porta in un mondo futuribile, lontano dalla normalità di tutti i giorni. Avrete così aerei simili ad astronavi, navi e treni degni della saga di Star Trek. In pratica questo pacchetto non è un semplice editor, ma il mezzo per rinnovare completamente il gioco principale, che mantiene inalterate solo le regole base. Ora avete anche le ban-

TRASPORT TYCOON SCENARIO EDITOR
 MICROPROSE
 SISTEMA: MS-DOS
 MEMORIA: 4 MEGA
 GRAFICA: SVGA
 SONORO: SOUND BLASTER, AD LIB, ROLAND
 CONTROLLI: MOUSE
 GRAFICA: 97%
 SONORO: 94%
 GIOCABILITA': 95%

YSCW
 YEP!



HELL

Era da tempo che sentivamo parlare di questa nuova avventura. La Gametek distributrice di Hell, ci ha fatto attendere a lungo ma probabilmente per molti appassionati del cyberpunk sarà un'attesa premiata da una buona produzione. Già un paio d'anni fa avevamo indicato la gametek come una delle possibili aziende di distribuzione del software che si sarebbero segnalate in futuro. Ora con una produzione come Hell sembra proprio che la Gametek abbia fatto il salto di qualità. Non ci resta che vedere se il mercato premierà la Gametek e la Take 2, che invece ha sviluppato Hell.

Hell viene distribuito su un cd rom contenente più di seicento mega di dati. Per poter giocare a Hell vi raccomandiamo almeno un 486 Dx2 con almeno otto megabytes di memoria. Infatti i requisiti minimi dati dalla casa ci sembrano piuttosto insufficienti per una buona giocabilità. A questo riguardo vi consigliamo una buona scheda video locale, un lettore cd rom a doppia velocità e, per una buona qualità dell'audio, una scheda sonora a 16 bit.

L'avventura horror di Hell avviene a Washington e ambientata in un'epoca circa un centinaio di anni dopo la nostra. Il governo degli Stati Uniti è tenuto da una setta di terribili tipi capitanata dall'imperatore Solene Solux. Questo governo ha portato il caos in tutto il paese,

abbandonandolo a ogni sorta di perversione, malavita e violenza. Ovviamente le conquiste tecnologiche sono state impiegate in modo improprio per seminare il disordine e il terrore. In Hell dovreste interpretare due personaggi, Gideon Eshanti e Raquel Braque. Con loro dovreste scoprire come mai la setta chiamata Hand of God è tanto interessata a voi, prima che pongano fine alle vostre ricerche. In Hell potete anche contare su un cast d'eccezione in cui spiccano i nomi di Dennis Hopper e Grace Jones.

Graficamente Hell è un risultato d'eccezione.

Grandi animazioni tridimensionali in alta risoluzione, scene da brivido con colorazioni spettacolari e tanto altro ancora, garantiscono la qualità di questo prodotto.

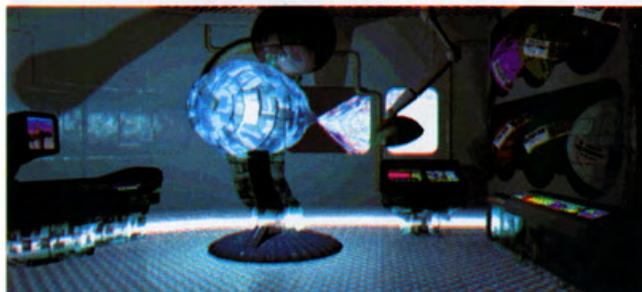
Se vi piacciono queste atmosfere tetre allora Hell vi soddisferà sicuramente.

Stesso giudizio per l'audio. Grandi effetti, campionamenti all'avanguardia per garantirvi un coinvolgimento di ottimo livello.

Quello che lascia perplessi è la giocabilità. Infatti Hell conta su un numero indicibile di dialoghi che dopo un po' possono anche venire a noia.

La vostra investigazione conta molto sulla fase parlata più che la parte d'avventura.

Possiamo comunque considerare Hell un ottimo programma che vi esortiamo a visionare.



PLANETFALL

In alcuni articoli di questo numero si è parlato spesso di avvezza nel rilascio del software. Sicuramente una delle software houses più avara dell'allegria compagnia è la Infocom. Un tempo furoreggiava tra gli avventurieri di tutto il mondo e poi è sparita dalla circolazione per un lungo periodo di tempo. Chi è appassionato di avventura, non può che parlare bene della Infocom. Questa software house ha meritato in passato consensi davvero ampi, da parte sia della critica che del mercato.

Videogame & Computer World è sempre attenta alle case che hanno fatto la storia del software d'intrattenimento. Quando la Infocom si ripresentò sul mercato con Return to Zork, fummo tra i primi a segnalarvi l'avvenimento. E siamo sicuramente tra i primi anche a segnalarvi l'ultima produzione Infocom. Si tratta di una rivisitazione di Planetfall, rivista e corretta, che in passato riscosse davvero tantissimi applausi.

Questa nuova avventura viene rilasciata, come Return to Zork, su supporto cd rom. Sembra che proprio che il cd abbia dato

una scossa alla Infocom.

Per giocare a Planetfall avrete bisogno di una cpu che vi consigliamo essere almeno un 486 dx a 50 Mhz, con a bordo almeno quattro megabytes di memoria (meglio otto). Una buona scheda video vga local bus e una scheda audio compatibile con Soundblaster completano le richieste dell'hardware.

La prima versione di Planetfall, come gli avventurieri d'annata ricorderanno, era un'avventura interamente testuale. Ora la Infocom ha deciso di far diventare Planetfall un'avventura grafica, con tanto di point and click e tutti i necessari ammodernamenti che gli anno novanta richiedono.

Quindi avrete grandi animazioni tridimensionali, audio in quantità industriale, azione e interattività degne dei migliori prodotti del 1995.

Se siete veri avventurieri allora dovete obbligatoriamente cimentarvi con Planetfall.

La Infocom ha saputo fare un'altra avventura di grande coinvolgimento e interesse che vi terrà incollati agli schermi dei vostri computer per molto tempo.

HELL

GAMETEK

SISTEMA: MS-DOS CD-ROM

GRAFICA: SVGA

SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, PROAUDIO

SPECTRUM, COVOX, ROLAND

HARD DISK: 22 MEGABYTES

MEMORIA: 2 MEGABYTES

CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA

GRAFICA: 90%

SONORO: 90%

GIOCABILITA': 85%

PLANETFALL

INFOCOM

SISTEMA: MS-DOS CD-ROM

GRAFICA: SVGA

SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND

MEMORIA: 4 MEGABYTES

CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK, MOUSE

GRAFICA: 90%

SONORO: 89%

GIOCABILITA': 89%



PYROTECNICA

Questo periodo dell'anno solitamente è scarso di novità rilevanti. La Psygnosis è stata una delle software houses più attive finora, con uscite regolari e prodotti interessanti, a differenze di altre aziende che sono un po' avere di programmi e idee.

Dopo le recenti uscite di Innocent Until Caught II e Discworld, la Psygnosis ritorna con un nuovo gioco che prende il titolo di Pyrotecnica. Il gioco questa volta non è un'avventura ma un'arcade di buon livello che però ci trova un po' perplessi sulla scelta della Psygnosis riguardo alla rappresentazione grafica.

Il gioco per ora viene distribuito su cinque dischi per un totale di spazio occupato di circa sedici megabytes. La Psygnosis ha già fatto sapere che prossimamente sarà distribuita anche una versione di Pyrotecnica su cd rom.

Per avere una buona performance di gioco vi consigliamo almeno un 486 Dx con clock a 590 MHz dotato di almeno quattro megabytes di memoria ram. Non sono indispensabili schede video local bus o pci, ma almeno il primo tipo è fortemente raccomandato. Per quanto riguarda la scheda audio sono supportate Adlib, Soundblaster

e Roland.

Per venire subito alle critiche su Pyrotecnica, vi abbiamo anticipato che ci ha lasciato perplessi l'ambientazione grafica del gioco. Infatti si tratta di una realizzazione tridimensionale nel quale dovrete pilotare una navicella attraverso un livello per raggiungere le opzioni necessarie. Sono presenti ovviamente nemici accanitissimi e ostacoli di vario tipo. Quello che ci ha colpito è il tipo di 3d di Pyrotecnica. Erano anni che non vedevamo un gioco così. Se volete un paragone, Pyrotecnica assomiglia molto al vecchissimo Interphase della Imageworks.

Questo tipo di furoreggiavano diversi anni fa e sinceramente pensavamo finiti per una programmazione con contenuti più realistici.

Seppure obsoleto graficamente, Pyrotecnica è piuttosto divertente da giocare, anche se dopo pochi schemi vi annoierete senz'altro.

Non spendiamo eccessivi entusiasmi per la parte sonora che risulta discreta ma non esaltante. Se volete un tuffo nel passato allora Pyrotecnica vi offre questa possibilità. A nostro avviso è meglio che il passato rimanga tale.



SLIPSTREAM 5000



Nel panorama delle software house di tutto il mondo possiamo vedere che grandi new entry non ce ne sono.

Ormai il mercato si è sviluppato intorno a un numero di produttori che hanno fatto la storia di questo settore. Uno di questi produttori è la Gremlin che viene normalmente distribuita dalla Ocean.

In questo periodo sta per essere rilasciato un nuovo gioco realizzato dal connubio delle due aziende sopracitate. Il titolo è Slipstream 5000 il quale può essere uno dei titoli più gettonati dei prossimi mesi.

Sia la Gremlin che la Ocean hanno avuto un buon numero di consensi in passato che garantiscono alle due case un'ottima qualità dei giochi per la gioia di tutti i videogiocatori.

Slipstream 5000 richiede un ottimo hardware anche se crediamo che ormai queste caratteristiche siano alla portata di tutti i videogamers.

Per giocare a Slipstream 5000 vi consigliamo almeno un 486 Dx2 dotato di quattro megabytes di memoria ram. Questa macchina è indicata ora come il livello entry nella fascia del videogame.

Per la scheda video vi consigliamo una vga con un megabyte di ram possibilmente local bus. La scheda audio invece dovrà essere compatibile con lo standard Soundblaster. Per finire, lo spazio occupato su hard disk sarà di circa dieci megabytes.

Slipstream 5000 si segnala subito per la sua grafica accattivante. Si tratta di gare mozzafiato su percorsi divertentissimi, con navette spaziali. Tutto tridimensionale, Slipstream 5000 offre grande fluidità di animazione, grandi colorazioni ed effetti grafici. Slipstream 5000 ricorda molto il vecchio Powerdrome, ma sicuramente è più divertente evoluto e piacevole.

Anche la parte audio è all'avanguardia. La Gremlin ha sfornato davvero un ottimo prodotto, con effetti speciali di grande livello e che garantiranno un coinvolgimento molto alto del giocatore.

In conclusione possiamo premiare sicuramente Slipstream 5000 come uno dei migliori prodotti che la gremlin abbia mai realizzato. Se volete divertirvi nelle gare del futuro, correte subito a comprarlo.

PYROTECNICA

PSYGNOSIS

SISTEMA: MS-DOS

GRAFICA: VGA

SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND

HARD DISK: 16 MEGABYTES

MEMORIA: 4 MEGABYTES

CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK, MOUSE

GRAFICA: 85%

SONORO: 84%

GIOCABILITA': 84%

SLIPSTREAM 5000

GREMLIN

SISTEMA: MS-DOS

GRAFICA: VGA

SONORO: SOUNDBLASTER E COMPATIBILI

HARD DISK: 10 MEGABYTES

MEMORIA: 4 MEGABYTES

CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK

GRAFICA: 90%

SONORO: 89%

GIOCABILITA': 89%



TOURNAMENT OF CHAMPIONS

Nell'uscita di Videgame & Computer World del mese scorso avevamo recensito, dopo molto tempo, un gioco della Capstone dal titolo Zorro.

Anche in questo numero di giugno la Capstone propone un nuovo prodotto. Sono anni che la Capstone tenta di imporsi all'attenzione del mercato con titoli, purtroppo, che non hanno incontrato i favori dei videogiocatori.

Il titolo del nuovo gioco è Tournament of Champions, nel quale la Capstone torna ai giochi tipicamente da casinò.

Ma anche questa volta la Capstone rinnova la sua fama di casa di software di scarso rilievo. Infatti possiamo considerare Grand Master Chess l'unico prodotto di buon successo della Capstone.

Il gioco si propone sia in versione CD che in versione a dischetti. Per entrambe le versioni lo spazio richiesto sui vostri hard disk sarà di circa otto megabytes. Per giocare a Tournament of Champions non avrete bisogno di una hardware di grandi capacità. Basterà un 386 Dx con almeno due megabytes di memoria ram. Alcuni giochi Tournament of Champions funzionano in alta risoluzione, quindi una scheda vga

che possa compatibile vesa sarà la scelta ottimale per il video. Una scheda audio compatibile Soundblaster completa la richiesta dell'hardware.

Tournament of Champions non è altro che una raccolta dei più famosi giochi che potete trovare in un casinò. Potrete giocare a Blackjack, dadi, roulette, poker, slot machines e altri ancora.

Avrete una registrazione al casinò che terrà in vostri conti in modo da stilare anche una classifica per vincite.

La grafica di Tournament of Champions non è certamente delle migliori viste in questo 1995. Infatti i dettagli sono soltanto sufficienti se paragonati ad altre produzioni che ormai siete abituati a vedere. I tavoli da gioco sono scarsi di colorazioni e vivacità e non offrono grandi spunti per una critica di buon livello.

Solo leggermente meglio la parte audio con un buon numero di dialoghi campionati, ma sono davvero poca cosa rispetto ai videogames prodotti dai migliori in questo periodo.

In conclusione un'altra deludente realizzazione della Capstone. Sperare che in futuro la Capstone ci riservi qualcosa di meglio è certamente arduo.

TOURNAMENT OF CHAMPIONS

CAPSTONE

SISTEMA: MS-DOS

GRAFICA: VGA

SONORO: SOUNDBLASTER E COMPATIBILI

HARD DISK: 8 MEGABYTES

MEMORIA: 2 MEGABYTES

CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE

GRAFICA: 75%

SONORO: 75%

GIOCABILITA': 78%



BRETT HULL HOCKEY

Agli appassionati di hockey su ghiaccio è dedicato questo articolo. Come molti di voi sapranno il gioco migliore riguardo a questo sport è NHL Hockey '95 della Electronic Arts. Ma ora la Accolade, altra specializzata in simulazioni sportive, ha rilasciato Brett Hull Hockey. Brett Hull è un indiscusso campione americano che milita a St. Louis. Proviamo a analizzare il software della Accolade per vedere se è in grado di competere con NHL '95 della EA.

Brett Hull Hockey viene rilasciato soltanto in versione a dischetti e occupa, dopo l'installazione, circa dodici megabytes di spazio su disco rigido. Per poter giocare discretamente vi consigliamo un 486 dx almeno a 33 MHz dotato di quattro megabytes di ram. Seppur non indispensabile crediamo che una scheda loca bus sia una buona scelta per il video.

Per quanto riguarda la parte audio una scheda compatibile con Soundblaster andrà certamente benissimo.

Brett Hull Hockey prevede, come per NHL '95, la stagione regolare NHL più ovviamente playoffs e finali per la Stanley Cup. Il gioco è ufficialmente licenziato dalla NHLPA, che è la lega professionisti americani di hockey.

Il controllo del gioco può avvenire

tramite joystick o tastiera e ha la possibilità di essere giocato fino a un massimo di quattro giocatori.

La differenza che garantisce la palma del migliore a NHL '95 sono sicuramente grafica e giocabilità.

In Brett Hull Hockey la grafica, garantisce buone animazioni e colorazioni, ma offre una vista del campo di gioco che ha delle notevoli limitazioni. Infatti la vista del campo vi consente di vedere soltanto una piccola parte dell'azione che si sta svolgendo. Seguendo sempre il vostro giocatore in possesso del puck, vi sfuggiranno gli uomini smarcati e i potenziali difensori alle vostre spalle. Quindi in Brett Hull Hockey dovrete molte volte giocare a memoria e questo può diventare stancante.

Molto buona invece la parte audio con effetti tipici da palazzetto del ghiaccio e commenti dello speaker in diretta sul campo. L'azione viene scandita dallo speaker che vi dà la sensazione di essere in diretta televisiva.

In conclusione Brett Hull Hockey risulta inferiore al magnifico NHL 95. Quest'ultimo risulta vincente in giocabilità e spettacolarità delle azioni. MA se siete appassionati di hockey, anche Brett Hull Hockey può darvi parecchio divertimento.

BRETT HULL HOCKEY

ACCOLADE

SISTEMA: MS-DOS

GRAFICA: SVGA, VGA

SONORO: SOUNDBLASTER E COMPATIBILI

HARD DISK: 12 MEGABYTES

MEMORIA: 4 MEGABYTES

CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK

GRAFICA: 84%

SONORO: 89%

GIOCABILITA': 85%



THE DAEDALUS ENCOUNTER

Come avrete potuto constatare in tanti prodotti, la Virgin è attiva in tutti i settori del software. Senza far torti ad alcuno possiamo tranquillamente affermare che la Virgin è una delle più importanti aziende del mondo per la distribuzione del software. Si è distinta in tutte le aree dall'arcade allo shot'em'up, dall'avventura alla simulazione e al gioco di ruolo. Mancava soltanto quel genere di gioco che ultimamente sta venendo alla ribalta e cioè l'avventura cinematografica interattiva. Questa lacuna è stata subito tamponata dalla Virgin che oggi ci propone un nuovo gioco dal titolo The Daedalus Encounter.

The Daedalus Encounter si compone di ben tre cd rom che gireranno in ambiente Windows. Avrete bisogno di una versione di Windows Quicktime 2.0 che comunque troverete nel prodotto.

Piuttosto pesanti le richieste hardware con almeno ventisei megabytes di spazio occupato su hard disk, otto megabytes di ram e una cpu Pentium consigliata dalla casa. A questo ultimo riguardo ve la potete cavare con un 486 dx2 o dx4 ma niente sconti riguardo alla memoria. The Daedalus Encounter richiede anche un lettore cd a doppia velocità una scheda grafica svga e una scheda audio compatibile

con Windows 3.x. Avete un'eroina d'eccezione in The Daedalus Encounter. Si tratta di Tia Carrere che molti di voi ricorderanno in True Lies di Arnold Schwarzenegger.

In The Daedalus Encounter vi troverete coinvolti in una avventura fantascientifica nel quale la bella Tia dovrà riuscire a prendere il controllo di una nave spaziale, che sta per collidere con una stella.

Comunicherete con Tia attraverso un monitor di controllo che vi permetterà tutte le funzioni tipiche di un'avventura. Graficamente superbe le scene filmate possono contare su colorazioni e fluidità davvero sconcertanti. La Virgin e la Mechadeus (sviluppatore del software) hanno giustamente scelto Quick Time anziché il lento Microsoft Video.

Buono anche l'audio con effetti piacevoli e divertenti anche se a volte ripetitivi.

Quello che invece lascia perplessi in produzioni come questa è l'effettivo grado di interattività del giocatore. Infatti sembra che il gioco vada avanti da solo senza eccessive riflessioni da parte del giocatore.

Un po' come per Critical Path anche The Daedalus Encounter risente di questa caratteristica. Ma se volete vedervi un film, andare al cinema è sicuramente meno costoso.



RETURN TO RINGWORLD

Da un anno ci chiedevamo quando la Tsunami avrebbe distribuito il seguito di un'avventura che il pubblico aveva sicuramente gradito.

L'avventura si intitolava Ringworld e si basava sugli scritti di Larry Niven.

Finalmente la Tsunami ritorna con il seguito che prende il titolo di Return to Ringworld. E' proprio con questa serie che la Tsunami si è segnalata all'attenzione del mercato e tutto faceva sperare che le produzioni di questa casa sarebbero cresciute con il passare del tempo. Ricordiamo che la Tsunami ha anche tra i suoi collaboratori anche Jim Walls che per molti anni ha segnato le fortune della Sierra. Come potete constatare invece la produzione della Tsunami è stata piuttosto limitata. Return to Ringworld rappresenta una piacevole ritorno, ma speriamo che in futuro si abbiano più programmi di questa casa di software.

Il gioco prevede dei requisiti che, nel 1995, crediamo alla portata di tutti. Un hard disk con almeno due megabytes di spazio libero, due megabytes di memoria ram e una macchina dotata di almeno un processore 80386. Una normale vga per il video, un lettore cd rom standard Mpc di livello 1, e una scheda sonora scelta tra Soundblaster, Mediavision, Covox o Adlib. In Return to Ringworld prenderete il controllo dei tre perso-

naggi principali che erano stati introdotti in Ringworld. Si tratta di Quinn un mercenario ambizioso che cerca la ricchezza. Miranda un ingegnere umano o Seeker of Vengeance un membro felino della razza Kzin.

Insieme tornerete nel Ringworld un sistema planetario che ha la curiosa forma di un anello. In Return of Ringworld avrete diversi puzzles da risolvere misteri da svelare e tanta avventura.

Return to Ringworld non offre molto di più del suo predecessore, da punto di vista grafico. Le colorazioni sono simili gli sprites hanno solo avuto un restyling ma niente di eccezionale. Sono state aggiunte delle sequenze arcade che vi porteranno a pilotare l'astronave ma crediamo che per avere un grande successo siano necessari altri particolari.

Buona anche la parte audio con campionamenti di discreta qualità ed effetti speciali piuttosto gradevoli. Ma se paragonate Ringworld alle recenti produzioni della Sierra o della Lucas allora vi accorgete subito della differenza.

Come per il suo predecessore Return to Ringworld ha lo stesso giudizio finale. A noi sembra che sia un'avventura a cui manca il giusto grado di interesse, sembra incompleta. Alla Tsunami basta poco per diventare grande, ma quel poco costa notevoli sacrifici.

THE DAEDALUS ENCOUNTER

VIRGIN

SISTEMA: WINDOWS CD-ROM

PREZZO L. 129.000

GRAFICA: SVGA

SONORO: COMPATIBILE WINDOWS

HARD DISK: 4 MEGABYTES

MEMORIA: 8 MEGABYTES

CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA

GRAFICA: 88%

SONORO: 89%

GIOCABILITA': 86%



RETURN TO RINGWORLD

TSUNAMI MEDIA

SISTEMA: MS-DOS CD-ROM

GRAFICA: VGA

SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, PROAUDIO

SPECTRUM, COVOX

HARD DISK: 2 MEGABYTES

MEMORIA: 2 MEGABYTES

CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA

GRAFICA: 88%

SONORO: 89%

GIOCABILITA': 87%

LEGIONS

RITORNO AL
PASSATO
DI MAURO PAGANI

Con LEGIONS potrete rivivere le gesta dei grandi condottieri del passato, dalle origini della civiltà all'antica Roma, per non dimenticare Carlo Magno e le battaglie Medioevali.

A seconda dell'epoca scelta avrete a disposizione un determinato tipo di unità, che dipendono anche dal popolo che comandate, ad esempio i Romani potranno contare sulle famigerate coorti, i Persiani su gruppi di elefanti.

I PRIMI PROBLEMI

Fin dalle prime battute vi accorgete che il problema maggiore è trovare le risorse per mantenere l'esercito. All'inizio infatti il vostro regno non produce sufficienti risorse per permettervi di sostenere l'esercito che vi viene dato dal computer. A questo punto avrete due soluzioni possibili:

- smantellare un buon numero di unità
- cercare di conquistare le città vicine, soprattutto le capitali per aumentare le risorse. Se optate per la seconda opzione, l'unica che vi permette di espandervi rapidamente, stroncando sul nascere le velleità dei nemici, dovrete tenere



Military unit production.

presente che le guerre, per essere condotte vittoriosamente, abbisognano di molte risorse. I soldati chiedono continuamente soldi, armi e rifornimenti. Da ciò si evince che la campagna militare dovrà essere ben preparata, solo così si concluderà rapidamente. Se rimarrete senza rifornimenti rischierete di vedere le colonne militari immobilizzate e dopo poco tempo i soldati allo sbando se ne torneranno a casa, indebolendo non poco l'esercito.

Se riuscirete in questa prima fase di espansione potrete godere di un maggior numero di risorse, per non parlare

dell'incremento della popolazione, con conseguente aumento degli introiti per le tasse.

Già le tasse... La pressione fiscale non può essere gestita a piacimento, se sarete troppo duri rischierete di perdere alcune città che si alleeranno con il nemico di turno. Il massimo che potete raggiungere come percentuale impositiva (senza correre rischi di ribellioni) è il 14%. Se aumentate questo parametro dovrete mantenere una occupazione militare di ogni città, solo così potrete far morire sul nascere ogni tentativo di sollevazione popolare.



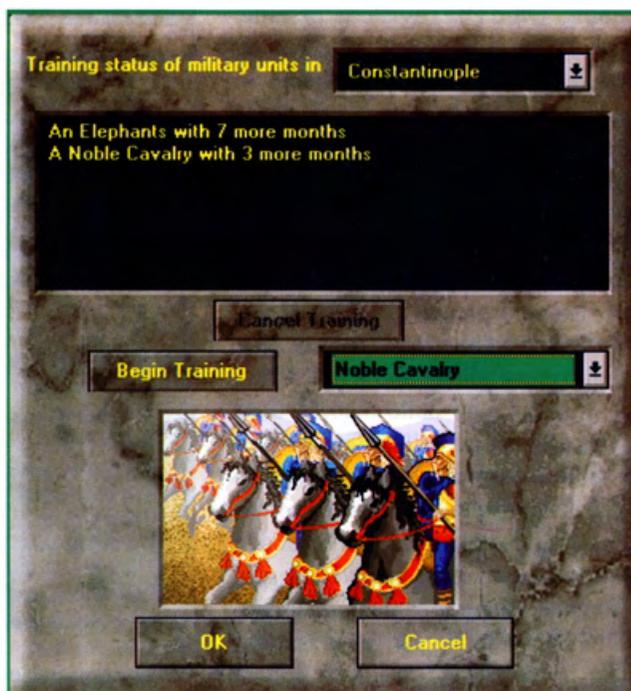
IL MERCATO

Durante ogni turno potrete vendere le merci prodotte dalle città e acquistare quelle che vi mancano. In questa fase dovrete raggiungere un equilibrio fra le esigenze dell'esercito e quelle del portafoglio. Se volete potenziare le forze armate avete bisogno di ferro, cavalli, legname, tessuti, ecc.... Cose che dovrete acquistare a caro prezzo, perché (soprattutto nella fase iniziale) non potrete disporre di una produzione sufficiente.

Discorso differente si deve fare per il cibo e per i rifornimenti, qui non potete scendere sotto determinati valori, in caso contrario rischierete di vedere

parte dei soldati allo sbando. Quindi prima di creare nuove unità vedete di essere sicuri di poterle mantenere. Per ovviare, parzialmente a questo inconveniente dovete privilegiare la formazione di unità potenti e numerose. La cavalleria pesante è quella che offre il miglior compromesso fra costo e potenza. Un generale con due o tre unità di cavalleria pesante (seimila uomini) può aver ragione di forze nettamente superiori, può facilmente sbarazzarsi di eserciti composti da 8-10.000 arcieri o fanti. Solo le legioni possono offrire una valida alternativa alla cavalleria. C'è però da considerare la velocità dei movimenti, con poche unità di cavalleria potete tenere sotto controllo un territorio molto vasto. Per poter commerciare le vostre merci dovete essere in una città, se il re si sta

sto equilibrio fra area geografica ed epoca. Un'altra variabile molto interessante è il numero dei generali a disposizione. All'inizio del gioco ogni contendente può contare sul un comandante supremo, solitamente il re, che prende ordini direttamente da voi. Con il passare del tempo, dopo aver distrutto i regni confinanti, verrete raggiunti da condottieri che saranno in grado di comandare più unità contemporane-



amente. C'è da dire che durante la battaglia voi potete disporre sul campo solo le unità capitanate dal re, i generali fanno tutto autonomamente, quindi prima di affidare un esercito a questi signori controllate attentamente il loro grado di affidabilità e la loro abilità. Le forze in campo sono divise in gruppi che vanno dai 500 uomini ai 2.000, il nostro consiglio è di privilegiare le formazioni più numerose che sono anche le più temibili, peccato che occorra parecchio tempo per crearle, in momenti di emergenza vi dovrete accontentare di formare unità più deboli, disponibili dopo un solo turno di

spostando da un luogo all'altro non potrete accedere a questa opzione. E all'inizio di ogni turno il computer comprerà per voi i rifornimenti mancanti, creando una voragine nei conti del regno.

L'ESERCITO

LEGIONS offre una vasta gamma di unità differenti, ognuna delle quali è legata a un periodo storico e al popolo che state comandando. E' infatti impensabile che gli antichi Romani potessero contare sui Paladini di Francia o sulle formazioni di elefanti di Annibale. C'è un giu-



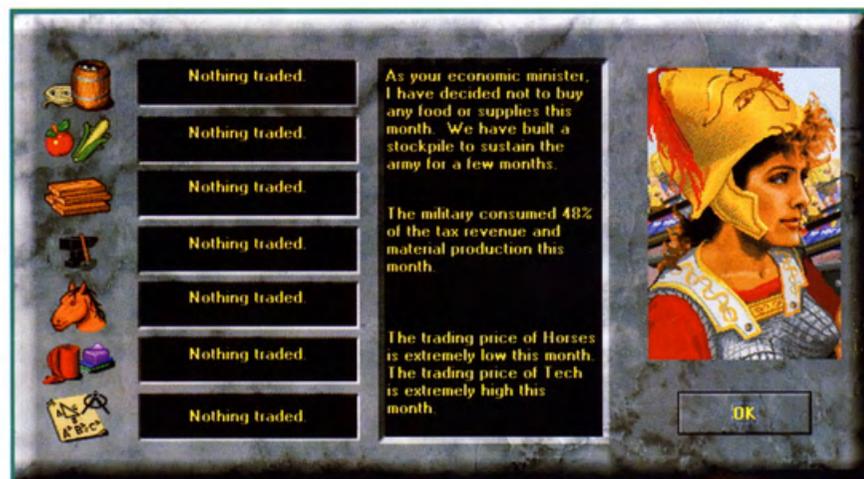
training. Oltre alla cavalleria pesante, di cui abbiamo già parlato diffusamente, dovrete privilegiare le formazioni in grado di spostarsi velocemente, come la cavalleria leggera, i lancieri, i carri da combattimento e le altre formazioni a cavallo, tutte unità che hanno un grande impatto sul campo di battaglia e sono in grado di spostarsi velocemente. Ci sono poi alcune formazioni molto lente, ma assai efficaci nel combattimento come gli elefanti e le ballista, quest'ultime sono delle macchine da guerra efficaci sia nella difesa sia nell'assedio delle città. Oltre a queste unità ci sono tutte quelle formate da soldati appiedati. Le più interessanti sono le cohort, che erano l'ossatura delle legioni romane. Raggruppamenti di soldati molto ben equipaggiati e addestrati, quasi imbattibili su qualsiasi tipo di terreno. Per la difesa delle città potrete formare delle falangi o altri tipi di unità di fanteria armate con micidiali giavelotti.

Ci sono poi formazioni meno conosciute, composte da mercenari, in grado di spostamenti limitati, ma assai temibili nei combattimenti. Appena possibile create vari corpi di spedizione, capitanati da un generale. Lasciate nelle retrovie il re con una potente forza difensiva, le risorse rimanenti utilizzatele per creare dei piccoli eserciti da mandare contro i nemici di turno, così facendo potrete espandervi più rapidamente. Maggiore è il territorio occupato e maggiore è il quantitativo delle risorse a disposizione. Il che equivale alla possibilità di dare vita a un esercito sempre più potente.



Per trasportare le unità da una sponda all'altra dovrete disporre di navi, appena conquistato un vasto territorio, quando le risorse ve lo consentiranno, iniziate a costruire una flotta composta da

navi da trasporto e da combattimento. Con queste ultime potrete difendere le città esposte ad attacchi dal mare e impedire a corpi di spedizione nemici di sbarcare sui vostri territori.



The Government		The Market	
	Current & Suggested Level	Buy Price	Sell Price
Supplies:	623 [508]	204	46
Food:	412 [392]	170	43
Wood:	257	54	36
Metal:	242	59	39
Horses:	233	51	34
Textiles:	185	48	42
Tech:	30	181	157
Treasury:	41574		

LE MAPPE

All'inizio del gioco dovrete scegliere il teatro degli scontri. Potrete utilizzare le mappe già pronte o crearne una in modalità random. Se decidete di usare uno scenario preparato dai programmatori potete scegliere fra la versione storica e quella casuale, in questo caso le forze in campo potranno subire grosse variazioni rispetto alla realtà.

Il nostro consiglio è di giocare le mappe storiche, se volete misurarvi in battaglie casuali, in mondi sconosciuti, potete sempre scegliere l'opzione random, dove stabilirete anche il numero dei nemici, il grado di difficoltà e il popolo che volete portare alla vittoria finale.

CONSIDERAZIONI GENERALI

LEGIONS è un wargame abbastanza completo, dove oltre alla parte economica e a quella militare se ne aggiunge una politica, potrete cercare di stringere alleanze con i popoli meno bellicosi. Se possibile dovreste stipulare trattati economici, incentivando il commercio fra diverse nazioni. La pace è sinonimo di benessere e di un aumentato numero di risorse disponibili. Potete usare questi intervalli per rimpinguare il vostro tesoro e potenziare l'esercito. Non dimenticatevi che per rendere operative le unità più potenti dovreste attendere svariati turni, in alcuni casi anche sei o sette. Solo le formazioni più deboli e meno armate richiedono brevi lassi di tempo per il training e l'arruolamento. Non dimenticatevi poi che ogni uomo sotto le armi è un bracciante in meno, il



ne il quantitativo di risorse necessario per far sopravvivere l'esercito e per

portare avanti un'invasione. Questi dati vengono forniti solo dopo, quando si ha un ammanco di materie prime. L'altro problema è dato da WINDOWS, anche LEGIONS come tutti i game che girano in questo strano ambiente è particolarmente lento, anche se possedete un Pentium e 16 mega di memoria. Intendiamoci lento per il tipo di gioco che è, infatti in alcuni casi ci aspetteremmo le risposte in millesimi di secondo e non in 10 o quindici, lo sappiamo che sono quantità di tempo irrisorie, ma ci sembra imperdonabile che un wargame possa essere (quasi) più lento di un modellatore solido!!!! A parte tutto ciò non possiamo che rifare i nostri complimenti alla MINDSCAPE che nel campo dei giochi di guerra se la sta cavando egregiamente. □



che significa meno tasse, meno grano, meno metallo e più esborsi per mantenere l'esercito efficiente. La fase più complessa del gioco è la ricerca dell'equilibrio fra risorse e uomini sotto le armi. Spostate i soldati verso i confini, lasciando sguarnite le città più interne e meno soggette agli attacchi. Non lasciate mai sguarnite le città maggiori, le capitali dei regni conquistati, perché queste città sono quelle che forniscono il maggior numero delle materie prime e del denaro. LEGIONS ha due ne, uno macroscopico, l'altro del tutto accettabile. Il primo è l'impossibilità di sapere con precisio-



FRONT

IMPRESSIONS... .. O QQP? DI MAURO PAGANI

In attesa di THE PERFECT GENERAL II, gli appassionati di wargame si possono trastullare con questo nuovo programma della IMPRESSIONS, che ha parecchie cose in comune con il best-seller di casa QQP. Anche qui vi dovete misurare con degli scenari prefissati, dove pote-

te accettare la disposizione dei mezzi consigliata dagli autori, o investire i punti a disposizione per crearvi la vostra forza d'intervento personalizzata, a seconda delle esigenze della battaglia che dovrete affrontare. Le battaglia fra le quali potrete sce-



gliere sono parecchie, dalle più semplici, dove il terreno degli scontri è di dimensioni molto limitate a quelle più complesse, dove gli obiettivi sono lontani e ben difesi da un agguerrito numero di unità nemiche.

A differenza di THE PERFECT GENERAL qui avete a disposizione anche uno scenario builder, un tool molto potente di cui parleremo in maniera più diffusa.

GLI SCENARI

Come già detto, il programma contiene diversi scenari precostruiti, alcuni molto facili altri assai complessi.

A nostro avviso è inutile parlare di questi scenari, anche perché sono molto facili da superare, sia che impersoniate il ruolo di attaccante, sia che vi identificate in quello di difensore.

Gli unici degni di nota sono gli ultimi due, contrassegnati con il grado di difficoltà hard.

STALINGRAD è una stupenda battaglia campale, i mezzi impiegati sono tantissimi, pensate 7015 punti per l'attaccante, 5940 per il difensore. La battaglia si può sviluppare in molti modi, dipende dal tipo di unità che scegliete. Anche se fate "l'attaccante" vi conviene investire parecchio nell'acquisto di artiglierie, che si mostreranno utilissime nel fronteggiare l'avanzata delle colonne corazzate ostili. Oltre agli Heavy Tank e ai Mega Tank dovrete comperare dei mezzi in grado di muoversi velocemente sull'acqua, visto che alcuni obiettivi si trovano sull'altra

FRONT LINES



varietà di unità, anche se mezzi dello stesso tipo possono essere più o meno efficienti e precisi nel tiro, molto dipende dal morale che risente pesantemente degli insuccessi subiti. Ogni volta che mancherete un colpo vedrete il morale diminuire, ogni qual volta

colpirete l'obiettivo succederà l'opposto e vedrete questo parametro aumentare. L'insieme di questi valori e la distanza dell'obiettivo, aumentano o diminuiscono le probabilità di danneggiare o distruggere il target. Ed ecco una rapida carrellata delle unità:

- LIGHT ARTILLERY, artiglieria leggera, relativamente poco costosa, quasi inutile se impiegata contro gli Heavy tank e i Mega Tank
- HEAVY ARTILLERY, molto più efficace della precedente, utile per ral-

sponda del fiume. Non dimenticatevi poi di munirvi di una decina di Shuttle, indispensabili per trasportare i carri armati da una sponda all'altra del fiume. Cosa questa che potrete fare solo in un secondo tempo, dopo aver eliminato tutte le unità nemiche, lanciate alla conquista del vostro territorio. Senza le colonne di tank che vi cannoneggiano potrete trasportare i mezzi sull'altra riva, dove potrete distruggere senza problemi il Quartier Generale nemico. Come sempre in questi casi, vi consigliamo di giocare di rimessa, prima distruggere con le artiglierie da lontano i carri nemici, poi sferrare un violento contrattacco per eliminare le ultime sacche di resistenza.

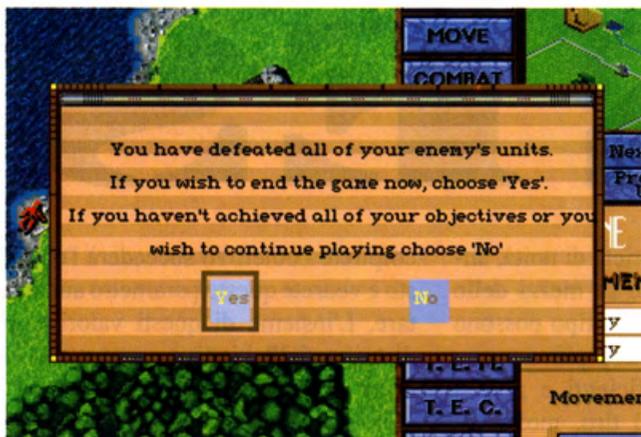
SUBURBAN ATTACK è l'altro scenario di cui vale la pena parlare, anche in questo caso il numero dei mezzi impegnati è elevato, qui non ci sono tattiche che tengano, il tempo a disposizione è relativamente poco, l'unica strategia che paga è l'attacco, anche se prima è meglio ammorbidire le linee nemiche con un intenso fuoco di sbarramento. Con i punti a disposizione comperate Heavy Tank, genieri, fanterie e artiglierie. Potrete muovervi abbastanza velocemente e portarvi subito a tiro delle unità nemiche, creando parecchi vuoti fra le fila avversarie.

Se sarete scaltri e fortunati potrete avere rapidamente ragione dell'esercito nemico.

I MEZZI

FRONT LINES non offre una grande





lentare l'avanzata dei carri nemici, in alcuni casi è troppo imprecisa

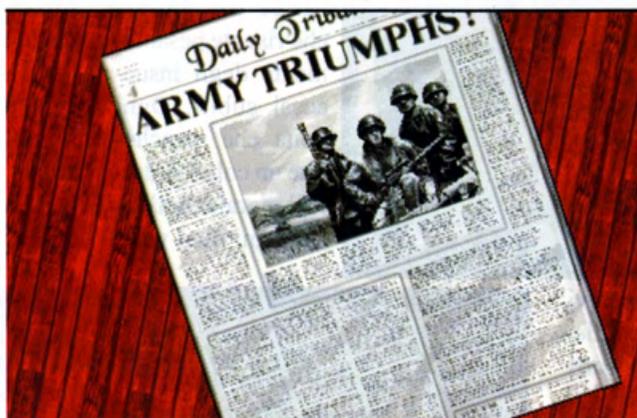
- G.S.M., rampe lanciamissili terra-terra, sono le artiglierie più potenti che avete, hanno un largo raggio d'azione, costano molto, ma possono ripagare rapidamente del denaro investito.

Tenete presente che tutte queste unità sono particolarmente vulnerabili agli attacchi.

- BLAST WAGON, si tratta di artiglieria leggera trasportata su mezzi veloci, è poco precisa e poco potente, utile soprattutto per distruggere carri leggeri, fanterie e trasporti.

- FERRET, mezzi leggeri in grado di muoversi su qualsiasi tipo di terreno, utili per oltrepassare corsi d'acqua e montagne, velocissimi, ma vulnerabili. Se si scontrano con dei carri pesanti sono sicuramente perdenti, in compenso costano poco.

- S.C.A.B., anche questi sono mezzi in grado di muoversi su ogni tipo di terre-



co dei carri nemici.

- HEAVY TANK, il carro armato per eccellenza, ben armato, con una spessa corazza che lo pone al riparo degli attacchi degli avversari, teme solo i mezzi pesanti e le artiglierie che possono distruggerlo in un solo colpo.

- MEGA TANK,

no, meno veloci dei FERRET, ma ben armati, in grado di competere con le unità più potenti.

- LIGHT TANK, carri armati leggeri, veloci, poco armati, adatti alla ricognizione del territorio, utili per fornire dati alle artiglierie, assai vulnerabili all'attac-

sono i mezzi più potenti presenti sul terreno degli scontri, ben armati, con delle spesse corazze, sono il terrore dei carri nemici, peccato che costino tanto, 100 punti.

- SHUTTLE, indispensabile per trasportare i carri armati su territori inaccessibili, veloce, poco armato e purtroppo molto vulnerabile.

- A.P.C., carri usati per il trasporto delle truppe, molto veloci, usati anche in fasi di esplorazione, troppo vulnerabili agli attacchi nemici.

- ENGINEER, indispensabili per costruire ponti, campi minati e distruggere obiettivi. Hanno scarso armamento e cadono facilmente vittima degli attacchi nemici.

- INFANTRY, in assoluto l'unità meno costosa, anche la meno efficiente, utile per occupare obiettivi liberati in precedenza da mezzi più efficienti. Può essere anche utilizzata come diversivo, per distogliere gli at-

RUSSIA				AMERICA			
Has been declared the overall victor							
Score		200		Score		0	
Objective	Objectives Achieved	Point Total		Objective	Objectives Achieved	Point Total	
Hold	2/2	100		Hold	0/0	0	
Build	0/0	0		Build	0/0	0	
Mines	0/0	0		Mines	0/0	0	
F. Field	0/0	0		F. Field	0/0	0	
Destroy	0/0	0		Destroy	0/0	0	
Maintain	0/0	0		Maintain	0/0	0	
Bridge	0/0	0		Bridge	0/0	0	
Mines	0/0	0		Mines	0/0	0	
F. Field	0/0	0		F. Field	0/0	0	
Load	0/0	0		Load	0/0	0	
Protect HQ	0/0	0		Protect HQ	0/0	0	
Destroy HQ	0/0	0		Destroy HQ	0/0	0	
Final Score	200			Final Score	0		



tacchi dell'artiglieria dai carri armati.

- TECH INFANTRY, unità di fanteria pesante, ben armata e utile nell'ostacolare l'avanzata delle unità leggere, come i FERRET, i LIGHT TANK e i carri trasporto.

C'è poi il quartier generale che deve essere difeso a oltranza ed è il target principale di tutte le unità.

I TARGET

Alcune volte non è tanto importante terminare il gioco GSM delle unità, quanto la distruzione dell'obiettivo prefissato.

Vi potrà così capitare di dovervi misurare in missioni che vi vedranno in palese inferiorità, dove l'unico scopo sarà la distruzione del Q.G. nemico.



Per raggiungere l'obiettivo potrete sacrificare anche tutte le unità a disposizione, infatti il punteggio finale non tiene conto dei mezzi distrutti, ma solo degli obiettivi conseguiti. Altre volte dovrete invece difendere fino alla fine le zone occupate dagli attacchi dei nemici.

Fra gli obiettivi possibili potrebbe capitarvi di dover costruire ponti o minare alcune aree. Per fare ciò dovrete portare in loco delle unità di genieri, vedete di non farle eliminare dai nemici, bonificate la zona dai carri avversari e, soprattutto, dalle artiglierie.

dimensioni delle città. Potrete costruire strade e autostrade, ponti e svincoli, il tutto con una sem-



territorio e dei confini fra i due stati, entro i quali ogni contendente dovrà porre le proprie unità.

La disposizione delle armate è la fase più semplice e rapida, le unità a disposizione sono quelle del gioco base, possono però essere alterati i valori delle varie formazioni, così facendo potrete modificare la velocità, la gittata, il morale e tutti i parametri basilari delle unità. Potrete fare scontrare un esercito piccolo, ma tecnicamente all'avanguardia, con un nemico molto più numeroso, che però mette in campo mezzi vecchi e superati, lenti nei movimenti e poco precisi nei tiri, un po' come è avvenuto nella Guerra del Golfo.

Una volta creato il vostro scenario ideale potrete anche scrivere l'introduzione alla battaglia e lo scopo che vi prefiggete, già perché mi stavo dimenticando di dirvi che dovrete sta-

bilire anche gli obiettivi, che possono essere più o meno facili da raggiungere, lo stesso vale per la lunghezza del game, in questo caso dovrete impostare il numero dei turni.



Tenete presente che i genieri hanno bisogno di parecchio tempo, una volta giunti sull'obiettivo devono rimanervi per un turno.

LO SCENARIO BUILDER FRONT LINES offre una opzione veramente interessante, un costruttore di scenari che vi permette di creare dal nulla le vostre battaglie.

plicità impressionante. La fase più lunga e laboriosa è la configurazione del

bilire anche gli obiettivi, che possono essere più o meno facili da raggiungere, lo stesso vale per la lunghezza del game, in questo caso dovrete impostare il numero dei turni.

Come vedete un vero e proprio gioco nel gioco. Il builder rende FRONT LINES veramente unico, aspettiamo con ansia la commercializzazione di THE PERFECT GENERAL II per vedere se i programmatori della QQP riusciranno a superare questo piccolo capolavoro IMPRESSIONS! □



FLIGHT SIMULATOR 5.0

L'ATTERRAGGIO 3ª PARTE

DI MAURO PAGANI

Oramai siamo capaci di decollare, abbiamo imparato a comunicare con la torre di controllo e la strumentazione non ha più segreti! Per lo meno facciamo finta che tutto ciò sia vero!

A questo punto stiamo volando da ore ed è giunto il momento di atterrare, anche perché siamo in vista dell'aeroporto di destinazione.

Toccare la pista con il Cessna, senza sfraccellarsi, è abbastanza semplice, atterrare nel giusto senso, senza finire nel prato è invece leggermente più difficile. Se state pilotando il jet le cose sono più complicate e dovrete stare molto attenti a seguire correttamente tutte le procedure.

Partiamo comunque dal presupposto che stiate pilotando il piccolo turbopropellerina, che fino ad ora ci ha seguito in questa ricognizione assai superficiale. Ora se non volete atterrare dove capita, ma volete scendere nell'aeroporto che vi eravate prefissati fin dall'inizio, imboccando la pista nel giusto verso e alla fine parcheggiare l'aereo nello spazio che gli è stato destinato, dovrete seguire

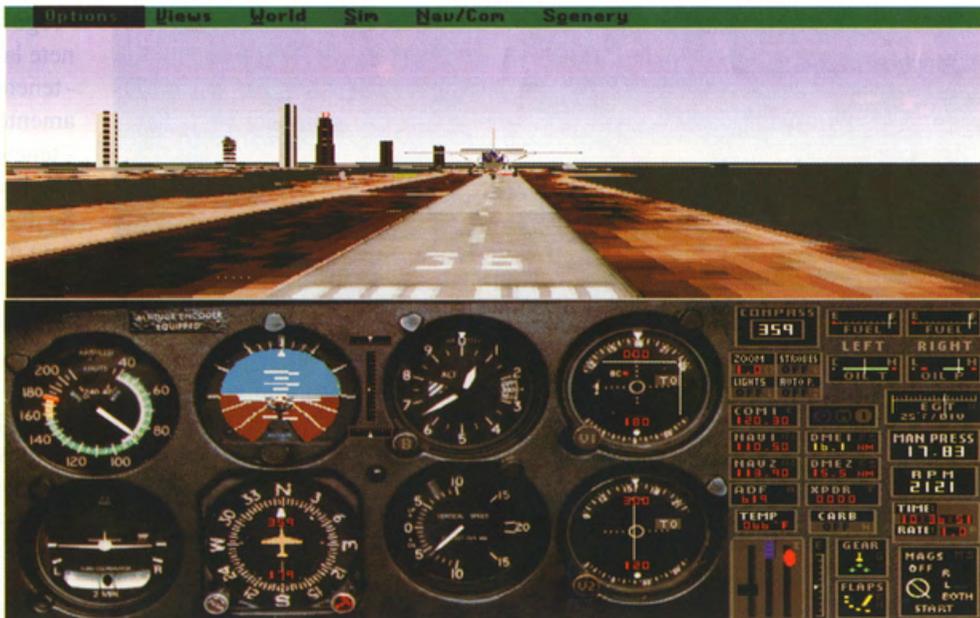


solo poche regole basilari. L'avvicinamento all'aeroporto è una delle fasi più delicate, dovete iniziare a perdere quota gradualmente e in caso di avvicinamento visivo non tralasciate di consultare la strumentazione di bordo, usate la copertura radar e la guida di avvicinamento elettronico.

Solitamente l'aereo atterra con il muso inclinato di 5-8 gradi, così facendo tocca prima il carrello posteriore, che è quello principale. La maggior parte degli aerei è stata costruita per atterrare con questo assetto.

Quando avvistate l'aeroporto riducete la velocità e iniziate la discesa, se volete aumentare la velocità di discesa estraete il carrello, così facendo aumenterete l'attrito e il velivolo perderà quota più velocemente.

Il FLIGHT SIMULATOR 5.0 è sicura-



soglia minima, potreste finire in stallo. Normalmente la velocità minima è un buon 30% superiore a quella di stallo, prestate comunque molta attenzione a questi parametri. Se superate la veloci-

tà massima potreste provocare seri danni alla struttura dell'aereo, causandone la distruzione. L'apertura dei flap aumenta l'attrito con l'aria e rende massimo l'incremento della capacità di portanza delle ali.

Quando vi trovate a circa 1000 piedi di altezza e la pista dista circa 3 miglia, potete fare scendere il carrello e iniziare le ultime fasi di avvicinamento all'aeroporto che oramai dovrebbe essere ben visibile a occhio nudo.

Quando vi trovate a 10-15 piedi da terra cominciate a richiamare l'aereo, fate in modo che il velivolo perda velocità e che finisca in stallo, così facendo poggerà dolcemente le ruote sulla pista, senza sobbalzi.

L'aereo è stato progettato per entrare nella fase di stallo ap-



mente il simulatore di volo più realistico che esiste nel mondo dei PC, l'unica cosa che manca è il traffico aereo, quindi non dovrete attendere il via libera dalla torre di controllo e potrete atterrare quando vorrete sulla pista che vi tornerà più comoda.

Quindi mano ai flap e agli slat. Attenzione alle vibrazioni causate da queste appendici aerodinamiche che possono essere sentite anche all'interno del velivolo. Ogni posizione dei flap ha una velocità minima e massima, non scendete mai sotto la





- regolate i flap verso il basso e mantenete la quota di volo costante
- tenete le ali livellate e contemporaneamente sollevate il muso
- tenete a posto gli alettoni e aspettate che l'aereo vada in stallo.

Se durante queste operazioni vi accorgete di non poter atterrare riducete gli elevatori e aumentate i giri del motore, abbassate il muso per riguadagnare velocità. Ora tornate al volo rettilineo livellato.

Tutto quanto detto fino ad ora si limita al volo a vista, dove non usate la strumentazione elettronica ILS.

Utilizzare questa facility quando il tempo è bello e non si hanno problemi di

pena atterrato, fate molta attenzione che durante questa fase dell'atterraggio non vi siano altri aerei nelle vicinanze, perché per pochi secondi non potrete controllare il mezzo, che automaticamente poggerà le ruote sulla pista, la possibilità di dare motore e di riportare in volo l'aereo in questa fase cruciale è molto bassa e in ogni caso richiede parecchio tempo, frazioni di secondi che vi potrebbero essere fatali e causare un crash pauroso.

Prima di eseguire uno stallo dovete abbassare la velocità, questo valore dipende dall'aereo che state pilotando: 85 nodi per il Cessna, 200 per il Learjet.

Ricapitolando:

- abbassate la velocità, avvicinandovi a quella di stallo





visibilità è inutile, diventa interessante quando vi trovate all'interno di un temporale o la pista è avvolta dalla nebbia. L'atterraggio con l'ILS è semplicissimo, in pratica vi viene indicato un corridoio elettronico che vi porterà senza fatica a poggiare le ruote dell'aereo sulla pista.

E' senz'altro una delle fasi più divertenti del simulatore, vi sembrerà di emula-

re i piloti degli aerei di linea che utilizzano normalmente queste procedure.

CONSIDERAZIONI FINALI

Fino ad ora abbiamo parlato del Cessna, che è particolarmente facile da pilotare. Se volete usare il Learjet dovete considerare la differenza fra i due mezzi, il secondo più grande e pesante del primo, con motori molto più potenti, in

grado di dare maggiore spinta al mezzo. Per questi motivi il Learjet è molto più lento nella risposta ai comandi e quando iniziate una manovra impiegherete più tempo per uscire da essa. Dovrete quindi ragionare con calma e non lasciarvi prendere dalla smania quando vedete che l'aereo non risponde ai comandi impartiti. Questo è particolarmente visibile in tutte le fasi che



precedono l'atterraggio, dove gli errori non vi verranno perdonati, quindi perdere quota in maniera graduale, facendo tesoro delle informazioni fornite dall'elettronica.

Qui tutto è amplificato, la maggior velocità vi lascerà meno tempo per pensare e solo dopo un buon training potrete atterrare senza problemi e, soprattutto, senza finire in stallo o in un prato!

PER I PIU' ESPERTI

A questo punto non abbiamo ancora parlato dell'aliante.

Utilizzare questo mezzo è un'esperienza veramente unica, logicamente non vi sarà consentito di decollare, ma potrete utilizzare tutte le mappe presenti nel FLIGHT SIMULATOR 5.0 l'unica cosa che dovrete fare è quella di partire da un'altezza appropriata, in caso contrario il volo finirà prima del previsto e in malo modo.

Per volare dovrete sfruttare le correnti ascensionali, che troverete nelle vicinanze delle montagne. Non avvicinatevi all'oceano, perché l'aria qui è neutra e non tende a salire.

Con l'aliante potrete volare solo nelle vicinanze dei rilievi montuosi, una volta raggiunta la quota desiderata potrete iniziare a planare verso l'aeroporto.

Quando state planando non eseguite virate, aspettate che il vento abbia sollevato una delle ali. Se volete guada-

gnare quota mantenete il velivolo in circolo sopra una corrente ascensionale, livellate l'aliante quando avete raggiunto la quota desidera.

FINE

Se mi avete seguito fino a questo momento vuol dire che il FLIGHT SIMULATOR vi è entrato nel sangue. Potrete così continuare studiando il manuale e lanciandovi nella parte più divertente: quella delle acrobazie, che è anche la più complessa: loop, volo rovesciato, vite, immelman e chi più ne ha più ne metta.

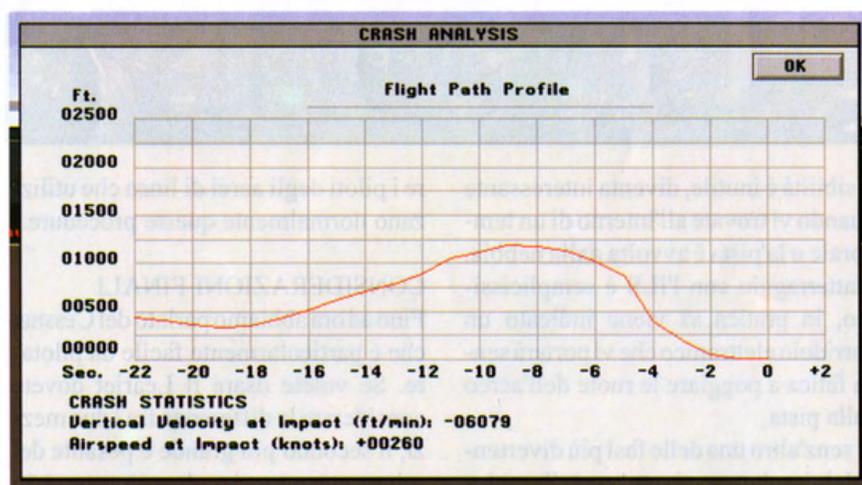
Se il manuale non vi sembra sufficiente guardatevi un po' in giro, nelle librerie specializzate troverete decine di libri (anche in Italiano) dedicati a questo software. Inutile dire che i manuali

migliori sono in Inglese, anche perché all'estero gli amanti di questo software vantano decine di club.

Se poi vi verrà voglia di passare ai fatti potrete sempre andare in un aeroporto e cercare di prendere il brevetto, cosa questa che vi costerà senz'altro più del computer (una quindicina di milioni), ma che vi darà molte più soddisfazioni!

Se potete procuratevi la versione 5.1 che è stata migliorata in alcune sue parti, soprattutto sono stati eliminati alcuni piccoli bug. Presto avremo invece il piacere di vedere nei negozi la release 6.0 che dovrebbe lasciare tutti senza fiato, così almeno ci hanno assicurato alla MICROSOFT.

Buon volo a tutti quanti e.... occhio alla pernice. □



BATTLE ISLE 2

TITAN'S LEGACY

CONSIGLIE PASSWORD SECONDA PARTE

MISSIONE N.7

PASSWORD: GEGAGOL

E qui iniziano i guai.... d'ora in poi avrete a che fare con delle armi più temibili: i missili a lunga gittata UX-2. Questi vettori hanno un potere distruttivo impressionante, con un solo colpo fanno a pezzi qualsiasi unità nemica. La rampa di lancio può ospitare un solo vettore alla volta, quindi dopo ogni colpo dovrete ricaricare l'UX-2. Ogni rampa deve avere nelle vicinanze un mezzo per il



5-10 turni, martellando i nemici con i missili. Le fabbriche si trovano nell'angolo di nord-ovest. La rampa missilistica nemica è situata a nord, nel centro della mappa. Complessivamente una delle missioni più semplici, vi basterà resistere i primi turni e il più sarà fatto.

MISSIONE N.8

PASSWORD: ANTUROX

Lo scopo di questa missione è di distruggere tutte le unità nemiche. Missione quasi impossibile, i nemici sono numerosissimi e le fabbriche avversa-

rifornimento di munizioni, in caso contrario verrete penalizzati nei confronti dell'avversario.

In questa missione dovrete distruggere tutti gli UX-2 nemici. Se riuscite a resistere ai primi attacchi avrete vinto. L'unico problema potrebbe derivarvi da un attacco massiccio di aerei, una seconda ondata che potrebbe causarvi non pochi problemi. Comunque se avrete giocato bene le carte a disposizione, quando arriveranno i rinforzi al nemico, voi avrete già conquistato tutti i target. Dovete giocare in difesa i primi





rie producono incessantemente tank. La vittoria diventerà accessibile solo con l'aiuto di alcune basi di UX-2, che riceverete in rinforzo dopo parecchi turni. Per far passare il tempo e resistere dovrete basare la difesa sui Troll e sui Nashorn. Al trentesimo turno potrete finalmente contare sui rinforzi, con i quali farete a pezzi le unità nemiche. Non pensate comunque di avere la vittoria in tasca, perché l'avversario ha costruito un numero impressionante di unità e distruggerle tutte non sarà un'impresa particolarmente facile, visto anche il tempo a disposizione. In pratica è un gioco al massacro, durante il quale dovrete conquistare il più rapidamente possibile le fabbriche nemiche, per togliere all'avversario la possibilità di sfruttare le scorte di energia e minerali, accumulate durante i turni che vi hanno visto sulla difensiva. Cercate di conquistare con la fanteria la città posta a nord del quartier generale, dietro le montagne. Per invadere velocemente le città usate la fanteria, che trasporterete con le unità meccanizzate nelle vicinanze delle città. Più rapidamente conquisterete le città nemiche e più velocemente toglierete all'avversario preziosissime fonti di risorse.

MISSIONE N.9

PASSWORD: GRADOFE

Dovete eliminare tutte le unità di Drag. Occupare la città di Gronum (si trova nel corner di sud-ovest) usando unità di fanteria trasportata dai blindati e per ultimo invadere Oltre che è situata nell'angolo nord-est, anche in questo caso usando la fanteria per oltrepassare i monti.

Dopo alcuni turni le forze nemiche di stanza su un'isoletta decidono di costruire un ponte per collegarsi con la terra ferma e attaccarvi, anticipateli e preparatevi ad accoglierli con uno schieramento di Archimedes e di Buggy. La fabbrica dei

partigiani si trova nell'angolo di nord-ovest dove scoprirete anche due città una a sud della fabbrica, l'altra a est.

Una missione non particolarmente complessa che però richiede molta attenzione nello sfruttamento delle risorse a disposizione.

MISSIONE N.10

PASSWORD: DRONNOX

Dovrete catturare le città di Grebu e di Ranga. Ma la parte più difficile della missione è la difesa di uno Spring con a bordo degli alleati che dovrete difendere ad ogni costo, in caso contrario verrete sconfitti. Missione particolarmente ostica, perché gli occupanti dello Spring hanno una gran voglia di farsi eliminare, cosa che dovrete impedire a ogni costo. Quindi non andate subito verso gli alleati ad occupare la fabbrica, perché alcune unità nemiche vi seguirebbero e lo Spring verrà subito in vostro aiuto, mettendo a repentaglio la propria incolumità.

Le città di Ranga e di Grebu si trovano nel corner di nord-est. Non andate a nord-ovest, perché vi imattereste in un nido di Ion che vi farebbero letteralmente a pezzi.

A nord ci sono parecchie città, indispensabili per avere a disposizione un maggior quantitativo di energia. Al trentunesimo turno i nemici riceveranno gruppi di Exterminator in aiuto. Usate le contraeree per difendervi. Questa volta l'arma vincente contro gli Exterminator saranno i Troll, perché le Medusa 2 si dimostreranno troppo vulnerabili.

CAPITOLO N.3: PROGRESS

MISSIONE N. 11

PASSWORD: DURDERO

E' una delle missioni più faticose, 100 turni da giocare quasi completamente, preparatevi a un grande esborso di tempo, anche a discapito della fami-



glia..... Dovrete occupare la Mol Durag's Villa e distruggere tutte le unità di Dengh. La cosa più divertente è che siete accerchiati da preponderanti forze nemiche e avete pochissime risorse. Inoltre i nemici hanno anche una rampa di UX-2!!!!

Dovrete essere particolarmente abili nell'impostare la difesa, utilizzando le Buggy che possono colpire da lontano e ritirarsi senza subire danni. Dopo 10 turni il nemico può allagare il fiume che circonda l'isola che era il vostro punto di partenza. Usate gli elicotteri per distruggere la base lanciamissili che è al centro della mappa, a sinistra. Dopo di che create una testa di ponte sul continente a nord e conquistate



alcune città. Tutto questo dovete farlo prima che l'avversario possa allagare il fiume, in caso contrario vi risulterà quasi impossibile vincere questa nuova battaglia. Se avrete fatto tutto ciò potrete iniziare a costruire dei ponti per avvicinarvi agli avversari e portare a ridosso delle loro unità le artiglierie. Conquistare il nord del territorio è abbastanza facile, nel corner di nord-ovest troverete la Mol Durag's villa. Avere ragione delle forze di stanza a sud è leggermente più complicato, perché ci sono troppi mezzi avversari su un territorio dalle dimensioni abbastanza contenute. Dovrete costruire parecchi ponti per avvicinare gli Archimedes e distruggere i mezzi avversari. Fabbriate vari Vader DF che saranno utilissimi per avvicinarsi alle coste nemiche e per distruggere gli aerei avversari. Una volta terminati i ponti i nemici tenteranno una controffensiva per invadere il vostro territorio, usate i

Samurai per bloccare questo tentativo. Ora non dovreste avere problemi e potrete distruggere tutti i mezzi nemici. A questo punto l'unica difficoltà potrebbe derivarvi dalla presenza di un bug del programma: a sud della mappa ci sono due unità fantasma che sparano, ma che voi non potete inquadrare perché per il computer sono fuori dalla mappa, scusate il bisticcio di parole, ma purtroppo ciò è tragicamente vero. L'unico sistema per sbarazzarsi di queste unità è di andarci a sbattere contro per caso, come se l'area fosse inesplorata. In pratica ritirate i vostri mezzi e poi mandateci addosso dei tank, se sarete fortunati accederete alla prossima missione!

MISSIONE N.12

PASSWORD: HOLININ

Anche questa è una missione lunghissima: 100 turni. L'obiettivo da raggiungere è la completa distruzione di

tutte le unità della Guardia Federale.

A destra (rispetto alla vostra posizione iniziale) troverete diverse città e fabbriche piene di mezzi, non ancora occupate dal nemico. Gli avversari hanno una base di UX-2 e una potente flotta, comprendente anche una corazzata.

L'arma vincente questa volta è l'aviazione che vi permette di colpire rapidamente, anche in zone relativamente lontane dalle linee dei combattimenti. Nell'angolo di sud-ovest c'è una fabbrica nascosta di Troll. Salendo verso nord-est troverete una fabbrica con varie unità e una città. Attenti alla conformazione orografica, ci sono parecchi monti e dei passi, lungo i quali è facile bloccare l'avanzata delle unità nemiche. A circa un terzo del gioco i Federali ricevono dei rinforzi via mare, fra i quali tre corazzate, delle navi supporto e degli aerei. Per eliminare le corazzate create una squadriglia di aerosiluranti, avranno ragione del nemico in pochissimi turni.

Occupate il più rapidamente possibile le città nemiche, che producono parecchia energia e materie prime.

Questa missione è abbastanza complessa anche per la presenza di varie città, aeroporti e fabbriche. Cento turni, anche se possono sembrare molti, si dimostrano appena appena sufficienti.

MISSIONE N.13

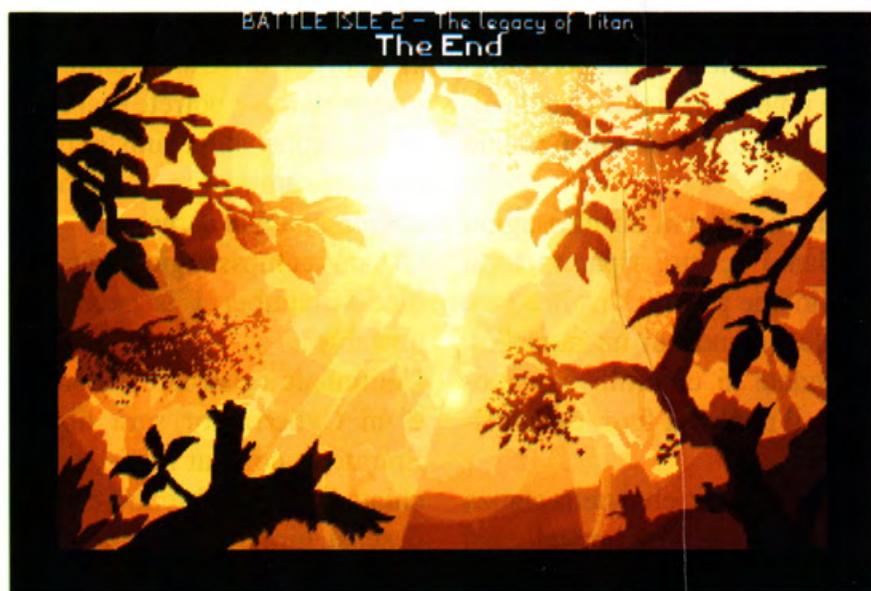
PASSWORD: WALHAKI

È l'ultimo grande attacco, dovete occupare: il parlamento nemico, la Argok Kraal's villa e il centro di trasmissioni della famigerata Stag.

All'inizio è una grande battaglia che vede impegnati decine di unità. Occupate subito l'aeroporto e le città neutrali

che sono piene di mezzi. Giocate di rimessa, attendete che il nemico avanzi e bersagliatelo con le artiglierie. Siete fortemente avvantaggiati sull'avversario, perché possedete una fabbrica che produce UX-2. Costano tanto, ma ne vale la pena! Sono la carta vincente, indispensabili per fare a pezzi le unità avversarie. Utilizzateli in abbinamento con i satelliti e gli aerei spia. Scendete velocemente verso sud nel lato ovest della mappa, troverete due città. Difendete la Hallwagent con l'aviazione, impedite al nemico di occuparla e appena possibile inviateci una unità, per prenderne possesso.

I nemici hanno un UX-2 situato nel centro della mappa, distruggetelo con



l'aviazione. Create parecchie squadriglie di Ghost per martellare in profondità il territorio nemico, tagliando i rifornimenti alla prima linea. La superiorità aerea vi permetterà di avere rapidamente ragione dell'avversario.

Gli obiettivi si trovano nell'area di sud-est. Il parlamento è protetto da batterie di cannoni e da postazioni contraeree.

MISSIONE N.14

PASSWORD: SEFLUXA

Una delle missioni più rapide e veloci, 20 turni che vi basteranno a mala pena per trovare e occupare il quartier generale di Dengh. Ad ovest incontrate alcune città piene di mezzi e una aeroporto con svariati velivoli.

Il quartier generale si trova a nord, nel centro della mappa, dietro ad una fabbrica, protetto da un aeroporto e da un nugolo di batterie Medusa e Ion.

Per risparmiare tempo utilizzate unità

di fanteria aviotrasportata. L'unico vero ostacolo alla vittoria finale è il poco tempo a disposizione.

MISSIONE N.15

PASSWORD: INDUSOL

Ancora una volta dovete occupare il Q.G. di Dengh. Per riuscire nell'impresa dovete prendere la fabbrica a ovest della città di Grandoba. Usate le mine per rallentare l'avanzata dei nemici. Conquistate tutti i depositi e le fabbriche che trovate a ovest. Sempre in questa zona troverete parecchie città. Ricongiungetevi con le truppe dislocate a ovest, nel centro della mappa. Racimolate il maggior quantitativo possibile di risorse e bloccate il ponte che porta a nord. L'avanzata nemica riceverà così un duro colpo e potrete contrattaccare. Se sarete riusciti a eseguire queste operazioni basilari vi troverete a un passo dalla vittoria. Lanciatevi alla conquista del nord. Il Q.G. di

Dengh è a nord-ovest. E' una delle battaglie più esaltanti, dove la tattica è l'arma vincente.

MISSIONE N.16

PASSWORD: WEFOLIK

Siete oramai alla resa dei conti. Con un manipolo di uomini dovete sconfiggere le ultime unità rimaste fedeli a Dengh. Peccato che le valutazioni dell'Intelligence siano alquanto carenti e vi troverete di fronte tantissime unità nemiche, troppe anche per un eroe. E come se non bastasse i nemici hanno anche una rampa lancia missili UX-2! Per non rimanere schiacciati dai carri avversari dovete ritirarvi lentamente, nel frattempo costruite numerosi Pulsar, con i quali potrete martellare le unità nemiche. Il grosso delle forze dell'avversario è dislocato nel settore di nord-ovest, UX-2 compreso. Riuscire in questa missione non è semplice, dovreste resistere ai primi attacchi, rallentando l'avanzata delle forze avversarie. Solo così potrete mettere in campo un numero sufficiente di artiglierie, che potrete utilizzare per fare a pezzi i nemici. Peccato che i Pulsar siano lenti, all'inizio del gioco vedete di salvare almeno un paio di carri trasporto, che potrete utilizzare in un secondo tempo per avvicinare i Pulsar al settore di nord-ovest.

LA FINE

A questo punto avete vinto, la MISSIONE N.17 porta la PASSWORD: ENDED e vi permette di gustarvi la sigla finale e il meritato riposo del guerriero.

Il tutto in attesa del tanto annunciato BATTLE ISLE 3. □

BIO F

Soluzione a cura di Silvio Guastaldi

In questo numero vi proponiamo anche la soluzione dell'ultimo gioco della Origin. Avrete capito che si tratta di Bio Forge, che trovate recensito in questa uscita. Il nostro affezionato lettore ha risolto Bio Forge a tempo di record. Per problemi legati ai tempi di redazione non siamo riusciti, come di solito avviene, a controllare l'esattezza della soluzione. Per questa volta quindi ci affidiamo alla competenza di Silvio Guastaldi.

Livello 2

(Da dove cominciate il gioco) Una volta che vi sarete svegliati, andate in combat mode. Pestate il nursebot e dategli un calcio per spedirlo nel barre di forza. Prendete il logbook e la fetta di carne.

Andate di fronte alla prossima cella dietro di voi (la cella del tipo blu). Gettate la fetta di carne vicino all'entrata.

Dopo che egli l'avrà presa, correte nella cella (aspettate che le barre vibrino). Mentre egli sarà distratto, prendete il logbook e la forchetta. Picchiatelo forte e prendete la foto che gli perde.

Andate avanti alla fine del corridoio, e provate a aprire le grandi porte. Avrete visto il pannello vicino alla porta. Usate la forchetta sul pannello per aprirlo. La sequenza esatta è: 4, 3, 2, 2, 1.

Aprite le porte per la stanza delle guardie. Premete il bottone rosso sul muro una volta. Salite le scale ed esaminate tutti i monitors, spegnete le barre di forza in ogni stanza alla quale avete accesso (per una stanza non potrete farlo da qui).

Ora scendete le scale ed esaminate i monitors nella piccola alcova di sicurezza (ce ne sono tre).

Un monitor avrà un messaggio di danni scritto, riparata tutto quello che potete. Un'altro sarà il telecomando di un nursebot. Accedete ai controlli e manovrate il nursebot fuori dal corridoio.

Muovete il nursebot nella stanza delle guardie e posizionate lo così che sia esattamente di fronte al pannello di accesso della stanza chiusa. Leggete sul logbook di Cayman. Troverete un codice di accesso che vi farà entrare attraverso uno dei terminali sul pian. Se la posizione del nursebot è esatta, e il codice è corretto avrete un messaggio che dice "insufficient weight to access code".

Andate sul pannello vicino al nursebot e aprite la porta.

Una volta che sarete entrati nel corridoio, sentirete dei rumori. C'è una grande guardia robot che pattuglia il corridoio. Correte fino a che potrete vedere un passaggio sulla sinistra, correte lì fino a che il robot sarà passato. Dopo che il robot vi avrà passato, continuate a correte in basso

il corridoio fino a che non entrerete nella cryo chamber (sulla destra).

Nella cryo chamber, dirigetevi nella parte più lontana e potrete vedere un bottone e una valvola. Premete il bottone e aprirete un portello. Poi girate la valvola. Ora correte dove siete entrati in questa stanza e potrete esaminare un display sulla sinistra della porta. Esaminatelo e guardate attentamente la camera 1.

Ci sarà un messaggio audio che dice "Chamber 1 is becoming unstable".

Continuate a guardare il monitor e un Cyberraptor sarà libero. Entrate in combat mode, e picchiate il Raptor. Mentre è privo di sensi, girate la valvola e chiudete il portello. Mettete un poco dietro al portello, così quando il Raptor si sveglierà e dovrete combattere ancora, egli starà sul portello. Pestate ancora il raptor, e questa volta, quando si sveglierà dovrebbe cadere sopra il portello. A questo punto premete il bottone per riaprire il portello.

Dopo che il raptor sarà caduto, e il rumore arriverà da sotto, girate la valvola ancora. Una volta che tutto sarà silenzioso scendete la scala.

Una volta giù, percorrete l'asse più lontano che potete fino a che arriverete a un punto dove ci sono tre buchi nel muro. Premete in avanti al buco a destra e salirete. Ora siete nella cella nel-

ORGE

la quale non potevate andare prima. Una volta che il marine si sveglierà, picchiatelo e prendete tutto quello che trovate (specialmente la pistola).

Ora tornate indietro dove avete visto il robot che stava pattugliando il corridoio, e entrate nella piccola alcova ancora. C'è un piccolo pannello vicino, premetelo e aprirete le porte, quindi entrate nell'elevatore.

Livello 1

Ora, avrete due scelte qui. Potete tentare di beccare questi piccoli robots uno a uno e tentare di fare una breccia. Qualsiasi scelta farete una volta uscite dall'elevatore, girate e percorrete uno o l'altro dei corridoi di fianco all'elevatore.

Quando vedrete la guardia, ed eventualmente la guardia vi dirà che riporrà la pistola. Quando l'avrà fatto, usate il cannone, e distruggete la dropship volante. (dovrete colpirla la prima volta, poi riusare il cannone, e sparargli una seconda volta).

Dopo averlo fatto, rientrate nell'elevatore.

Livello 4

Ora faremo un piccolo viaggietto. Dovreste avere la pistola, quindi prendete l'elevatore per il livello 4.

L'unica cosa che dovete fare qui, è rendere sicura l'area per dopo. Una volta usciti dall'elevatore uccidete il robot e rientrate

nell'elevatore.

Livello 3

Prendete l'elevatore per il livello 3, e distruggete il robot che troverete. Percorrete il corridoio e prendete la prima porta a sinistra. Vedrete una scena animata, una volta finita prendete il medical device dal pavimento. Andate vicino al pannello sul tavolo operatorio, e tentate di accedervi. Prenderete un'altra batteria, che potrete cambiare con quella che ora è quasi scarica.

Lasciate la sala operatoria, e andate alla stanza alla fine del corridoio. Devo fare una precisazione: non ricordo esattamente se è questa la stanza con una combinazione a nove quadrati. Comunque per aprirla dovete accendere tutti i quadrati fatta eccezione del quadrato in mezzo. Non ricordo se apre questa porta in particolare ma in questa zona troverete questa serratura. Picchiate il marine e sulla piattaforma e prendete ogni cosa trovate.

Esaminare tutti i pannelli e avrete alcune informazioni che essi contengono. Salite la piattaforma, e sulla sinistra troverete un accesso per una pressure suit. Entrate e indosserete la pressure suit automaticamente.

Da qui, camminate sulla parte più lontana, e poi giù per due rampe di scale. (una dalla piattaforma e una per un'altro livello

in basso).

Esaminare i pannelli, (molto importante! uno di questi pannelli ha un codice a tre cifre che vi servirà per spegnere il reattore e cambia da gioco in gioco) e quando avrete le informazioni di cui avrete bisogno, scegliete l'accesso Icarus dal pannello.

Picchiate il marine che troverete. C'è una batteria davanti alla nave che potrete prendere. E' molto importante avere almeno una batteria usabile qui, per il prosieguo del gioco.

Camminate intorno al retro della nave, e prendete l'artefatto alieno. Ora tornate alla stanza della pressure suit, e accedete al pannello con il forklift.

Usate il forklift e uscirete nel corridoio. Pilotate il forklift verso la prima porta che avete visto entrando in questo livello (usando la prospettiva del forklift, dovrebbe essere la prima in basso a sinistra).

C'è un'altra porta dopo di questa, la quale si aprirà automaticamente. Dopo che questo sarà avvenuto, vedrete un robot che sta di guardia all'entrata del reattore.

Guidate il forklift addosso al robot. Ora (con la pressure suit indossata) lasciate il pannello di controllo ed entrate nella stanza dove avete guidato il forklift. Ci sarà un'altra guardia fuori dalla porta, e questa volta non avrete la pistola. Realizzate l'impresa di prendere quella della guardia.

Una volta che avrete sistemato la guardia, entrate nella sala del reattore, e prendete una manciata di colpi lontano dall'alieno attraverso il ponte. (vi raccomando di salvare in questo punto perché egli è parecchio forte). Dovrete colpirlo in distanza, perché appena premerete il secondo pannello (che apre un ponte verso il reattore) avrete solo un certo periodo di tempo.

Una volta che l'avrete colpito accedete al bottone del ponte, e attraversatelo velocemente. Egli comincerà a seguirvi verso il ponte se: 1) l'avrete colpito una sola volta con la pistola. 2) se siete corsi troppo verso la parte alta dello schermo. Quando l'avrà fatto, premete il bottone che attiva il ponte e mandatelo a fare un bel salto.

Molto velocemente riaccedete al ponte e attraversatelo. Dall'uno o l'altra parte della console principale ci sono due leve, premetele entrambe, e potrete accedere alla console principale. Battete il codice che ferma il reattore, poi colpite lo shutdown. Facendo questa ultima sequenza senza aver beccato l'alieno, dovrebbe funzionare lo stesso, ma poi provate a lasciare il ponte ancora! Una volta che il reattore sarà fermo, sarete pronti per esplorare il mondo esterno. Tornate all'elevatore e dirigetevi verso il livello 4.

Il Mondo Esterno

Uscite dall'elevatore e cercate di passare il robot lanciafiamme. Aprite le porte, andate a sinistra e poi in basso in un altro piccolo elevatore. Una volta usciti, sarete immediatamente attaccati da molti piccoli robot (simili a quelli visti nella dropship). Una volta usciti dal primo tunnel, vedrete

due grandi blocchi vicino alla base dello schermo. Camminate sulla sporgenza e giù sui blocchi.

Tenete pronto il cubo alieno che avete preso vicino all'Icarus, e usatelo. Sarete trasportati dai blocchi in un'altra area. Quando avrete raggiunto la seconda pila di blocchi dovete scalare in modo logico fino a raggiungere il rottame della nave.

Entrate nella nave e esplorate un po'. Può darsi che un marine uscirà davanti alla nave (dovete camminare in un posto particolare per attivarlo).

Uccidetelo e prendete tutto ciò che vedete (la grande pistola, mi raccomando). Usate la "hey" device sulla porta ed entrate in questa area.

Accedete ai monitor che vedete, e sparate un missile per dare alla creatura qualcosa su cui investigare. Quando la creatura comincerà a muoversi per vedere cosa sta succedendo, sparategli un altro missile addosso. Lasciate la nave.

Fuori, gettate la pistola da qualche parte, e tenete pronto il cubo ancora. Esaminate la testata che giace sul terreno che potrete anche raccogliere. Ora, correte come matti sotto l'ala della nave e davanti al piccolo mattone sul terreno. Usate il cubo e attraversate. Scalate la creatura simile a una tartaruga, e salite sul mattone più alto possibile. Ancora, usate il cubo. Salite ancora e dirigetevi verso la parte destra dello schermo. Avrete bisogno di usare il cubo ancora una volta qui.

Una volta fatto attraversate l'altra parte e la via principale, correte a destra verso il basso e dentro il tunnel sulla sinistra.

Velocemente colpite "I" per met-

tere il cubo nel vostro inventario, percorrete tutta la strada verso il tunnel davanti alla porta e lasciate la testata al di fuori. Ora correte velocemente indietro e trovatevi un posto sicuro. Vedrete una piccola animazione che mostra l'esplosione.

Ora, tornate indietro e riprendete la vostra pistola, poi ritornate nel tunnel ed entrate nella porta.

La Città Aliena

Una volta fuori dalla flightsuit, entrate l'area sulla destra. Camminate lungo il corridoio e dentro la stanza, e noterete (una volta abbastanza vicini) una cripta, con un alieno all'interno.

Questa volta l'alieno uscirà irromperà dal muro. Prendetelo a pugni e può darsi che egli andrà via, lasciandovi investigare liberamente la cripta.

Tirate e aprite la porta e avrete un piccolo puzzle da risolvere. Molto semplice, fate in modo che la riga in basso di nove quadrati sia uguale a quello in alto. Dopo che avrete finito questa formalità, avrete un'altra alien device.

Ora rientrate la sala principale e poi verso la parte più lontana e vedrete un robot che sta di guardia a una donna (Appena entrerete in questa stanza, dovrete anche vedere il vostro amico alieno accedere al tunnel illuminato).

Questo è il Dr. Escher, del quale avete già sentito parlare. Lei può aiutarvi. Liberatevi dell'alieno, pestandolo per bene.

Usate la healing device su Escher, e ella vi darà l'equivalente alieno di un anello decodificatore.

Ora, tornate dentro la suit, tornate nel tunnel e poi in basso verso i blocchi ancora. Questa volta

salirete verso la parte più lontana (avrete la possibilità di vedere una piccola porta sul fondale dello schermo).

Passate i blocchi e arriverete in una stanza con una sfera nel mezzo.

Verso i muri ovest, est e sud della sfera ci sono delle rune. Accedete al decoder vicino a ciascuno muro, e avrete altre informazioni sulla storia degli alieni. Tornate indietro dove avete visto Escher e usate la device presa dalla cripta sul tunnel illuminato. Una volta fatto uscirete dal tunnel, accedete alla keypad (sembra una pila di mattoni), nel centro della stanza.

Lo schermo è settato come questo:

	1		
2		3	
4	5		6
	7	8	
	9		

Per comodità li ho numerati per facilità d'uso. Premete i numeri 4, 9, 6, e poi il bottone centrale (5) e aprirete un altro portale illuminato. Fate in modo di essere sicuri di avere la pistola, ed entrate. Una volta all'interno usate la pistola per sparare ai muri e andate nel tunnel sulla facciata opposta.

Una volta fatto questo, sarete contattati dal vostro amico alieno. Maltrattatelo un po' e raccogliete quello che si lascia indietro.

Usate la device che avete appena preso, e verrete cambiati in una nuova e terribile forma. In questa forma passate attraverso il campo di forza blu, e sarete in compagnia di Gen che è quello di cui avete letto nelle rune.

Accedete al piccolo schermo e

avrete da risolvere un altro puzzle.

Il trucco qui è di fare un percorso lungo gli esagoni senza ripercorrere nessun passo.

Una volta passati e terminato il puzzle, Gen apparirà, salite e vi darà una batteria.

Immediatamente cambiatela con quella vecchia così potrete così che potrete prendere questa con voi. Avrete assoluto bisogno di questa.

E' di vitale importanza che voi non consumiate più di un quarto della carica di questa batteria, altrimenti il gioco diventa invincibile.

Uscite e attraversate le stanze, e tornate ci sono gli otto tunnels. Accedete alla keypad nel centro, e questa volta premete i numeri 3 e 4 e poi il bottone centrale. Entrate nel tunnel e arriverete al gravity ring del quale Gen vi ha parlato.

Ancora un'altro puzzle. Il trucco è di allineare le righe che hanno la linea blu brillante così che siano verticali sul fondo.

Dovrete semplicemente allineare la seconda, la quarta e la sesta colonna prima e poi il gioco è fatto.

Una volta risolto il giochino tornate indietro per il tunnel e accedete alla keypad ancora.

Questa volta premete 3, 4, 9, e il bottone centrale. Attraverso questo tunnel (sarà tremolante) vedrete un'altro pannello (sembra altri mattoni), verso destra.

Gettate la vostra pistola in un angolo (lontano dal tunnel e il pad) della stanza.

Accedete al pannello e premete il bottone in cima per alzare la sfera. Quando il marine diventerà curioso e guarderà nel passaggio, spedite la sfera direttamente sulla sua testa. Alzate ancora la

sfera e il secondo marine vi lancerà un regalino di Natale.

Velocemente afferrate la granata e mettetevi di fronte al tunnel da dove è uscita.

Lanciatela nel tunnel e attendete che la granata sia esplosa, e il marine con lei.

Ora assicurandovi di essere nella vostra forma prendete la pistola ed entrate nel tunnel dove avete tirato la granata.

Uscite dalla porta e scalate i blocchi. Tornate dove avete fatto scoppiare la porta con la testata (usate il cubo alieno se necessario).

Da qui, tornate indietro a Icarus, all'interno della base.

Dovrete combattere quattro marines, ma saranno tutti molto semplici da sconfiggere. L'ultimo marine che ucciderete avrà un logbook.

Esaminatelo e saprete la configurazione necessaria per aprire la serratura sulla porta dentro la base.

Nel mio gioco erano due pattern orizzontali, ma può cambiare di gioco in gioco.

Una volta aperta la porta dirigetevi verso il livello 3 e attraverso l'elevatore, poi tornate a Icarus (la nave).

Prendete una delle batterie che avete lasciato qui prima e scambiatela con la batteria aliena che Gen vi ha dato in precedenza.

Incollate la batteria aliena alla nave.

Avrete così ultimato anche Bio Forge, ultimo gioco nato in casa Origin. Spero di essere stato sufficientemente chiaro durante questa soluzione.

Bio Forge è un gioco abbastanza divertente anche se a volte ripetitivo. Appuntamento in The Adventurer Guild per altre divertenti soluzioni. □

LOST EDEN



Soluzione a cura di Francesco Perolari e Corrado Capretti

Eccoci di ritorno con una nuova soluzione nella nostra consueta rubrica.

Questa volta ci occuperemo dell'ultima avventura della Cryo, dal titolo Lost Eden. Questo gioco ha fatto scalpore per la qualità della grafica, anche se, a livello di impegno e giocabilità, non è tra le migliori avventure della Cryo. Sviluppato sullo stile di Dragon Lore, Lost Eden è sicuramente più semplice e immediato. Ma ora partiamo con la soluzione.

Dopo l'introduzione dirigetevi alla sala del trono e parlate con il re ed Eloi, i quali vi daranno informazioni importanti. Andate dal mago e parlateci. Guardate nello specchio e vi il mago più volte vi darà altre informazioni e un talismano.

Andate nella vostra stanza e parlate con Eloi più volte, vi aprirà una seconda uscita. Parlate con la dinosauro e poi viaggiate alla volta del nonno.

Una volta arrivati parlate con il nonno, più volte, vi darà una conchiglia. In

seguito prendete il coltello. Uscite e tornate alla cittadella.

Tornate dal mago e osservate bene la scena. Entrate nel vostro inventario e date il talismano alla dinosauro. Andate alla sala delle

torture e parlate con il boia più volte, vi darà un dente. Tornate dal mago, cliccate sullo scheletro e usate il dente sul teschio.

Scendete e proseguite in linea retta, arriverete alla sala con lo scheletro. Usate il dente sul teschio e proseguite. Dopo aver parlate con la dinosauro, esaminate gli affreschi e troverete un flauto, poi da terra prendete il prisma, quindi uscite.

Il mago vi parlerà poi usate il prisma sullo specchio e osservate la scena. Il mago vi darà la tavoletta.

Dirigetevi alla sala del trono e parlate con il re. Ora potrete uscire dalla cittadella ma prima parlate con Thugg che verrà con voi.

Recatevi ora a Chamaar. Incontrerete Mung, un esperto di viaggi. Esplorate la valle fino a che Thugg non troverà una mela.

Cercate e trovate il lago nella locazione dove potrete vedere l'entrata di un fiume. Gettate la mela nel lago e osservate la meravigliosa animazione.

Parlate con il dinosauro che vi dirà che per scacciare i tirannosauri dalla valle servirà l'occhio della tempesta.

Recatevi nella foresta e prendete i funghi nell'angolo a sinistra. Sempre nella foresta troverete un albero con un nido, che prenderete. Vi servirà in seguito.

Ancora nella foresta cercate i bronto-



sauri, quindi date loro il fungo più grosso che avete. Vi ringrazieranno, voi suonate il flauto, e avrete altre informazioni su Chong e la sua gente. Girate ancora nella foresta e cercate Chong. E parlate con lui più volte, egli si unirà alla vostra causa. Cercate gli apatosauri e suonate il flauto, vi trasporteranno dove volete. Andate dai brontosauri e suonate ancora il flauto, e costruiranno una cittadella ma avran-

Cercate nella piana i brontosauri. Parlate con loro, date loro il fungo più grosso e suonate ancora una volta il flauto. Avrete così formato la nuova alleanza tra gli Ulele e i brontosauri di que-

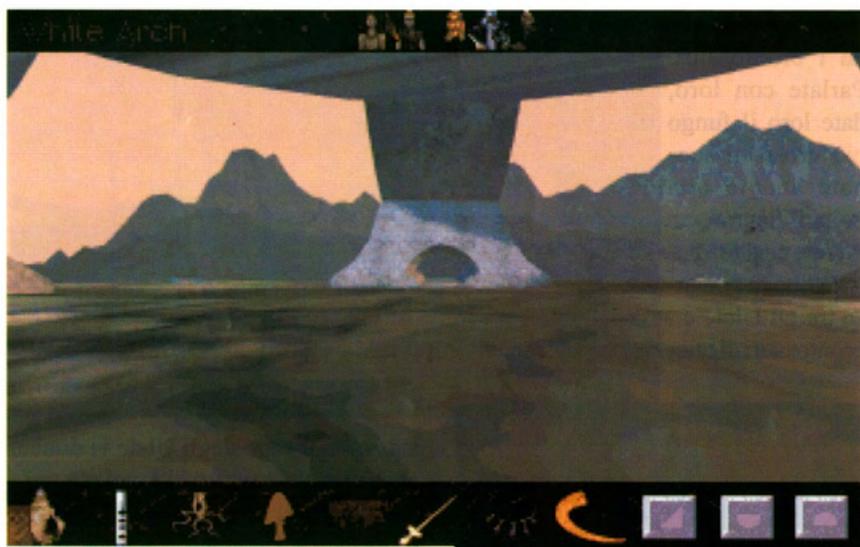


sta zona. Il capo degli Ulele vi donerà anche un altro pezzo di tavoletta. Ora Mung vi avviserà della necessità di tornare a Chamaar. Seguite il suo consiglio e tornate. Andate alla vostra cittadella e recuperate Chong che verrà con voi. Vagate nella valle e cercate altri brontosauri, date loro ancora il fungo grande che potrete recuperare nella foresta. I brontosauri costruiranno un'altra cittadella, salutandovi come il loro eroe leggendario. Parlate con Mung, e andate a Uluru.

no anche bisogno dei triceratopi. Tornate dagli apatosauri e suonate ancora il flauto. Cliccate sulla mappa e andate a Uluru. Chong vi darà anche una gemma lunare. Una volta giunti a Uluru, girate ancora e attendete che Thugg trovi un'altra mela. Andate sulla riva del lago, e gettate ancora la mela nell'acqua, parlate con il dinosauro che vi informerà del martello celeste. Cliccate sulla mappa e nell'angolo in alto a destra cercate gli Ulele. Parlate con il loro capo.



Visitate la cittadella e il capo degli Ulele verrà con voi. Parlate con Ulan che vi darà importanti informazioni circa Koto. Cliccate sulla mappa e andate a Koto. Cercate nella foresta fino a cercare le donne Kobu. Parlate con loro più volte. Nella foresta cercate ancora un albero con un nido. Ma in questo troverete anche delle uova. Sempre nella foresta cercate i Velociraptors. Tornate nella valle e cercate un'altra mela. Poi, come le altre volte, gettatela nel lago. Il dinosauro vi dirà del fuoco delle nuvole. Cliccate sulla mappa e andate a Uluru. Andate alla cittadella e parlate



con Ulan. Andate alla caverna degli Ulele e il Custode vi dirà dell'oro per i convincere i velociraptors. Inoltre vi darà informazioni sulle tre maschere per avere gli oggetti magici necessari per sconfiggere i tirannosauri. Vi darà anche l'occhio della tempesta (da usare a Chamaar).

Andate a Chamaar e girate le sponde del lago. Trovate l'oro per i velociraptors. Andate alla cittadella e Chong verrà con voi. Cercate i velociraptors.



Se incontrate dei tirannosauri scappate immediatamente. Una volta trovati i velociraptors date loro l'occhio della tempesta e l'oro.

I velociraptors scacceranno così i tirannosauri. Tornate a Koto e andate a parlare con le Kobu le quali accetteranno di aiutarvi nella costruzione della cittadella. A questo punto dovrete trovare i brontosauri, dare loro il fungo, e suonare il flauto.

Nell'angolo sinistro della mappa, troverete una caverna, prendete l'oggetto per terra ed esaminate gli affreschi sui muri.



Andate a Chamaar, cercate i triceratopi nella valle e date loro un nido di uccello. Chamaar sarà ora sicura.

Tornate a Koto e andate alla cittadella. La donna Kobu vi darà una delle tre maschere. Tornate a Uluru e date la maschera al Custode. Potrete scegliere un oggetto magico, prendete il fuoco





Andate a Tamara. Cercate la tribù e parlate con i Tamarani. Anche in questa valle trovate il lago e gettate la mela per avere altre informazioni e prendete anche l'oro e il fungo dalla foresta. Cercate i brontosauri e date loro il fungo, poi suonate il flauto. Fugg vi darà un sacchetto di terra.

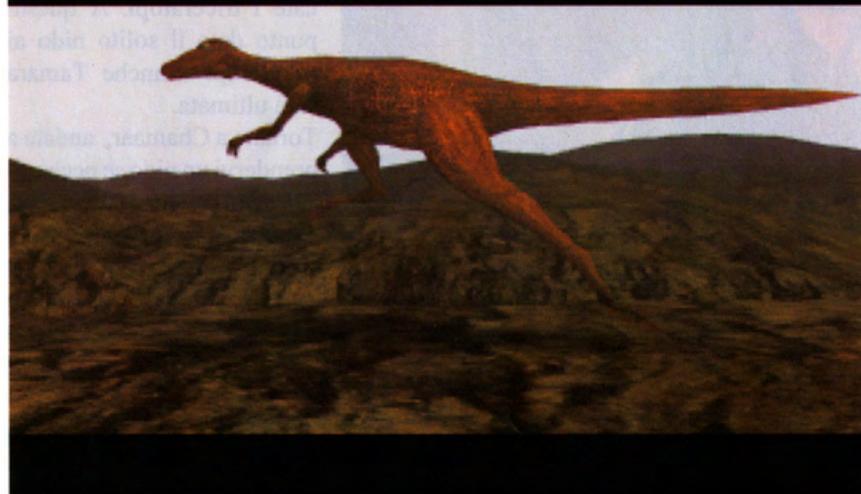
Date ora la Pietra della Via a Talhoomi e potrete andare a Cantura.

Anche in questa locazione ripetete la sequenza della mela. Andate alla tribù dei Castra. Parlate con loro che vi daranno molte informazioni.

delle nuvole. Tornate a Koto, cercate i velociraptors. Una volta trovati consegnate l'oro e il fuoco delle nuvole. I velociraptors scacceranno i tiranosauri.

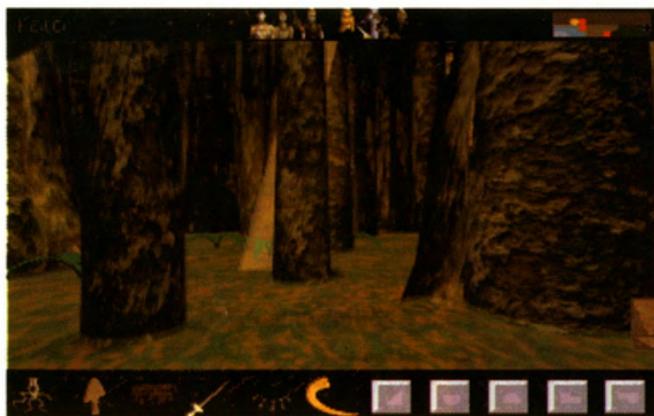
Dopo un po' vi daranno informazione di un luogo a sud-est chiamato la caverna di Narrim. Entrate e parlate con l'acquasauro.

Date il coltello all'acquasauro il quale vi mostrerà il passaggio alla nuova valle di nome Tamara.



Dopo che Eloi sarà tornato, ritornate a Tamara per prendere Dina. Dina vorrà cercare Mungo. Usate una delle tavolette e scoprirete la fine di Mungo. Ora potrete tornare a Cantura. Tornate alla tribù di Castra e liberate Eve. Cercate i brontosauri e date loro il fungo e poi suonate il flauto, avrete una nuova cittadella. Tornate alla tribù dei castra





e parlate con dina e il capo. Vi darà la seconda maschera.

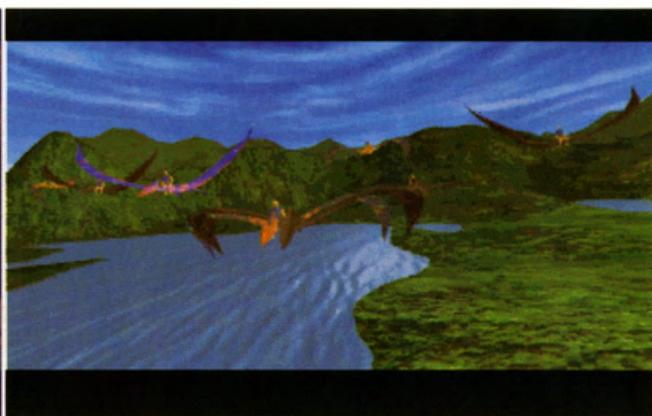
Tornate a Uluru e andate dal custode pre consegnare la seconda maschera. Prendete il Tutto e Niente e il Martello Celeste.

Trovate i velociraptors e date loro il martello celeste e l'oro.

Andate a Tamara, cercate l'oro e i velociraptors. Quindi date l'oro il Tutto e Niente e l'oro. Avrete reso sicura anche Tamara.

A questo punto tornate a Uluru e alla grotta del Custode e prenderete l'occhio del ciclone.

Andate ora a Cantura e cercate i



velociraptors. Se avete bisogno di oro sapete dove trovarlo. Date l'occhio del ciclone e l'oro ai velociraptors e renderete sicura Cantura.

Tornate a Uluru e cercate i triceratopi. Date i nidi con le uova a Thugg e vi rimarrà il nido che darete ai triceratopi.

Andate a Cantura e cercate i triceratopi, e ripetete la sequenza fatta a Uluru. Avrete potenziato anche le strutture di Cantura.

Tornate a Koto e date ai triceratopi un nido trovato nella foresta e anche avrete completato l'opera.

A questo punto mancherà soltanto Tamara. Cercate il nido se ne avete bisogno e poi cercate i triceratopi. A questo punto date il solito nido ai triceratopi e anche Tamara sarà ultimata.

Tornate a Chamaar, andate a prendervi un nido se necessario, e poi cercate i triceratopi. Quindi date loro il nido e avrete terminato le cittadelle.

Andate a Cantura e andate





alla tribù dei Castra e rispondete alle tre domande della prova secondo l'ordine, Sole, pietra di luna e sacchetto di sabbia, avrete in cambio un'altro pezzo di tavoletta.

Tornate alla cittadella di Mo e andate alla sala del trono. Parlate con il mago e prendete il corno. Uscite dalla cittadella e andate alla terra degli imbalsamatori con il corpo del padre. Entrate nella caverna degli imbalsamatori e parlate più volte con la sacerdotessa.

Dopo la scena torna a Mo e andate nella sala delle torture. Parlate con il boia. Date il corno al boia ed egli sarà il volontario per gli imbalsamatori.

Andate dagli imbalsamatori e parlate con la sacerdotessa. Osservate la scena. La sacerdotessa vi darà la terza maschera. Andate nella stanza del mago e eseguite la cerimonia.

Andate ora ad Uluru e consegnate al custode la terza maschera, il custode vi darà una

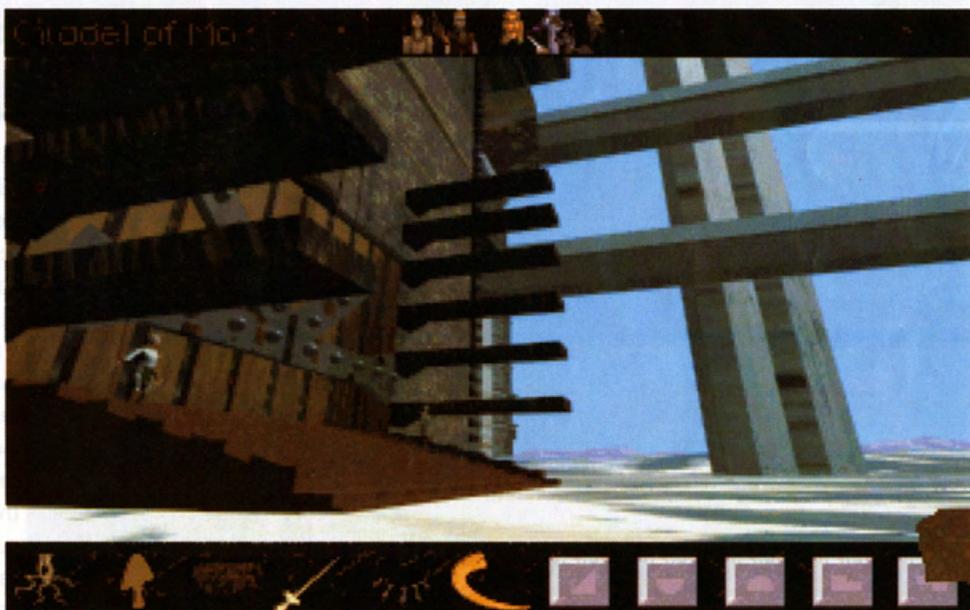
collana. Andate ora a Shandovra. Parlate due volte con Chong e andate a nord-est della mappa.

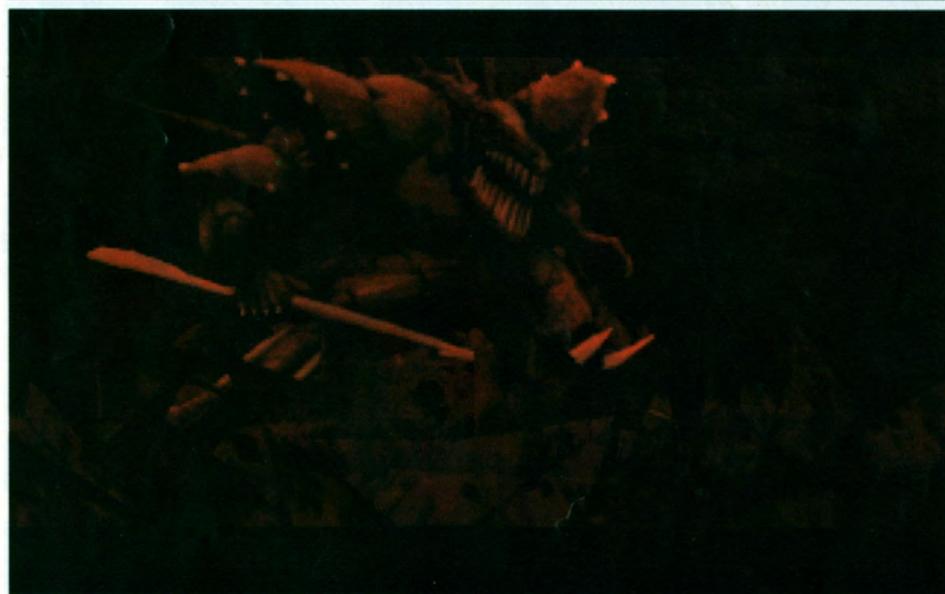
Trovate la donna chiamata Shazia e parlatele, più volte.

Trovate dei brontosauri e date il solito fungo e poi suonate il flauto, e avrete la spada. Trovate il lago e ripetete la se-

quenza della mela. Prendete l'oro dalla sponda e cercate i velociraptors. Date loro la collana e l'oro e avrete i velociraptors dalla vostra parte.

Tornate alla cittadella di Mo e alla sala del trono e inserite la spada nella fessura sull'immagine dietro al trono. Nel labirinto parlate sempre con Shazia per





Andate allo White Arch e mangiate la Radice, sarete nel mondo dei morti. Usate una delle tavolette sul dinosauro e avrete altre informazioni.

Andate ora a Moorkus per il gran finale.

Scendete da Moorkus e andate a destra troverete la sesta tavoletta. Le altri pari si uniranno e avrete un cubo completo. Tornate indietro e salite la scala. Usate il cubo su Moorkus e vedrete la fine del malvagio tirannosauro. Avrete così risolto Lost Eden e potrete gustarvi l'animazione finale. Alla prossima soluzione. □

seguire le giuste direzioni. Arriverete a una stanza e potrete prendere un uovo. Regalatelo a Eloi.

Uscite seguendo ancora le indicazioni di Shazia.

Uscite dalla cittadella e andate al White Arch e attendete Eloi, avrete una nuova tavoletta. Andate dagli imbalsamatori e usate la spada sulla sacerdotessa e avrete le armi. Tornate a Shandovra. Date il tamburo a Thugg, il campanello al mago e il corno per voi. Cercate TUTTI tirannosauri. Usate il corno e essi scapperanno e avrete una nuova tavoletta. Andate a Cantura e parlate con Dina, avrete in cambio la Radice indicata da Eloi.



MASTER PIX

Via Zappellini 4 Ang. Via Montebello

21052 BUSTO ARSIZIO - ☎ 0331 620430 FAX 0331 322841

486DX2 66 Local Bus

4Mb di ram - S3Vga local bus 16.8 m.col. -

HD 540 Mb - Drive 1.44 - Monitor SVga -

Tastiera e Mouse - Desktop o Minitower

L. 1.927.000 + iva



TITOLO IBM L. 39.000

Night Shift Bill Ted Adventure
Tilt

TITOLO IBM L. 20.000

Kalaan Hexider
Wizardry VI David Secret Agent
Dark Spyre Legend Of Sword
Football Manager The Third Courier
Arac Blitzrieg
Tunnets & Trools Fire King
Breach II Bomber Data Disk

TITOLO IBM L. 25.000

Killing Cloud UMS II
Quadrel Fountain Dreams

TITOLO IBM L. 55.000

AirCraFt Adv. factory Earth Invasion

TITOLO IBM L. 30.000

Tex Willer Dylan Dog
Space Quest

TITOLO IBM L. 45.000

Indy action

TITOLO AMIGA L. 10.000

Big Game fishing Hill street blues
Bloodwich Oil Imperium
Final command

TITOLO AMIGA L. 20.000

Deuteros Wizardry 6
Moonbase

TITOLO AMIGA L. 30.000

Last Action Hero Falcon + data disk
Bob bad day Hero quest data disk
Cliff Hanger Shadow sorcerer

OCCASIONI IBM

Fantasy Empire 60.000
Magic Candle 2 60.000
Larry V 65.000
Spring break 60.000

OCCASIONI CD-ROM IBM

20th Century Video 30.000
A Line in the Sand 30.000
Aladin Lamp 30.000
ATP 140.000
Beauty Beast 40.000
Cars Cars 50.000
Cd Game Collection 30.000
Cd Romix 40.000
Critical Path 60.000
Crystalla 30.000
Darksun 80.000
Dinosaur Discovery 30.000
Eric the Unready 40.000
Extreme Delight 45.000
Game Jamboree 25.000
Great Wonder. vol.1-2 49.000
Hawaii Hight Mistry 30.000
Horde 60.000
House Dream 30.000
Hugos House Horror 25.000
Juke Box + D. fantasy 30.000
Loom 60.000
Lost in Time 60.000
Made in Usa 30.000
Man Enough 60.000
Mario is missing 20.000
New View Space 20.000
N*11 Dowing Win. 30.000
Pinball World Cup 30.000
Sherlock Holmes III 70.000
Sound Sensation 29.000
Space Adv. 29.000
Sport Illusion 35.000
Stellar 7 30.000
Strike Commander 110.000
Victory Maxx Virtual 30.000
Window Ware 39.000
Women in motion 50.000

TITOLO	AMI	IBM
1942 (Cd-rom)		105.000
A T R	65.000	
Aladdin (A1200)	75.000	85.000
Apache Longbow (Cd-rom)		95.000
Armored Fist		95.000
Beau jolly Compilation	85.000	
Bio Force (Cd-rom)		145.000
Cannon Fodder II	75.000	85.000
Club Football	55.000	65.000
D-Day	95.000	
Deadalus Encounter (Cd-rom)		125.000
Dream Web	75.000	105.000
E. Ch. Kick Off III	55.000	65.000
Fifa Inter. Soccer	75.000	85.000
Fighter Wing		95.000
Fleet Defender		135.000
Football Glory	65.000	85.000
Full Throtter (Cd-rom)		95.000
Globdule	35.000	
Harpoon II		105.000
Hokum ka-50		95.000
King Pin	35.000	
Manchester United	75.000	95.000
Menzoberranzan		55.000
Mortal Kombat II	65.000	65.000
Mr. Nutz	45.000	
NBA Live 95 (Cd-rom)		145.000
Orion Conspiracy (Cd-rom)		95.000
Overlord	75.000	115.000
Pinball Fantasie Deluxe (Cd-rom)		95.000
Pirotecnica (Cd-rom)		115.000
Power Drive	75.000	75.000
Project-X	35.000	45.000
Rally Champion	65.000	75.000
Re Leone (A1200)	75.000	85.000
Ruff'n tumble	45.000	
Shaq-fu	45.000	
Sensible Golf	75.000	
Sensible World Soccer	75.000	
Shadow Fighter	65.000	
Sim City 2000	95.000	125.000
Space Ace (cd-rom)		115.000
Super Soccer Star	85.000	85.000
Super street fighter II	85.000	
Superfrog		45.000
Tank Commander (Cd-Rom)		85.000

TITOLO	AMI	IBM
The Mask		55.000
Theme Park	85.000	95.000
Tower Assault	45.000	85.000
Ufo II (Cd-rom)		95.000
Virtual Poll		125.000

TITOLO CD-ROM	AMI	IBM
Alone in the Dark III		135.000
Big red adventure		75.000
Chaos Control		95.000
Colonization italiano	95.000	
Creature Shock		125.000
Cyberia		115.000
Dark Force		105.000
Disk World		135.000
Dragon Lore (Ital.)		105.000
King's Quest VII ital.		125.000
Click'n play		95.000
Flight simulator 5.1		125.000
Flight of the amazon quenn		95.000
Frontier 1st encounter		95.000
Indiana Jones IV		50.000
Insect Adventure		95.000
Legend of Kyrandia III		125.000
Little & a big adv.		145.000
Lost eden		95.000
Magic Carpet		145.000
NCAA basketball		95.000
Ocean Adv.		95.000
Psychopinball		85.000
Simon the sorcerer II		85.000
Slam city		85.000
Space quest VI		125.000
Star trek next generation		125.000
Super street figh. II turbo		95.000
Transport Tycoon (Ital.)		85.000
Under Killing Moon		145.000
US Navy Fighter		135.000
Wing Commander III		155.000
War craft		95.000
World hockey 95		95.000
Woodruff		95.000
X-Wing Enhanced		55.000
Zorro		95.000

TITOLO CD-I

Battleship 69.000
Burn cycle 109.000
Chaos control 109.000
Defender of the crown 69.000
Dragon lair II 109.000
Goal 49.000
Inca 88.000
Mad dog Mccree 179.000
Pinball 49.000
Sargon Chess 88.000
Space Ace 109.000
Tennis 89.000
Tetris 69.000
7th guest 109.000
Zelda Adv. 89.000

TITOLO CD-I

Quizmania 49.000
Sciare con Alb. Tomba 59.000
Van Gogh: il raccolto del sole 69.000
Origami 49.000
Il rinascimento a Firenze 69.000
Bon Jovi (Keep the faith) 39.000
Eric Clapton (Cream of...) 39.000
Pink Floyd (the wall) 39.000
Queen greatest fli x 18II 59.000
Startrek VI 39.000
Top Gun 29.000
Rattle 8 39.000
The Infected 49.000
Explora Peter Gabriel 99.000

Pentium 75Mhz PCI
8 Mb di ram - Scheda Video SVga PCI 2 Mb - HD 540 Mb - Drive 1.44 - Monitor SVga - Tastiera e Mouse - Desktop o Minitower
L. 2.990.000 + iva

Pentium 100 Mhz PCI
8 Mb di ram - Scheda Video SVga PCI 2 Mb - HD 540 Mb - Drive 1.44 - Monitor SVga - Tastiera e Mouse - Desktop o Minitower
L. 3.560.000 + iva

486 dx4 100Mhz Local Bus
4 Mb di ram - Scheda Video S3Vga local 1 Mb - HD 540Mb - Drive 1.44 - Monitor SVga - Tastiera e Mouse - Desktop o Minitower
L. 2.077.000 + iva

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA - SPESE POSTALI L.10.000 - PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA PAGERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI

videogame & COMPUTER WORLD

- AL QUADIM GENIE'S CURSE N.17 94
ALONE IN THE DARK N.3 93
ALONE IN THE DARK II N.7 94
ALONE IN THE DARK III N.4 95
AMAZON N.6 93
BENEATH A STEEL SKY N.13 94
BERMUDA PROJECT N.9 92
BIO FORGE N.5 95
BLUE FORCE N.19 93
CHRONO QUEST II N. 21 92
CHRONO QUEST N.15/16 92
COBRA MISSION N.9 93
COLONEL BEQUEST N.5 93
COMPANION OF XANTH N.17 94
COUNTDOWN N.1/2 92
CRUISE FOR A CORPSE N. 23 91
CURSE OF ENCHANTIA N. 5 93
DARKSEED N.4 93
DARKSUN N.15/16 94
DEATH GATE N. 5 95
DEJA VU II N.15/16 92
DEUTEROS N.15/16 92
DRACULA UNLEASHED N.17 94
DRAGON LORE N.1 95
DREAM WEB N.1 95
DUNE 2 N.6 93
DUNGEON MASTER N.13 92
ECO QUEST 2 N.9 93
ECO QUEST N.5 92
ECSTATICA N.3 95
ELVIRA 2 N.10-11-15/16 92
ELVIRA N.12 92
ERIC THE UNREADY N.7 93
ETERNAM N.24 92
EYE OF THE BEHOLDER II N.7-8 92
EYE OF THE BEHOLDER III N.13-14-15/16 93
EYE OF THE BEHOLDER N.10-11-12 91
FASCINATION N.3 92
FIREFORCE N.15/16 93
FLASHBACK N.15/16 93
FREDDY PHARKAS ... N.15/16 93
FUTURE WARS N. 7 92
GATEWAY 2 N.21 93
GEISHA N.8 92
GOBLIINS N. 5 92
GOBLIINS II N. 5 93
GOBLINS III N. 18 94
HEART OF CHINA N.18 91
HEIMDALL II N.19 94
HERO'S QUEST N. 19 92
HEXX - WIZARD N.15/16 94
HOOK N.21 92
HOUND OF SHADOWS N.13/14 91
ICEMAN N.8 93
INCA N.4 93
INCA II N.4 94
INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS N.17/18 92
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE N.15/16 91
INHERIT THE EARTH N.17 94
INNOCENT UNTIL C. N.14 94
INNOCENT U. C. II: P. GUILTY N.5 95
IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 91
KGB N.15/16 93
KING'S QUEST I N.15/16 93
KING'S QUEST II N. 21 92
KING'S QUEST IV N.13/14 91
KING'S QUEST V N.7 92
KING'S QUEST VI N.3 93
KING QUEST VII N.3 - 4 95
KNIGHTMARE N.7 92 N. 8 92 N.9 92
KRONOLOG.. N.8 94
LANDS OF LORE N.20 21 22 23 93
LEATHER GODD. OF PHOBOS II N.13 92
LEISURE SUIT LARRY II N.7 93
LEISURE SUIT LARRY III N. 6 92
LEISURE SUIT LARRY V N.22 91
LEISURE SUIT LARRY VI N.3 94
LOOM N.5 1992
LOST IN LOS ANGELES N.21 92
LOST IN TIME I / 2 N.19 93
LOST EDEN N.6 95
LURE OF THE TEMPTRESS N.22 92
MANIAC MANSION N. 6 92
MANIAC MANSION II N. 17/18 93
MARTIAN MEMORANDUM N. 3 92
MEANSTREET N.4 91
MENZOBERRANZAN N.3 95
MIDWINTER II N.15/16 92
MIGHT AND MAGIC III N.20 92
MURDER IN SPACE N.10 91
MYST N.17 94
NIGHTBREED N. 3 91
NIPPON SAFES INC. N.15/16 93
NOCTROPOLIS N.2 95
OBITUS N.15/16 91
OPERATION STEALTH N. 21 92
PACIFIC ISLAND N.22 92
PEPPER'S ADVENTURES... N.10 93
PLAN 9 FROM OUTER SPACE N.21 92
POLICE QUEST I N.13 92
POLICE QUEST II N.1/2 92
POLICE QUEST III N.24 91
POLICE QUEST IV N.4 94
PRINCE OF PERSIA N.17 91
PROFEZIA N. 9 91
QUEST FOR GLORY II N. 22 92
QUEST FOR GLORY III N. 24 92
QUEST FOR GLORY IV N.19 - 20 94
RAVENLOFT N.15/16 94
RETURN TO ZORK N.1/2 94
RETURN OF THE PHANTOM N.6 94
REX NEBULAR N.1/2 93
RINGWORLD N.8 93
RISE OF THE DRAGON N.11 91
ROBIN HOOD N.6 92
ROGER RABBIT N.7 92
SAM & MAX N. 5 94
SEARCH FOR THE KING N. 3 91
SEX VIXEN FROM SPACE N.19 91
SHADOW OF THE BEAST III N.22 92
SHADOW OF THE COMET N.15/16 93
SIMON THE SORCERER N.24 93
SLEEPING GODS LIE N.17/18 92
SPACE QUEST I N.19 92
SPACE QUEST II N.21 91
SPACE QUEST III N.17/18 92
SPACE QUEST IV N.10 91
SPACE QUEST V N.7 93
SPACE ROGUE N.15/16 91
SPELLCASTING 101/201/301 N.18 94
STAR TREK N.9 92
STAR TREK: THE JUDGEMENT RITES N.5 94
SWORDS & GALLEONS N.10 91
THE 7th GUEST N.17/18 93
THE DAGGER OF AMON RA N.19-20 92
THE HAND OF FATE N.3 94
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA N.10-11-12 94
THE IMMORTAL N.14 92
THE LABYRINTH OF TIME N.9 94
THE LEGACY N.15/16 93
THE LEGEND OF KYRANDIA N.23 92
THE LEGEND OF KYRANDIA BOOK III N.2 95
THE LOST FILES OF S. HOLMES N.24 92 N.1/2 93
THE MAGIC CANDLE N.15/16 91
THE SECRET OF MONKEY ISLAND I N.10 92
THE SECRET OF MONKEY ISLAND II N.4-6-8 92
TIME MACHINE N.2 91
ULTIMA UNDERWORLD II N.8 93
ULTIMA UNDERWORLD N.12 92
ULTIMA VII II THE SERPENT ISLE N.12-13 93
ULTIMA VII N.14 92 N.19 92
ULTIMA VIII N.17 94
UNCHARTED WATERS N.13 92
UNINVITED N.15/16 91
UNIVERSE N.20 94
VEIL OF DARKNESS N.15/16 93
WAXWORKS N.11-12 93
WEEN THE PROFECY N.10 93
WILLY BEAMISH N.4 92
WIZADRY N.20-21-22-23-24 91
WONDERLAND N.11-12 91
WOODRUFF N.4 95
WRATH OF THE DEMON N.19 91
ZACK MACKRAKEN N.19 92
ZOMBIE N.15/16 92

ARRETRATI

Attenzione: per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinare un arretrato, telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore 15.00 alle ore 17.00 al numero **02/93901200**. Il prezzo di un arretrato è il doppio del prezzo di copertina, al quale vanno aggiunte le spese di spedizione. Il pagamento dell'arretrato avverrà a ricevimento della rivista (contrassegno).