

GENNAIO • N° 93

Lire 6.000

THE GAMES machine

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

DIABLO

ANDATA E RITORNO
DALL'INFERNO DELLA BLIZZARD!

DAYTONA USA & PANZER DRAGOON
IL PC SI TRAVESTE DA SATURN

POWER F1
LA EIDOS SFIDA GRAMMOND...

FLYING CORPS
DECOLLA IL BIPLANO DELL'EMPIRE

LARRY 7
RITORNA IL PLAYBOY DELLA SIERRA

REALMS OF THE HAUNTING
GREMLIN INFESTA I VOSTRI COMPUTER!

SCORCHER
IL NUOVO VOLTO DEI GIOCHI DI CORSE

PHANTASMAGORIA 2
LO SPLATTER APPRODA SUI NOSTRI MONITOR

GLI ALTRI TITOLI DEL MESE:

CREATURES • CYBER GLADIATORS • STREET RACER • LORDS OF THE REALM 2
FRAGILE ALLEGIANCE • GEX • FLIGHT SIMULATOR 6.0

QUEEN

computer

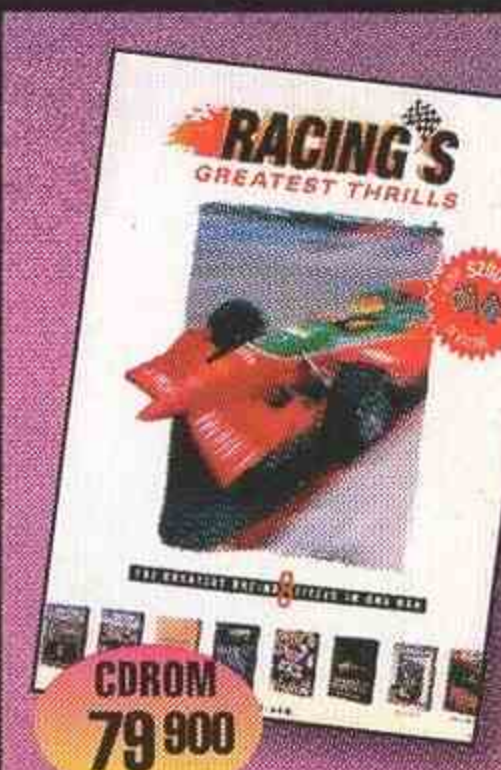
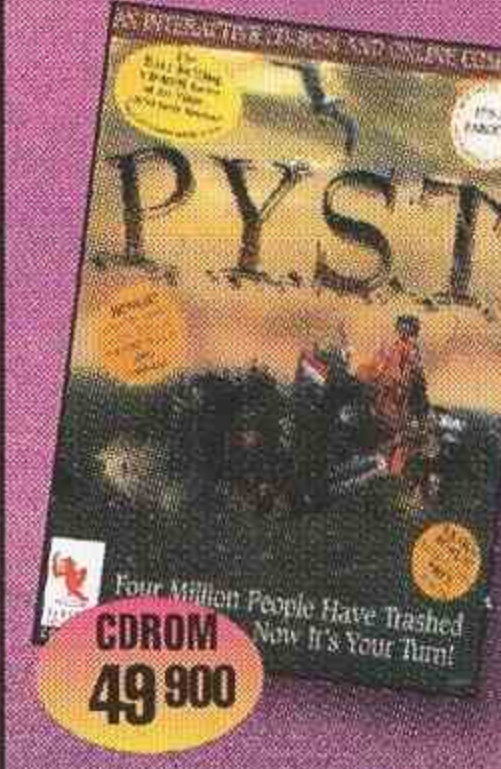
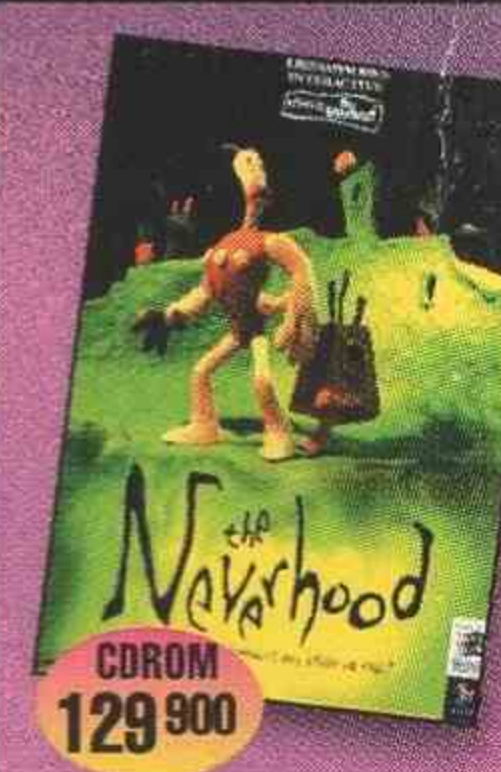
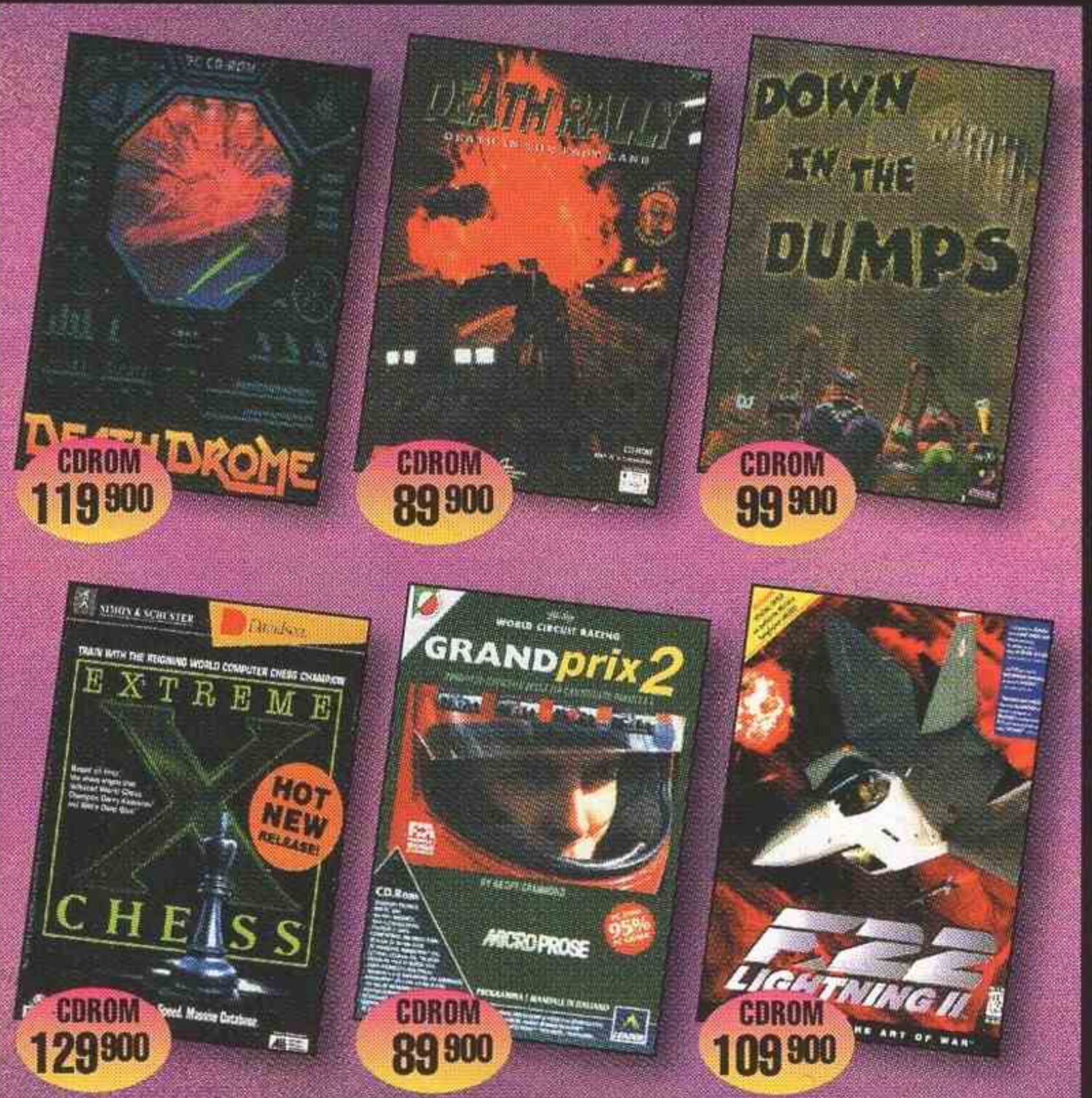
software & games

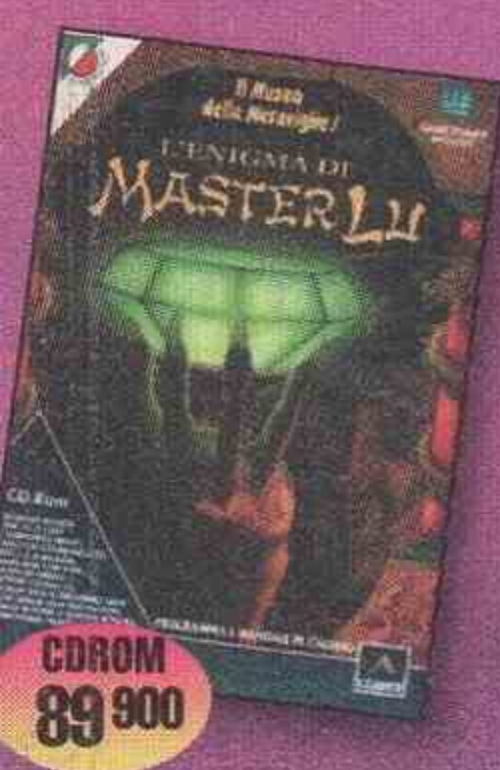
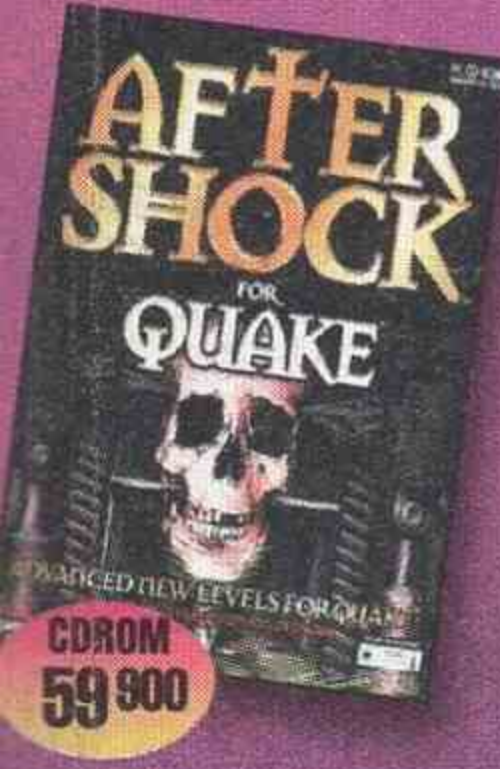
MAIL SERVICE

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN
L.go Turati, 49 - TORINO
telefono 011-3180700 fax 011-3199158
aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

CDrom

3 SKULLS OF THE TOLTECS	109900
3D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT	79900
3DO GAMES DECATHLON (WINDOWS 95)	109900
9 (WINDOWS 95)	119900
ABUSE	49900
ACE VENTURA	109900
ACES COLLECTION	89900
AGILE WARRIOR	99900
ALIEN TRILOGY	89900
ALLIED GENERAL	49900
ALONE IN THE DARK TRILOGY	109900
AMBER JOURNEYS BEYOND	129900
AMERICAN CIVILWAR	99900
AMOK	129900
ARCHIMEDEAN DYNASTY	109900
AREA 51	129900
ASSASSIN 2015	79900
ATF - DATA DISK: NATO FIGHTERS	69900
ATMOSFEAR	79900
BACK TO BAGHDAD	129900
BATTLE ISLE 2220	89900
BATTLECRUISER 3000 AD	109900
BATTLEGROUND ANTIETAM (WINDOWS 95)	119900
BATTLEGROUND ARDENNES	99900
BATTLEGROUND ARDENNES - BULGE	89900
BATTLEGROUND GETTYSBURG	99900
BATTLEGROUND SHILOH	99900
BATTLEGROUND WATERLOO	99900
BEDLAM	139900
BLAM MACHINE HEAD	89900
BROKEN SWORD	99900
BUBBLE BOBBLE	79900
BURIED IN TIME	99900
CAESAR 2	99900
CAPTAN QUAZAR	69900
CASINO DELUXE 2	79900
CASINO GAMES GOLD ED. WINDOWS 95	49900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 - 96/97	59900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 - DD 96/97	49900
CHESSMASTER 5000 (WINDOWS 95)	99900
CHESSMASTER ON LINE	49900
CIRCLE OF BLOOD	119900
CIVILIZATION 2	109900
CIVILIZATION 2 D.D. - SCENARIOS	79900
CIVILIZATION 2 D.D. EVOLUTION DAWN	59900
CLANDESTINY (WINDOWS 95)	129900
CLOSE COMBAT (MICROSOFT)	109900
COMMAND & CONQUER + DATA DISK	109900
COMMAND & CONQUER - COMPANION	69900
COMMAND & CONQUER - RED ALERT	89900
CONQUEST OF THE NEW WORLD	99900
CREATURES (WINDOWS 95)	79900
CRICKET '96	119900
CRUSADER NO REGRET	89900
CRYSTAL SKULL	89900
CYBERIA 2 - RESURRECTION	89900
DAGGERFALL - THE ELDER SCROLLS 2	89900
DAVIS CUP TENNIS	79900
DAYTONA RACING	119900
DEADLOCK	99900
DEADLY TIDE	99900
DEATH DROME (W95)	119900
DEATH RALLY	89900
DEATHKEEP	99900
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2	109900
DESTRUCTION DERBY 2	119900
DOWN IN THE DUMPS	99900
DRAGON HEART	99900
DRAGON'S LAIR 2 - TIME WARP	109900
DUKE NUKEN 3D	89900
DUKE NUKEN 3D : BEYOND MELTDOWN	69900
EARTH WORM JIM 2	79900
ERADICATOR	119900
ERASER	79900
EXTREME CHESS (W95)	129900
EYE OF THE BEHOLDER COLLECTION	79900
F1 GRAN PRIX 2	89900
F1 GRAN PRIX MANAGER	79900
F1 MANAGER	99900
F22 LIGHTNING 2	99900
FABLE	79900
FADE TO BLACK	119900
FANTASY GENERAL	109900
FAST ATTACK	99900
FIFA SOCCER 97	79900
FIGHTING FORTIES	99900
FINAL DOOM	109900
FLIGHT SCHOOL	119900
FLIGHT SHOP	129900
FLIGHT SIMULATOR 5 - MADRID	89900
FLIGHT SIMULATOR 6 (WINDOWS 95)	129900
FLIGHT SIMULATOR 6 - CESSNA CUSTOM	79900
FLIGHT SIMULATOR 6 - NAVIGATOR 6.0	89900
FLIGHT SIMULATOR 6 - PRE-FLIGHT	79900
FORMULA 1	80000
FRAGILE ALLEGIANCE	89900
GENDER WARS	89900
GENE WARS	99900
GEX	89900
GREAT NAVAL : FINAL FURY	89900
GRID RUNNER	79900
HARDBALL 5	109900
HARDLINE	99900
HARPOON 2 ADMIRAL'S EDITION	89900
HARVESTER	99900
HIND MILE 24	79900





CDrom		
HUNTER HUNTED		129.900
HYPERBLADE		109.900
JOHN MADDEN 97		99.900
JUMANJI		89.900
KICK OFF 96		89.900
LA SIGNORA CALIBRO 32		89.900
LARRY 7		129.900
LIGHTHOUSE (ITA)		109.900
LINKS LS - LEGENDS IN SPORTS		119.900
LONGBOW AH-64D		109.900
LORDS OF TANTRAZZ		109.900
LORDS OF THE REALM 2		89.900
MAGICIAN		79.900
MARTIAN CHRONICLES		99.900
MECHWARRIOR 2 - MERCENARIES		109.900
MECHWARRIOR 2 - NETMECH		39.900
MICROSOFT FOOTBALL (WINDOWS '95)		89.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY		69.900
MISSION FORCE CYBERSTORM		99.900
MONDAY NIGHT FOOTBALL ABC (WIN 95)		119.900
MONOPOLY		109.900
MONSTER TRUCK MADNESS		99.900
MORTAL KOMBAT 3 - WIN95		89.900
MUMMY: TOMB OF THE PHARAOH		99.900
MUTANT PENGUINS		69.900
MYST		79.900
NBA FULL COURT PRESS		89.900
NECRODOME (W95)		109.900
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION		99.900
NEMESIS		129.900
NEO HUNTER		99.900
NHL POWERPLAY HOCKEY 96		109.900
NIHILIST		89.900
NOIR		109.900
NORMALITY		99.900
OLYMPIC GAMES		99.900
OLYMPIC SOCCER		79.900
ON SIDE COMPLETE SOCCER		79.900
ORION BURGER		89.900
PANDORA DIRECTIVE		119.900
PGA TOUR GOLF 96 GOLD		129.900
PHANTASMAGORIA (ITALIANO)		139.900
PLAGUE		89.900
POLICE QUEST V - SWAT		99.900
POWER CHESS (WINDOWS '95)		109.900
PRAY FOR DEATH		59.900
PRINCE OF PERSIA COLLECTION		59.900
PTO 2		109.900
PYST		49.900
QIN - TOMB OF THE MIDDLE KINGDOM		119.900
QUAKE (VERS. COMPLETA)		89.900
QUAKE - AFTERSHOCK (DATA DISK)		59.900
QUAKE - ETERNAL DARKNESS		69.900
RACINGS GREATEST HITS		79.900
RALLY CHAMPIONSHIP RAC (ITA)		79.900
RAMA		139.900
RAYMAN		69.900
REBEL ASSAULT 2		109.900
RIDDLE OF MASTER LU		89.900
RISE AND RISE OF ANCIENT EMPIRES		99.900
SACRED MIRROR OF KOFUN		99.900
SAIL SIMULATOR 3.0		109.900
SCORCHED PLANET		79.900
SCREAMER 2		79.900
SCUDETTO 2 - 96/97		79.900
SHATTERED STEEL		99.900
SHERLOCK HOLMES: ROSE		119.900
SHIVERS		99.900
SILENT HUNTER		109.900
SILENT HUNTER D.D. - PATROL 1		49.900
SIM COPTER (W95)		119.900
SINKHA 3D		79.900
SONIC CD		79.900
STAR CONTROL 3		89.900
STAR TREK - BORG		119.900
STAR TREK - EMISSARY GIFT SET		99.900
STEEL PHANTERS 2 (WINDOWS '95)		119.900
STEEL PHANTERS CAMPAIGN		49.900
SURFACE TENSION		89.900
SWIV 3D		89.900
SYNDICATE WARS		99.900
SYNERGIST		89.900
TEAM FORMULA 1		89.900
THE DIG		129.900
THE SETTLERS 2		89.900
THIRD REICH		99.900
TILT - FULL PINBALL 2		79.900
TIME COMMANDO		89.900
TIMELAPSE ANCIENT CIVILIZATION		119.900
TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME (W95)		129.900
TOMB RAIDER		89.900
TOONSTRUCK		89.900
TRIPLE PLAY 97		139.900
ULTIMATE MINIGOLF		69.900
VIRTUAL CHESS PLATINUM		119.900
WARGAME CONSTRUCTION SET 3: AGE		109.900
WARWIND (WINDOWS '95)		119.900
WHITE LINES		79.900
WING COMMANDER KILRATHI SAGA		109.900
WITCHAVEN 2		79.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN		119.900
WORLD RALLY FEVER		79.900
WORMS		99.900
XS		89.900
Z		89.900
ZORK NEMESIS (ITALIANO)		109.900



il più grande negozio italiano SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE di LARGO TURATI, 49 - TORINO
 telefono 011-31.85.666 fax 011-3199153

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI
 MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
 SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
 3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE è FACILE
 puoi telefonarci, mandarci un fax
 o compilare e spedire il coupon
TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)
FAX 011-31.99.158
POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino
INTERNET e-mail: QUEEN@QUEENCOMPUTER.IT
url: HTTP://WWW.QUEENCOMPUTER.IT
QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

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

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo	
			<input type="checkbox"/> PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
			<input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
			<input type="checkbox"/> ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.
<input type="checkbox"/> SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA		L. 12.000	TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI
<input type="checkbox"/> SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 21.000	
<input type="checkbox"/> SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 31.000	
TOTALE L.			

GM

ENTERTAINMENT

NEW

MEDIA
TECHNICAL HARDWARE



F22

L. 99.900

TOMB RAIDER

L. 89.900

RED ALERT

L. 89.900

SCREMER 2

L. 69.900

FIFA 97

L. 79.900

OMNIA 97

L. 189.900

G.P.+volante

L. 299.900

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VASTO ASSORTIMENTO
di titoli per PC,
SUPERINTENDO,
MEGADRIVE,
PLAYSTATION,
GAME BOY,
GAME GEAR,
SATURN.

Ed inoltre per
CONSOLLE E
PC UNA
VASTA
GAMMA
di.....

ACCESSORI

PC

MD

PSX

SNES

SATURN



INTERNET: <http://www.vol.it/newmedia>

EDITORE:

Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121

DIRETTORE RESPONSABILE:

Roberto Ferri ferri@digibank.it

DIRETTORE ESECUTIVO:

Massimo "Max" Reynaud lestat@digibank.it

CAPO REDATTORE:

Stefano Silvestri sslvestri@digibank.it

REDATTORI:

Marco Auletta rulla@digibank.it
 Alex Rossetto alexrossetto@digibank.it
 Andrea Della Calce adellacalce@digibank.it
 Mirko Marangon tgmtmb@digibank.it
 Massimo Svanoni xam@digibank.it
 Marco Re Depaulini red@digibank.it
 Mauro Bossetti mbossetti@digibank.it
 Alessandro La Spada alaspada@digibank.it
 Davide Solbiati shazam@galactica.it
 Giancarlo Calzetta jhcalzetta@digibank.it
 Andrea Fattori, Davide Corrado,
 Emiliano Nencioni, Fabio Simonetti,
 Massimo Svanoni, Matteo Esposito,
 Alex Polli, Paolo Besser, Raffaele Sogni.

SEGRETARIA DI REDAZIONE:

Roberta Zampieri

REDAZIONE:

Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
 Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.) - Fax. (02) 87 85 67 -
 Videotel Mailbox: 221707460

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:

Spaziote - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel.
 (02) 69001255 - 69001277

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:

Designer Bellafante Angelo
 Collaborazione Manuela Gazzola
 Via Pordenone, 15 - 20132 Milano
 Tel. (02) 215.54.47

FOTOLITO:

Litomilano - Brugherio (Mi)

STAMPATORE:

Rotolito Lombarda S.p.A.
 Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:

MEPE S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano
 Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano
 Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 50%

ABBONAMENTO:

Versione su carta a 11 numeri Lit. 60.000.
 Versione con CD-ROM 11 numeri Lit. 149.000.
 Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con
 versamento sul c/c postale 19551209 intestato a Xenia
 Edizioni S.r.l. Via dell'Annunciata, 31 - Milano.

"C'è un colore nell'alba in cui tutti i giorni, per la durata di un singolo istante, sembrano uguali - poi spunta il sole"

Ricordo d'averlo scritto tanti anni fa, o forse in un'altra vita.

Quantunque le considerazioni che ne trassi allora abbiano poi imboccato sentieri dall'ancora indefinita destinazione, il pensiero è tornato a visitarmi stamane, giornata ultima di chiusura numero - a battesimo di un numero 93 che chiude, oserei dire finalmente, un tormentatissimo anno bisestile e che ci proietta così verso un 1997 che non posso che augurarvi quanto più piacevolmente intenso possibile.

Secondo una non troppo complessa progressione aritmetica di primo grado, il prossimo maggio sarà l'anno del contatto: il numero di copertina rispecchierà quello del calendario. Cosa può significare? Niente, almeno credo. Adoro i numeri (anche se generalmente non mi spingo oltre il 36, quello della roulette...) e confesso come, da parecchio tempo a questa parte, abbia in qualche modo accusato il peso di quegli anni che hanno poi troneggiato in copertina. Lo so, non ha un grande senso.

Eppure, è stato nell'immaginarsi in modo del tutto fortuito uno sguardo ispirato di Napoleone nella sala comandi di una megaportaerei dei nostri giorni che ho finito per incagliarmi in congetture più o meno vaneggianti su quest'acceleratissimo progresso di fine secolo e sui suoi "corollari congiunturali" che andranno sempre più integrandosi con la nostra vita di tutti i giorni.

Come già profetizzato un paio d'annetti fa, il mercato del "videogioco-multimedia", e nella fattispecie quello interno italiano, sta letteralmente esplodendo - e siamo solo all'inizio. Nonostante siano note le attuali difficoltà finanziarie di nomi anche gloriosi del nostro panorama, si tratta di inevitabili crisi di assestamento dovute al brusco e fin troppo repentino passaggio da una infrasettorialità specifica a un panorama d'interesse ben più globale, destinato a rappresentare uno dei motori trainanti dell'economia mondiale dei prossimi decenni.

La domanda e l'offerta di "interattivo" farà necessariamente segnare una crescita esponenziale, con una consequenziale necessità di diversificazione che inonderà in maniera deflagrante l'intero settore dei servizi. Interrompendo a questo stadio ulteriori dissertazioni macroeconomiche, mi sono quindi soffermato su quale potrà essere l'orientamento a medio-lungo termine di una testata come TGM, approdando, con un lieve sorriso sulle labbra, a un parodistico "Network Sorrisi e Recensioni" (per parafrasare un illustre settimanale dedicato ai programmi TV).

La cosa, evidentemente, non riguarda l'immediato futuro. Al tempo stesso, però, l'argenteo CD che ogni mese trovate allegato alla rivista rappresenta, con i demo e le sue rubriche, un chiaro anticipo di cosa saprà riserbarci il futuro ormai imminente della telecomunicazione multimediale (mi chiedo come qualcuno si ostini anacronisticamente a considerarlo un gadget!).

Dubbi, sempre in questa direzione, non ce ne possono essere: la rete (che si chiami Internet o l'"Information Highway" di Bill Gates) rivoluzionerà in maniera radicale il nostro modo di vivere, di lavorare e di trascorrere il tempo libero (il che, in parole povere, corrisponde alla nostra vita).

Lestat di Lioncourt si definisce, nella sua memorabile biografia, come "the dreamer, the complainer and the always angry". Trovo molto interessante come la figura del vampiro abbia trovato nuova e rinnovata incarnazione negli stereotipi di quella cultura cyberpunk verso la quale ci stiamo inequivocabilmente indirizzando.

Pur non essendo un "navigante" provetto, e consapevole di una serie di barriere tecnologiche che ancora ci separano dalla sua piena diffusione, sto scoprendo giorno dopo giorno la più affascinante e al tempo stesso alienante realtà che la storia dell'umanità abbia mai potuto affrontare.

"Se volete ammirare il vero dell'uomo, dategli una maschera", recitava Oscar Wilde, e sotto questo aspetto Internet rappresenta la più clamorosa manifestazione di "democrazia" mai concepita: in rete siamo tutti digitalmente uguali, indipendentemente da sesso, razza, estrazione sociale o status, condensazioni al silicio di un "alias personalitatis" capaci di viaggiare e spostarsi alla velocità della luce e d'accedere in tempo (quasi) reale all'intero universo dello scibile, ostentazione trasgressiva o anonima dell'interfacciamento con quella parte della nostra sfera senziente che vogliamo rendere pubblica. Il trionfo ultimo del manifesto rivoluzionario di Montesquieu? Interessante riflessione.

Personalmente sono rimasto sempre molto affascinato da dalla teoria del caos delineata da Crichton attraverso il personaggio di Malcolm di Jurassic Park; mi viene allora da chiedermi se un simile sistema abbia i presupposti per fronteggiare in modo stabile e duraturo l'eventualità di un violento collasso strutturale, e come quest'eventualità saprà configurarsi con perenne conflitto fra anarchia individualista e propensione connaturata al predominio (sia esso commerciale, politico o sociale) che ha fin dalla notte dei tempi contraddistinto le vicende della nostra sensibile razza.

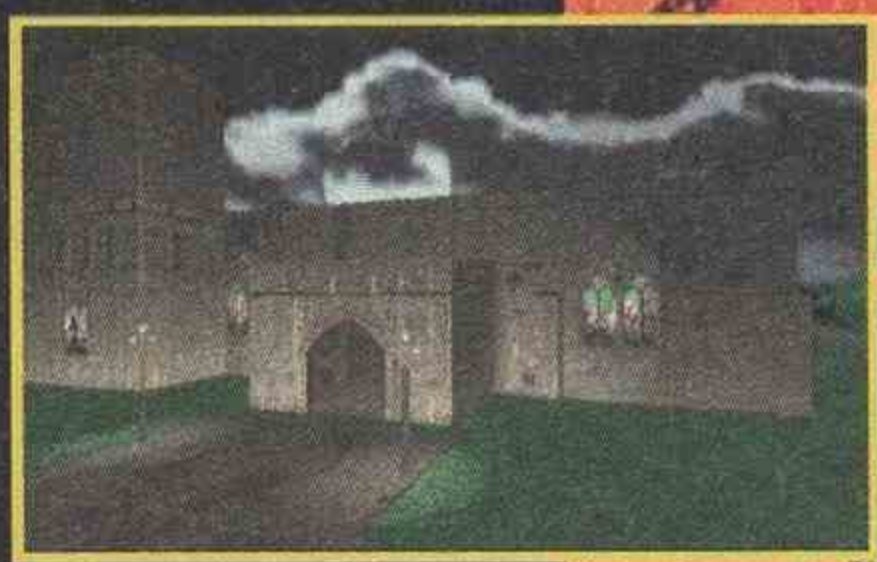
Staremo a vedere.

Max Reynaud

P.S.

La lieta novella è stata divulgata la notte stessa in cui abbiamo chiuso il numero di dicembre, non mi è stato quindi possibile salutare con la debita ovazione il ritorno dell'Esimo da Fusignano al suo degno ovile d'origine. E finalmente a Wembley, tutti in coro, forza Azzurri!

PUO' LA LUCE ESISTERE ...



... SENZA L'OSCURITA'?

LA PREMATURA SCOMPARSA DEL PADRE HA CONDOTTO IL GIOVANE ADAM RANDALL NELLO SPERDUTO VILLAGGIO GALLESE DI HELSTON.

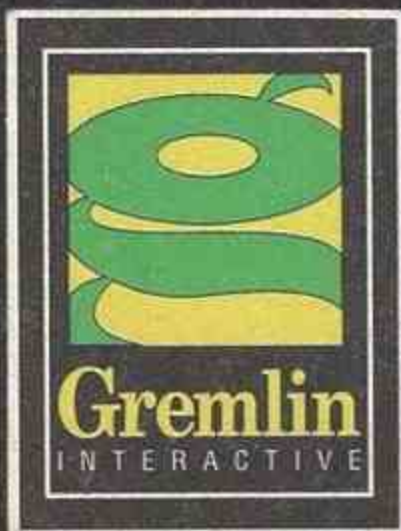
DOPO AVER RICEVUTO UNO STRANO PACCHETTO DA PARTE DI UN AMICO SACERDOTE DEL PADRE SI VEDRÀ INVISCHIATO, TUTTO D'UN TRATTO, IN UNA SERIE DI FATTI CHE MINACCIANO DI SCONVOLGERE IL TESSUTO DEL TEMPO E DELLO SPAZIO, RITROVANDOSI AD INSEGUIRE IL SUO DESTINO FINO ALLA SINISTRA PARROCCHIA DI SAN MICHELE...

REALMS of the HAUNTING

- Vesti i panni di Adam Randall in un'esperienza di gioco assolutamente immersiva e, insieme, in un vasto mondo in 3D, visualizzato in prima persona.
- Confrontati con spiriti demoniaci, splendidamente animati grazie alla tecnologia 'motion capture'.
- Con oltre 2 ore di full-motion video, più di 20 creature e demoni in 3D e 15 tipi di armi diverse rimarrai affascinato dall'ambiente horror e dalle trame ordite da un vecchio stregone che, con il suo alter-ego demoniaco, sta cercando di far precipitare il mondo in una nuova tenebrosa era.

Software&co

via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltasrl.it/software&co/>



COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CD-ROM



INDICE

SILVER DISK	10
FACCE DA TGM	13
VOCI DI CORRIDOIO	16
REVIEW	33
AMIGA NEWS	122
TALENT SCOUT	132
TIPS	140
BOVABYTE	168
CMANIA CORNER	170
MUSIC MACHINE	174
TGM MOVIE	176
TGM MAIL	180

AMIGA	
CAPTAIN PUNISHMENT	128

PC	
CREATURES	67
CYBERGLADIATORS	111
DAYTONA USA	62
DEADLY TIDE	101
FLIGHT SIMULATOR 6.0	116
FLYING CORPS	56
FRAGILE ALLEGIANCE	77
GEX	108
LARRY 7	72
LORDS OF THE REALMS II	92
MIGHT&MAGIC II	103
PANZER DRAGOON	84
DIABLO	33
PHANTASMAGORIA 2	46
POWER FI	51
REALMS OF THE HUNTING	39
SCORCHER	97
STREET RACER	88

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

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

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

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).


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


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

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




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

 5/5 Indica un giudizio entusiastico


 4/5 Indica un giudizio molto convincente

 3/5 Indica un giudizio discreto

 2/5 Indica un giudizio nel complesso soddisfacente

 1/5 Indica un giudizio non soddisfacente

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



SMDFLMASKDJFL-
SAKDFLMKA-
SFLMKJDFLMKA-
SJDFLMKSJDFKA-
SJDLFKJASDLF-
SALDFKJLSAKDFJL-
MASKDJFLKJLSDFKJLMASKDJFLMASKDFLMA-
SKDFLKSJDFMKJASDMFKJSADKFJASMDLFDASD-
FLKJDFSADFKJSLDFKSLDF


PRESENTAZIONE

GRAFICA


SONORO

GIOCABILITA'

LONGEVITA'



99



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

DISCWORLD® II

PRESUNTO DISPERSO...!?

*Questo è il secondo
gioco di DiscWorld.
La morte è
scomparsa.
È necessario un eroe
che la riporti
indietro. Ma c'è solo
Scuotivento, mago
incompetente e
codardo molto ben
addestrato. Non
riusciresti mai a
rincorrere
Scuotivento mentre
scappa via.
È troppo veloce.
La morte stessa
ha detto:
DIVERTITEVI!*

REQUISITI DI SISTEMA

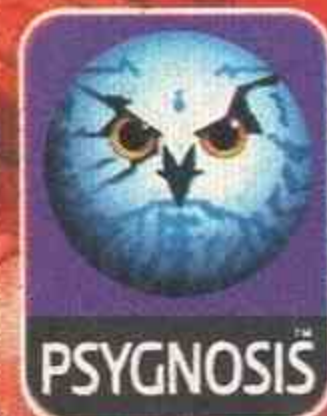
Minimi:

- 486 DX4 100 MHz o superiore

Consigliati:

- Pentium 90 Mhz o superiore
- 16 MB di RAM per Windows 95, o 8 MB di RAM per MS-DOS (versione 6.0 o superiore)
- Scheda Grafica SVGA 640x480 a 256 colori o superiore
- CD-ROM 2x
- Scheda audio SoundBlaster o compatibile, casse acustiche o cuffie

SOTTOTITOLI E
MANUALE
IN ITALIANO



PERFECT
ENTERTAINMENT

PC
CD
ROM



Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

DISTRIBUITO DA
HALIFAX

INGENIUM



PRODUCTION

PRESENTA



26 GENNAIO 1997



VIDEOGAMES



TELEREPORTER



LEXMARK



PROVACI ANCHE TU
NE RESTERÀ
SOLTANTO UNO!

Ubi Soft

1° Campionato Nazionale Videogames ROLLING STONE

Corso XXII MARZO - MILANO

Quota d'iscrizione L. 30.000. Spedire il TAGLIANDO allegando il pagamento a mezzo assegno bancario intestato a: Ingenium Agency.

Per informazioni: INGENIUM AGENCY - Tel. 02/6706558 • ODEON 02/284.6248

COGNOME E NOME

GIOCO PRESCELTO

NATO IL

GIOCO DI RISERVA

Indirizzo

USI LI PC O LA CONSOLLE.

CITTÀ TELEFONO

QUALE?

FIRMA

IL TUO RIVENDITORE

Spedire a: INGENIUM AGENCY - Via Boscovich 15 - 20124 Milano

TGM SILVER DISK

GUIDA PRATICA ALL'UTILIZZO
DEL CD-ROM ALLEGATO

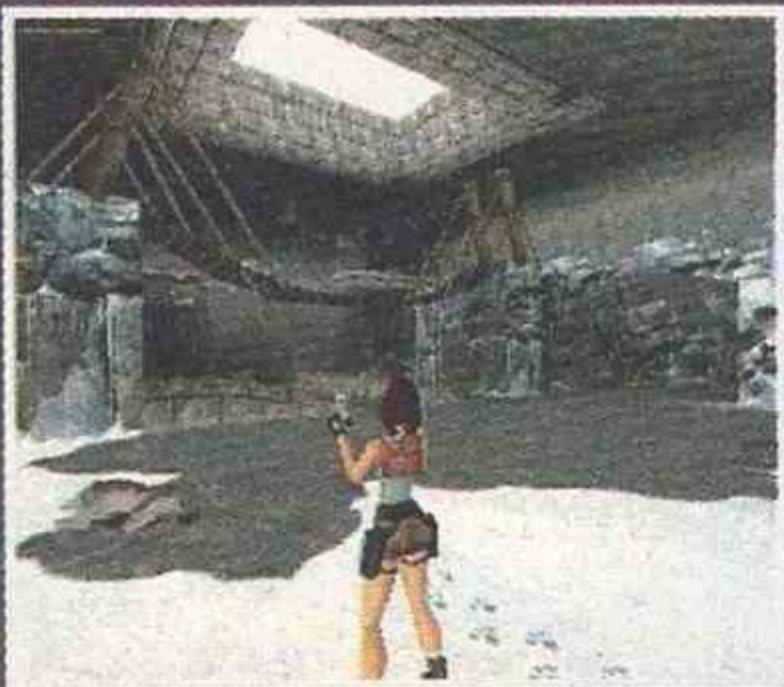
NON CI STO PIU' DENTRO!

Una volta, quando mi fu affidata la gestione il Silver Disk, non sapevo come fare a riempire tutto un CD. Poi, come sapete, sono anche riuscito a farne tranquillamente due. Quando invece devo rientrare negli angusti limiti dei 650MB, mi trovo costretto a dover rimanere con ogni mezzo entro tale faticosa soglia; questo mese però ho trovato un nuovo sistema per limare ancora più spazio a quello offertomi dall'ormai angusto supporto ottico: l'eliminazione delle tracce vuote! Utilizzando infatti il nuovo software di masterizzazione e procedendo a colpi di ScanDisk e Defrag, sono riuscito questa volta a inserire all'interno del vol.22 ben 680MB di dati, facendone vedere "solamente" 649 al computer: per averne una conferma, non dovete far altro che andare col vostro mouse sulle Risorse di Sistema, cliccare col tasto destro sull'icona del CD-ROM e quindi selezionare la voce Proprietà. Mai come in questo caso quindi posso affermare che ormai "non ci sto più dentro": ma non disperate, non è detto che il futuro non ci riservi gradite sorprese...

Stefano Silvestri

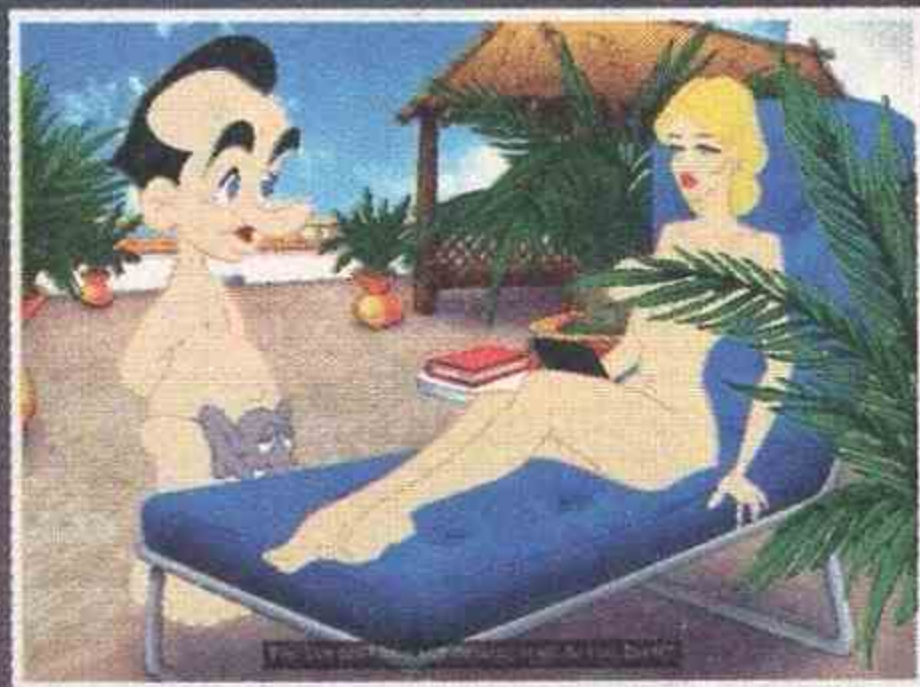
TOMB RAIDER

Non credo ci sia bisogno di dilungarsi in particolari spiegazioni: il titolo lo conoscete ormai tutti e probabilmente un po' tutti ne stavate aspettando il demo, che avrei potuto già presentarvi il mese scorso. Perché non l'ho fatto, allora? Perché ho avuto il cosiddetto "occhio lungo" e, telefonando in Inghilterra, ero venuto a conoscenza del fatto che del gioco in questione era in preparazione anche un demo da quasi 50MB oltre a quello reperibile su Internet. Così, mentre 30 giorni fa la concorrenza se ne usciva col demo ridotto, io sono ben orgoglioso di presentarvi ora uno dei dimostrativi più attesi del momento nella sua versione integrale. Il gioco, almeno per quello che sono riuscito a vedere, gira solo in bassa risoluzione e, per funzionare, richiede di essere interamente copiato sul vostro HD (anche se poi le missioni ve le carica dal CD: boh, misteri della fede...). Sappiate quindi che se non avrete 50MB liberi in C: non potrete godere di tale benedidio. Per il resto, avrete la possibilità di esplorare ben tre livelli, il che non è poco. Chiudo con un avvertimento: il demo gira tranquillamente anche sotto Windows 95 ma il programma di configurazione audio (setsound.exe) potrebbe invece provocare un errore di allocazione della memoria. In tal caso uscite al DOS, configuratevi l'audio, quindi giocate pure. Chi non volesse usare la mia interfaccia, potrà digitare dalla root il comando traider.bat.



LARRY 7

Questo dimostrativo (che gira solamente sotto Windows) è nelle mie candide (mica tanto) manine da settembre, ma come sapete non sono particolarmente interessato a proporvi i demo in anteprima: preferisco aspettare magari qualche mese per farveli trovare assieme alla recensione della versione definitiva del gioco, scelta questa che mi pare riscuotere il vostro apprezzamento. Così, insieme all'articolo del sempre più bollito FBS avrete modo di provare l'ebbrezza del gioco d'azzardo con questo demo che, qualora la fortuna vi arridesse, vi riserverà anche piacevoli sorprese (il termine "strip poker" vi suggerisce nulla?). Vi avverto solo che le regole del gioco sono alquanto complicate (io non le ho ben capite tuttora), per cui vi consiglio di leggere con una certa attenzione le istruzioni (in inglese) che vi spiegheranno quale strategia adottare per denudare la vostra leggiera avversaria senza rimetterci la camicia (questa volta nel vero senso della parola).



E NON DITE CHE NON SONO BUONO...

Per eventuali consigli, critiche o elogi, vi ricordo che è possibile contattarmi via Internet all'indirizzo ssilvestri@digibank.it. Compatibilmente col tempo a mia disposizione, sarò lieto di rispondere ai vostri messaggi aventi per oggetto il mitico "Silver Disk" allegato alla rivista che tanto amate. Se poi siete delle persone piuttosto preoccupate dall'idea di vedere infettato il vostro computer da un qualche virus, sappiate che tutti i file inclusi nel CD che avete tra le mani sono stati controllati completamente in modalità euristica con gli antivirus McAfee VirusScan 95 2.0.7 ed F-PROT2.24c (che volevo includere su questo CD ma che, per ovvi motivi di spazio, mi sono trovato costretto a tagliare).

MERCENARIES

Per questo demo la trafia è stata esattamente quella di Tomb Raider; anche nel suo caso ne esisteva una versione ridotta disponibile in Internet e anche questa volta la mia attesa ha dato i suoi frutti, visto che in tal modo sono riuscito a ottenere la versione da 41MB espressamente realizzata per noi dalla Activision. Per cui godetevi questo dimostrativo che gira solamente sotto Windows 95 e che occuperà qualche MB di spazio sul vostro HD. Nel ricordarvi che come al solito o lo lanciate direttamente dalla mia interfaccia o andate all'interno della dir \MECH2 e cliccate sul file setup.exe, colgo anche l'occasione per farvi presente che le tre missioni che vi troverete ad affrontare possono essere anche visualizzate in alta risoluzione andando a rovistare nel menu delle opzioni, accessibile dalla barra di controllo posta in alto allo schermo.



INTERFACCIA GRAFICA, ISTRUZIONI PER L'USO

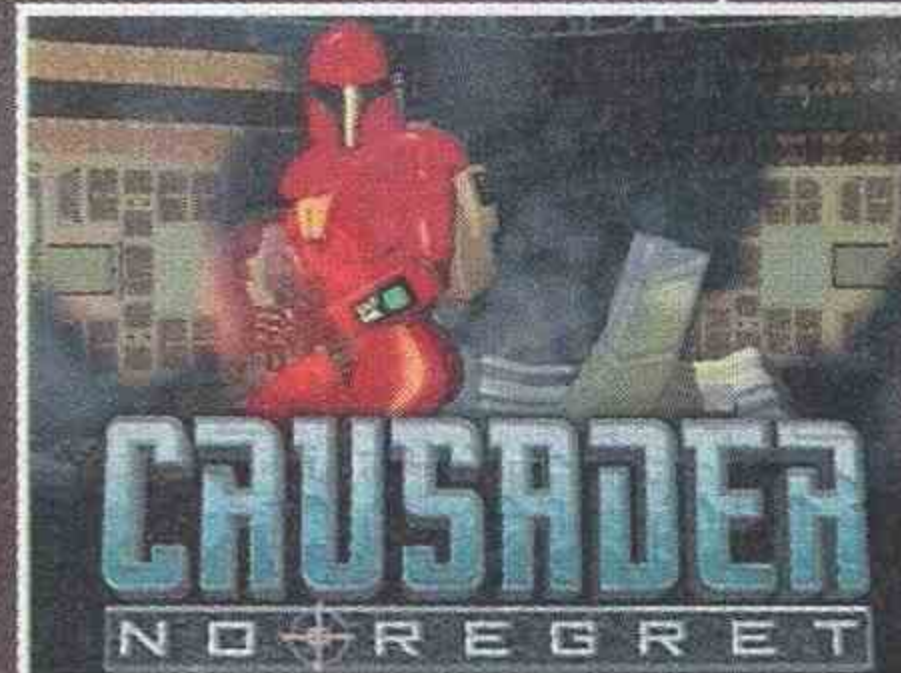
Per utilizzare l'interfaccia grafica realizzata dal sottoscritto, una volta che siete sotto Windows (3.1 o 95 che sia), lanciate dalla root del CD il comando tgmsmall.exe se utilizzate gli small font oppure tgmlarge.exe qualora, come me, decideste di avvalervi dei large fonts. Coloro che invece preferissero utilizzare il DOS sappiano che i titoli funzionanti per questo sistema operativo possono anche essere lanciati con degli appositi file di batch presenti all'interno della directory \BATCH del CD stesso. Per avere una riassuntiva lista dei file .bat presenti, digitate il comando dosmenu.bat dalla root del CD. Di recente mi è arrivata via e-mail anche un'interfaccia DOS realizzata da un intraprendente: non ho ancora avuto materialmente il tempo di darci un'occhiata ma prometto che rimedierò quanto prima...

AMIGA

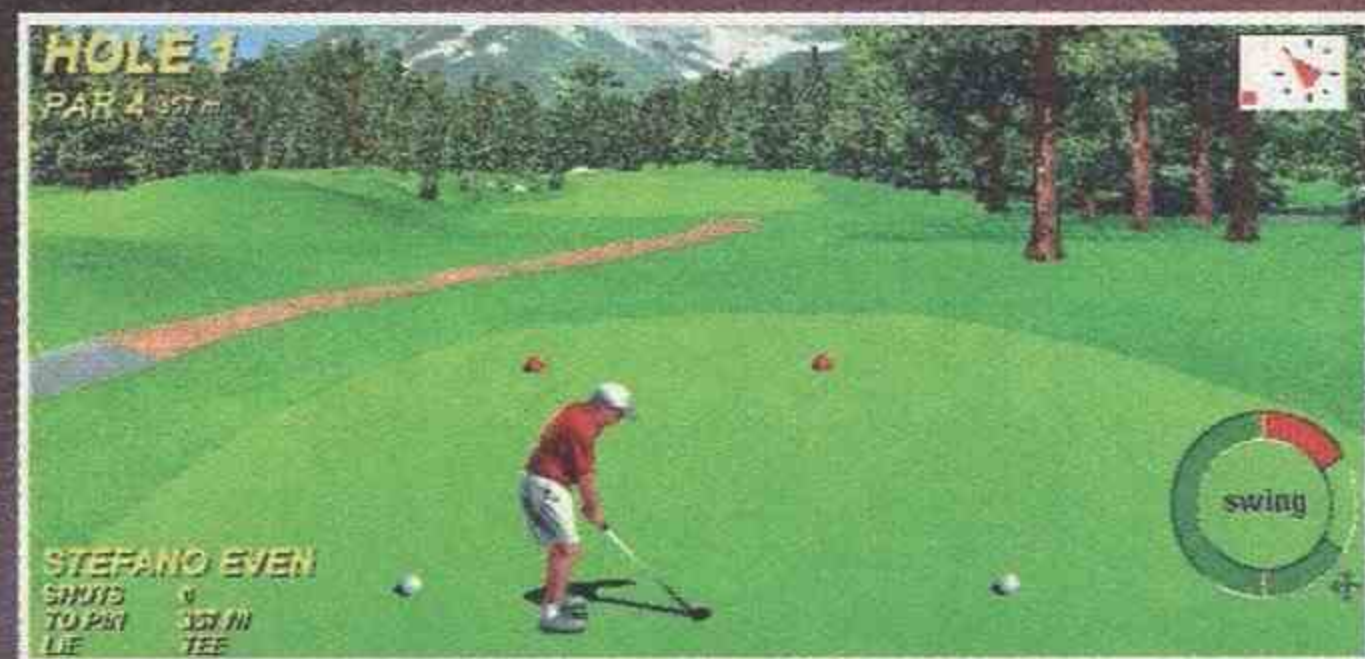
Dopo la scorpacciata del mese scorso, era inevitabile un piccolo riflusso, ma nonostante ciò non mancano demo di un certo rilievo. Iniziamo con Aerial Race, degno erede della mitica saga di SkidMarks e soci, che non mancherà di divertire tutti gli appassionati della serie. Continuiamo con Brain-Dead, ennesimo clone di Doom caratterizzato da una buona grafica e soprattutto dalla possibilità di essere giocato su un 1200 base. Abbiamo poi Sorelist, picchiaduro alla Street Fighter che difficilmente impensierirà gli autori di Capital Punishment. Ma la vera chicca del mese rimane Uropa 2, di cui pubblichiamo la versione COMPLETA shareware, che manca solo del keyfile necessario a salvare e caricare i giochi. Concludiamo poi con un paio di update, ovvero il nuovo demo di Torque, clone di Uridium, e la versione 0.4 della solita Worms Shell. Non mancano anche un paio di percorsi aggiuntivi per il mai troppo lodato Xtreme Racing.

CRUSADER: NO REGRET

In attesa di sapere come il Della Calce abbia giudicato questo seguito del famoso Crusader: No Remorse, ve ne propongo il demo fresco fresco di Internet. A dire il vero non ho notato grossi cambiamenti rispetto all'originale (anzi, se qualcuno me ne volesse suggerire qualcuno gliene sarei grato), ma resta il fatto che si tratta di un titolo sempre divertente da giocare: per farlo, non dovrete far altro che lanciare il dimostrativo cliccando dall'interfaccia sul nome corrispondente, operazione questa che non farà altro che eseguire il file crudemo.exe contenuto all'interno della dir \BATCH. Coloro che avessero poco spazio sull'HD, per snellire la loro futura dir \TGTMTP\CRUDEMO potranno, una volta terminata la fase di copiatura dei file, cancellare il file crudemo.exe, risparmiandosi così circa 18MB di spazio.



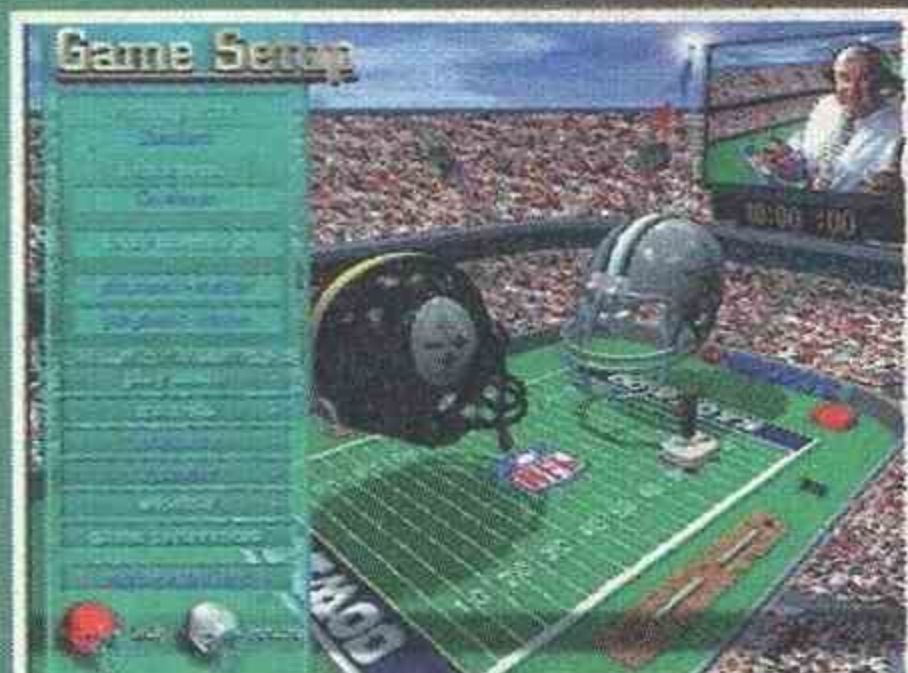
MICROSOFT GOLF 3.0



Amanti delle simulazioni golfistiche, è giunto il vostro momento: uno degli sport più affascinanti (per alcuni) e noiosi (per altri) è giunto anche questa volta tra i solchi argentei del Silver Disk. Si tratta della nuova edizione di Microsoft Golf, acclamato e vendutissimo simulatore di quest'antica disciplina scozzese che se la deve vedere nientemeno che con l'incredibile Links LS della Access: quale dei due sia il migliore è cosa ardua da dire, cosicché il provare questo dimostrativo diventerà ancor più indispensabile. Ovviamente il gioco gira solamente sotto Windows 95 e sempre ovviamente è lanciabile direttamente dall'interfaccia grafica. Au revoir!

MUSIC MACHINE

Estemporanea presenza all'interno del Silver Disk, il Music Machine di questo mese ci permette di godere della bravura dei Vanity-X, gruppo rock italiano a mio avviso decisamente interessante (oltre che simpatico) che tra l'altro ha il grandissimo pregio di leggere TGM. Potevamo negare loro l'opportunità di apparire sul disco più amato (e comprato) dagli italiani? Ovviamente no, e seppur con qualche mese di ritardo ecco apparire un bellissimo dimostrativo da 40MB realizzato dai Vanity-X: guardatelo e ditemi cosa ne pensate. Quella del Music Machine è in fin dei conti un'esperienza che, avendo il materiale, si potrebbe riproporre sul Silver Disk. Buon ascolto!



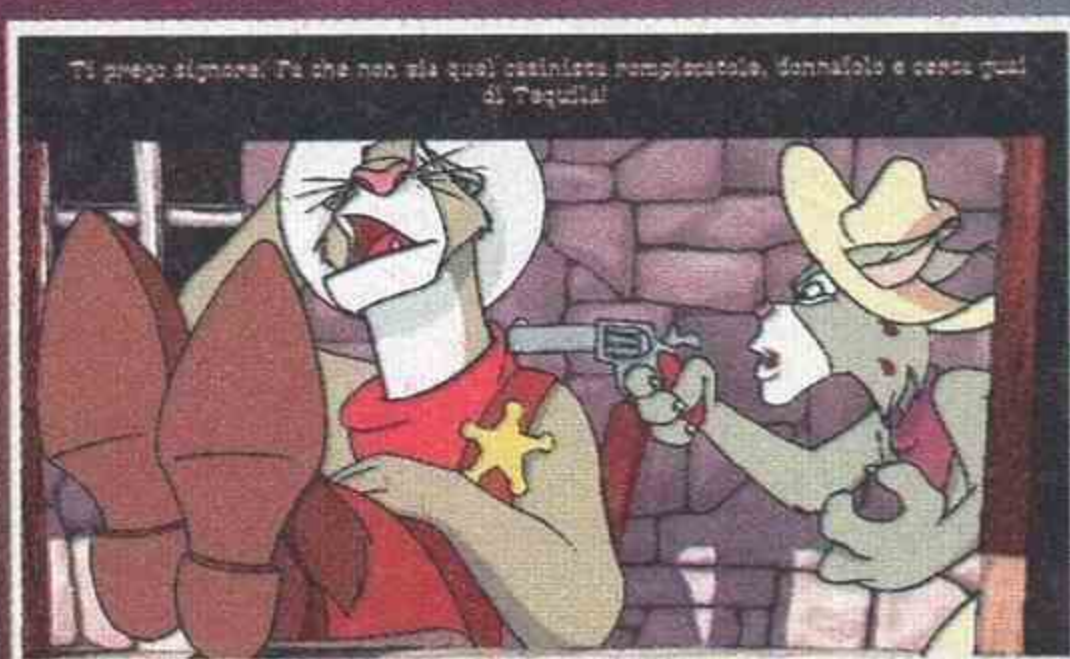
MADDEN 97

Ecco qui un titolo che al momento non abbiamo recensito (ci stiamo ancora chiedendo qui in redazione a quanti possa interessare in Italia un complesso, seppur ben fatto, simulatore di football americano); per rimediare a questa voluta mancanza, ecco giungere in soccorso il demo di Madden 97, uno dei titoli più attesi dagli amanti della palla ovale. Le regole sono alquanto complesse, così come i tasti da utilizzare e i vari schemi di attacco o di difesa: fortunatamente, all'interno della dir \MADDEN97 troverete un file di testo che vi darà alcune delucidazioni. Relativamente alla fase di installazione vi devo ricordare che, una volta che selezionerete il demo dall'interfaccia grafica, vi verrà chiesto di creare una directory di nome \MADDEN sul vostro CD-ROM: voi, ovviamente, rispondete di no e digitate un path di vostro gradimento (es.: c:\tgmtmp\maddemo), quindi premete Invio. Qualora volesse invece procedere all'installazione del gioco senza passare per l'interfaccia grafica del sottoscritto, recatevi all'interno della dir \MADDEN e digitate install.exe.

SOLUZIONI ON-CD

Due nuovi arrivi e un vecchio ritorno fanno capolino all'interno della dir \SOLUTION di questo Silver Disk vol. 22: si tratta di "Beneath a Steel Sky", Full Throttle e Indy 4, già pubblicato tempo fa ma in merito al quale ci sono arrivate tante e tali domande da costringermi di fatto a includerle nuovamente questo mese. Come al solito, vi ricordo che tutti i file delle soluzioni sono disponibili con testo e foto in formato .doc per i possessori di Microsoft Word o del WordPad di Windows95, o in formato .txt per coloro che al contrario non possedessero i due suddetti programmi: in quest'ultimo caso sarà sufficiente un qualsiasi editor per DOS.

TEQUILA & BOOM BOOM



demo.bat dopo aver ovviamente configurato il sonoro col comando ssetup.exe. Hasta la vista, amigos!

Eccoci giunti al dimostrativo della simpatica avventura tutta italiana targata Dynabyte: il gioco, già recensito due numeri fa da Stefano Lisi, si è meritato una discreta valutazione, segno che non è affatto male. Se siete curiosi di saperne di più, provate anche voi il dimostrativo di Tequila & Boom Boom, eseguendolo direttamente dall'interfaccia grafica oppure andando all'interno della dir \WEST e digitando

TRAILERS

Non c'è nulla da fare: nonostante le mie insistenti telefonate in Inghilterra, quelli della Virgin non si sbottonano circa l'eventuale uscita del demo giocabile di Red Alert: che fare, ordunque? Per rendermi meno angosciata l'attesa ho pensato (bene, spero) di allietarvi questo freddo mese di gennaio col trailer di Command & Conquer: Red Alert, un filmato indubbiamente ben fatto e ben realizzato il cui unico difetto, però, è quello di mostrare forse troppo poco le vere e proprie fasi di gioco. Passando ad altro, abbiamo anche il trailer di Descent to Undermountain, titolo della Interplay che sfrutta lo stesso engine di Descent per visualizzare però un RPG. Sarà bello, sarà brutto? Nell'attesa, godiamoci il filmato.



DEMO, MODS & WADS

Anche per questo mese, continua la rubrica più amata dagli appassionati dei giochi di strategia e degli arcade in soggettiva: Demo, Mods & Wads prosegue coi suoi livelli aggiuntivi per Duke Nukem, Quake e Warcraft 2, ai quali questo mese si aggiungono, udite udite, i primi file per Command & Conquer: Red Alert. La novità è di quelle grosse e la dice lunga sulla qualità del Silver Disk, che brucia i tempi per riuscire a proporvi in anteprima tutte quelle novità che abbiano a che fare col mondo dei videogames: in ogni caso, mi sembra doveroso elogiare qui pubblicamente l'operato di Ivan Conte, prezioso collaboratore senza il quale il CD allegato di TGM sarebbe meno accattivante. Ma non indugiando oltre e passiamo alle istruzioni vere e proprie. Innanzitutto i file sono tutti zippati, per cui non dovrete fare altro che scompattarli col PKZip in una directory a vostra scelta e quindi lanciarli eseguendo i file .exe o .com. Qualora non possedeste il PKZip, potete sempre usare lo ZipPro che ho incluso il mese scorso nel Silver Disk. Per il resto, ecco quello che dovete sapere:

Moduli:

I file audio contenuti all'interno della directory MODS sono ascoltabili con un qualsiasi programma adatto a riprodurre i file *.mod. Qualora ne foste sprovvisti, all'interno della cartella WIN95 troverete il programma MidiMaster 5.9, che guarda caso fa proprio per voi.

Demo:

Scompattate in una directory di vostra scelta i file contenuti all'interno della dir \WADSIDEMO, quindi lanciate i file .exe o .com che otterrete: quello che osserverete saranno le più recenti e interessanti routine elaborate dai coder più abili del momento. Alcune sono belle, altre meno, ma quello che conta è che grazie ai demo potrete avere una piacevole panoramica sull'andamento della "scena" del mondo PC.

Livelli per Duke Nukem 3D (*.map):

attenzione, i livelli aggiuntivi sono eseguibili soltanto se si possiede la versione completa del gioco: non si possono quindi provare se si ha la versione shareware. Detto questo, copiate e scompattate i file contenuti nella directory \wads\duke3d all'interno della directory di Duke Nukem 3D. Compiuta questa operazione, digitate il comando "setup.exe", quindi scegliete la voce "Select User Level". A questo punto selezionate dal menu il livello preferito, quindi premete il tasto "Invio" e lanciate il programma con la voce "Save and launch Duke Nukem 3D".

Livelli per Quake (*.bsp):

scompattate i livelli all'interno della directory \QUAKE\ID1\MAPS (se ancora non l'avete, createla), quindi lanciateli con la riga di comando "quake +map <nome>", dove per "nome" si intende ovviamente il nome del livello aggiuntivo.

Livelli per Command & Conquer: Red Alert (*.mpr):

questi livelli mi sono arrivati proprio il giorno prima della chiusura del CD e non ho avuto modo di provarli. D'altro canto voi siete tutti dei bravi ragazzi e possedete il gioco originale col suo bravo manuale d'istruzioni, vero? Comunque sia, occhio che potrebbero servire solo per le sessioni in multiplayer...

Livelli per Warcraft 2 (*.pud):

copiate e scompattate i file contenuti all'interno della directory \WADS\WC2 nella directory di Warcraft 2, quindi dal menu iniziale scegliete "Single Player" o "MultiPlayer", selezionate l'opzione "Custom Scenario" e da qui cliccate sul pulsante "Select Custom": completata questa operazione, potrete finalmente selezionare il livello aggiuntivo che desiderate giocare.

FIFA 97



Finalmente uno dei giochi più discussi di questi ultimi mesi arriva tra i solchi argentei del Silver Disk: mi aspetto quindi che, dopo averlo provato, anche i più scettici di voi ammettano che il buon MAO aveva ragione. Vittima forse degli influssi del Pastore, mi sono infatti comprato questo mese un vero e proprio computer ninja: ebbene, sul cross e sui rinvii del portiere la palla continua a muoversi scattosamente anche sul mio P200, tutto ciò per non parlare dei giocatori, che in teoria avanzerebbero palla al piede ma che in realtà la palla non la toccano nemmeno (questa infatti si muove misteriosamente a un metro di distanza dal calciatore). Per il resto, FIFA 97 è uno spettacolo per gli occhi e merita quindi di attirare le vostre attenzioni: una volta che avrete lanciato

il batch che copierà e scompatterà il demo sul vostro HD (C:\TGMTMP\FIFA97), troverete all'interno della directory due eseguibili (fifados.exe e fifawin.exe) che ovviamente vi permetteranno di giocare questo dimostrativo sia sotto DOS che sotto Windows 95. Qualora lanciate il demo dall'interfaccia, non avrete problemi; qualora preferiste fare di testa vostra per giocarlo magari sotto DOS, nella dir \BATCH troverete il file fifados.bat che vi agevolerà non poco la vita. Alla luce quindi di questo demo, sarò ben curioso di conoscere le vostre opinioni. L'indirizzo e-mail lo conoscete...

POWER F1

Vabbè, ogni tanto cedo alla tentazione di mostravi qualche anteprima ed è proprio il caso di questa Power F1 della Teque, simulazione di una delle discipline più amate dagli italiani che non sarà certo GP2 ma che mi sembra molto più immediata e forse divertente. Superate le presentazioni, passiamo al sodo: una volta che avrete lanciato l'installazione cliccando sull'interfaccia grafica o lanciando il file powerf1.bat dalla root del CD, vi verranno copiati dei file sull'HD nella dir \F1\DEMO. Tra questi NON sarà presente il file necessario a lanciare il demo, che sarà invece presente sul CD all'interno della dir \DEMO e che risponderà al nome di f1.bat. Compiuta questa operazione, per iniziare a giocare premete il tasto che il programma vi dirà di premere, quindi godetevi Power F1...



SHAREWARE

Più ricco che mai, questo vol. 22 ha il piacere di presentarvi anche un bel po' di shareware. Quale? Ecco una breve lista dei prodotti per Windows 95 coi quali potrete dilettarvi per i prossimi 30 giorni. Come al solito, vi ricordo che quelle che trovate qui di seguito sono sole delle sommarie descrizioni dei prodotti: all'interno dell'interfaccia grafica troverete invece tutte le istruzioni di sorta (alla voce Shareware, ovviamente).

LIFESAVER

LifeSaver per Windows 95, come si intuisce dal nome, è un programma in grado di salvarvi da situazioni molto delicate ripristinando i preziosissimi file di configurazione del nuovo sistema operativo Microsoft, cioè i REGISTRY.

MIDIMASTER 5.9

Midi Master è una applicazione sviluppata espressamente per Windows 95 e Windows NT 4.0, in grado di gestire file musicali e sequenze video. Sarà così possibile ascoltare file MIDI, RMI, Quick Time, AVI e WAV, il che significa che finalmente non avrete più scuse per ascoltarvi tutti i file audio che il buon TMB raccoglie ogni mese in giro per il mondo espressamente per voi.

FILE SYNC 1.1

Generalmente, lavorando "allegrementemente" (per non dire di peggio) ci si ritrova il disco fisso o le unità collegate al proprio PC (o addirittura alla rete) piena di file anomali. Il risultato è soltanto confusione. Come fare allora a capire quale dei file tenere e quali cancellare? Semplice, usate File Sync 1.1.

l'utilissimo programma in grado di sincronizzare o comparare file e cartelle in diverse unità logiche!

FILE TYPE

Questo semplice ma essenziale programma si presenta come estensione per le funzioni di Windows 95. Potremmo definirlo un Plug-in della shell ovvero dell'interfaccia del sistema operativo di Microsoft.

File Type aggiunge al menù contestuale del tasto destro del mouse la voce "Change File Type" che, se scelta dopo aver cliccato su di un file, mostrerà una piccola finestra con la quale modificare l'estensione del file.

E' bene però non fare confusione sul significato di cambio di estensione di un file: File Type si limita a cambiare le lettere che compongono l'estensione di un file e non a effettuare una conversione di formato.

007 PER WINDOWS95 E WINDOWS NT

Questo programmino davvero interessante permette di proteggere un file eseguibile a 32-bit con una password: ciò consente di limitare l'uso di alcuni programmi di Windows 95 a persone che non siano a conoscenza della parola chiave. Tutto ciò è ottenuto in modo perfettamente trasparente per il programma protetto e non comporta nessun rischio di perdita di dati.

FONT SPEC PRO

Font Spec Pro è quella che si potrebbe chiamare l'utilità "definitiva" per la gestione dei caratteri sotto Windows 95. Questa semplice utility permette infatti di visualizzare e stampare i caratteri True Type installati in Win95 o Windows NT.

SCORCHER

Eccoci qui di fronte al demo di uno dei giochi a mio avviso più intriganti degli ultimi tempi: circa la sua struttura non vi dico nulla, visto che in questo numero di TGM ne troverete una recensione da tre pagine ad opera proprio del sottoscritto. L'unica cosa che vi posso far presente è che il demo richiede Windows95 per funzionare (anche se poi può girare in finestra DOS), che durante il gioco premendo il tasto "V" potrete passare dalla visuale in terza persona a quella in soggettiva e che premendo il tasto ESC durante il gioco accederete a un menu dal quale potrete configurare la tastiera e la risoluzione video. Il gioco, per essere installato, dev'essere copiato sul vostro HD, il che significa che ve lo ritroverete all'interno della partizione C: nella dir \TGMTMP\SCORCHER. Una volta digitato il comando scorcher.exe, potrete scegliere quale versione provare (quella DOS o quella per WIN95); qualora amaste invece la vita comoda, limitatevi a cliccare sopra il nome "Scorcher" dall'interfaccia grafica. Provatelo e ditemi cosa ne pensate: secondo me è troppo bello!



SONIC CD

Non posso certo dire che il demo di Sonic vi sia stato presentato in contemporanea alla recensione di MAO, ma d'altronde che ci posso fare se la SEGA ha messo su Internet questo dimostrativo solo pochi giorni fa? Per tale motivo, godetevi questo demo che vi permetterà di vestire i panni del porcospino più famoso del mondo: il dimostrativo gira solo sotto Windows 95 ed è selezionabile dall'interfaccia grafica oppure cliccando sul file sonic_cd.exe presente nella root del CD. Devo dire altro? Purtroppo sì, visto che come al solito dovrò indugiare con le solite lungaggini burocratiche; per giocare a Sonic CD è richiesto almeno un Pentium 75MHz e Windows 95. Sonic CD è un marchio registrato della SEGA ENTERPRISES LTD. Sega è un marchio registrato della SEGA ENTERPRISES LTD.



TEMI PER WINDOWS 95

Anche per questo mese, proseguiamo alla grande coi temi per i possessori di Windows 95, meglio se muniti di Microsoft Plus! Per la loro installazione dovrete semplicemente decomprimere il file *.ZIP prescelto (cartella WIN95\TEMI) e copiare tutti i file ottenuti nella sottodirectory THEME di Microsoft PLUS. Tipicamente il percorso è C:\PROGRAMMI\PLUS\THEMES". A questo punto andate nel Pannello di controllo e selezionate il programma "Temi del Desktop", col quale sceglierete il tema da utilizzare. Qualora invece non possedeste Microsoft Plus!, vi ricordo che è possibile effettuare la sostituzione a mano di tutti gli elementi presenti nei temi (wallpaper, file audio e puntatori): è un'operazione alquanto lunga ma tutto sommato ne vale la pena. Come se non bastasse, ricordo che il mese scorso ho incluso nel vol. 21 Theme Installer che, come ricorderete, installa automaticamente i file nel posto giusto su disco fisso. Per chi lo volesse utilizzare è sufficiente cliccare col tasto destro del mouse su di un file *.THEME perché appaia nel menù contestuale la voce Install. Ecco una breve lista dei temi presenti in questo vol. 22:

IMPHEME: La grande saga di Guerre Stellari ha ispirato questo tema inviatici da due nostri lettori a quali va un ringraziamento speciale. Grazie Simone Marini.

XFLS2THM: Dalla serie cult del decennio ben tre nuovi temi di X-File MARILYN: L'intramontabile Marilyn Monroe come sfondo di Windows 95

FRANKNST: Per tutti gli appassionati del cult movie Frankenstein Junior.

QUEENTH: Un tributo ai mitici Queen.

TRACI: Traci Lord senza dubbio porta allegria sulla scrivania di Windows 95

CALVIN: Dalle famosissime e ineguagliabili strisce di Calvin & Hobbs.

BARBWIRE: ancora Pamela Anderson in primo piano per sollazzare i cyber-utenti di Windows 95

BCELVIS: tema dedicato a Ligabue di Fabio Quintarelli

JWAYNE: tema dedicato a John Wayne di nonno@iol.it



TAKERU

Qui il discorso si fa spinoso: coraggioso esperimento di manga interattivo o colossale cantonata presa da quelli della SunSoft? Non lo so e non lo voglio sapere; nell'incertezza ho affidato la recensione del suddetto titolo alla new-entry Jacopo Prisco, limitandomi a proporvi il demo giocabile di quest'avventura avente per protagonista l'eroe di uno dei manga che qui in Italia hanno avuto maggior successo, per l'appunto Takeru. Il demo gira sotto Windows 95 (con buona pace di coloro che ancora hanno Windows 3.1) e può essere installato sia dall'interfaccia grafica che cliccando sul file setup2.exe presente nella root del Silver Disk.

**TUTTO
IL CAMPIONATO 96/97
DI SERIE A, B, C1!**

CAMPIONI!

© 1996 ESP SOFTWARE. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.



Software&co

Via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
<http://www.deltasrl.it/software&co/>

**UN GRANDE GIOCO DI CALCIO MANAGERIALE.
SIEDI IN PANCHINA IN QUALITA' DI MISTER: TI ATTENDONO
DECISIONI DELICATE E IMPORTANTI!**



**COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CD-ROM**



DOV'ERAVAMO RIMASTI?

Con la stessa gioia con la quale s'incontra dopo tanto tempo un amico, con la stessa felicità con la quale si ritrova ciò che si credeva ormai perso, col medesimo piacere con la quale si torna in un luogo cui sono legati numerosi ricordi, finalmente Facce da TGM fa ritorno tra noi che, con ansia, l'aspettavamo. Come tutti sapete, il mese scorso dei problemi tecnici mi avevano impedito di terminare il lungo filmato di Claudio Spiridioni di nome "Cercasi guai per agente FBI". Ebbene, non senza una certa commozione che mi vela gli occhi posso orgogliosamente annunciare a tutti voi che la saga dell'ispettore più scalcinato mai apparso nella nostra rubrica giunge con questo mese al termine. Ma non crediate, aspiranti facce da TGM, di esservi liberati di codesto uomo: credo infatti che il mese prossimo, all'interno del piccolo speciale che ho intenzione di realizzare avente per oggetto alcuni dei personaggi della nostra redazione, qualche minutino (all'incirca 3) li troverò per concludere il ciclo dedicato a uno dei più simpatici partecipanti della nostra breve, seppur gloriosa, storia. E quasi per liberarmi la coscienza,

Durante i filmati potrete assistere a degli originalissimi intermezzi: la foto, per quanto sovraesposta, dovrebbe darvene un'idea...



za, vi svelo dello scambio di persona che ho perpetrato in questi due mesi. Ebbene sì, una domenica pomeriggio me ne torno in redazione giusto per svolgere i soliti lavoretti di ordinaria manutenzione quando mi trovo un fax che a caratteri cubitali esordiva con "TenkiùVeryGrazie". Subito mi cade l'occhio (poi raccolto) su tale ignobile storpiatura britannica e leggo che "senza voler togliere alcun merito di attore protagonista e soprattutto di produttore al mio fratellone Claudio, chi vi ha spedito i film e ha curato il soggetto, la regia, la sceneggiatura, i testi, il montaggio, il doppiaggio, eccetera (sono modesto, lo so) del film '84 (e degli altri) sarei stato io, che sono me, cioè Marco".

A questo punto, faccio ammenda, porgo le mie più sentite scuse e passo alla descrizione delle foto presenti nella dir \FACCETGMI\FOTO, non senza richiedere espressamente un fax di Claudio che mi confermi che la versione giusta è quella data da suo fratello.

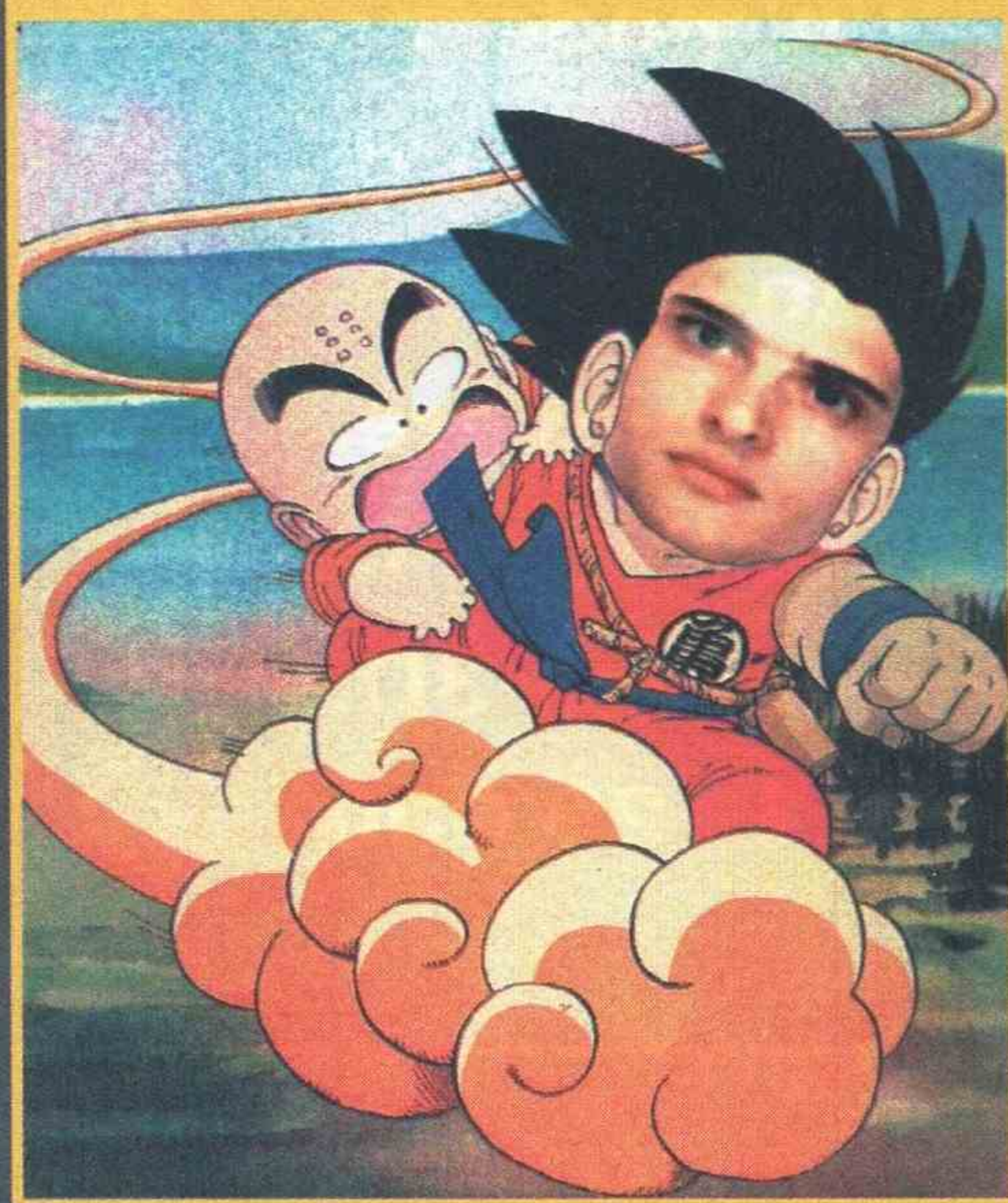
Come avrete ormai capito dal cappello introduttivo del Silver Disk, ormai comincio ad avere seri problemi di spazio pressoché ogni mese ed è proprio per questo motivo che mi sono trovato costretto a dover operare la dolorosa scelta di tagliare del materiale in fase di masterizzazione. Sono state quindi rinviate al mese prossimo le bellissime foto di Alessio Perboni (cui vanno tutti i miei complimenti per la capacità di usare la macchina fotografica: io sono anni che m'impegno ma riesco solo a ottenere dei risultati accettabili) e l'intero materiale speditomi da Angelo Licata (a proposito: il livello di Duke 3D mi è giunto corrotto. O me lo rimandi su FD oppure via e-mail).

Quando chiedete delle informazioni, assicuratevi di avere sempre in vista un bel bigliettone da 10.000...



E ora, un po' di aneddotica (come direbbe il vulcanico Bossetti): si da il caso che abbia ricevuto via e-mail, proprio in prossimità dell'incisione finale del master del nascituro vol. 22, le foto di Simone Savoldelli da Orio al Serio, detto "il zozzone" in virtù di alcune delle sue creazioni col Photoshop con le quali tempesta la mia e-mail. Quasi in un anelito di pace e quiete, decido di accontentare questo genio (eh, come no...) del fotoritocco, capace di proporci immagini simpatiche e altre invece di pessimo gusto. Dove sta il problema, mi domanderete voi? Ebbene, all'interno della ventina di foto mandatemi dal Savoldelli, tutte alquanto caste, ce n'era una dove una sua compagna, grazie a un'abile sovrapposizione, anziché mangiare un gelato sembrava stesse facendo ben altro: qui nessuno è scemo per cui credo che tutti abbiano capito. Il problema è che, mea culpa, colto dalla fretta di consegnare il CD al mio editore nei tempi prestabiliti, guardo le prime dieci foto e sorvolo sulle altre. E' quindi così che ieri mi appresto a scrivere questa rubrica e, nel cercare l'ispirazione, mi riosservo le immagini contenute nella sottodirectory \FACCETGMI\FOTO. Questa volta, le guardo tutte. Ed ecco quindi che una piacevole e rilassante mattinata accompagnata dalla soavi composizioni di Ludovico Einaudi si trasforma per un momento in uno dei miei momenti professionalmente più terrificanti. Già mi immagino stormi di

Ecco una delle foto del Savoldelli che avrei incluso nel Silver Disk: simpatica, vero?



mamme in picchiata sulla redazione chiedendo a tutti i costi il mio scalpo, l'amica del Savoldelli che, svergognata per colpa di un Cornetto galeotto, mi intenta una causa miliardaria tale da costringermi a vendere, oltre che le mutande, anche le mie amate racchette da squash. E poi, l'incubo: l'editore che mi rimanda là da dov'ero venuto, e cioè a terminare senza più alcuna fretta i miei studi universitari in quel di Pavia. Che fare? Subito masterizzo un nuovo CD in versione edulcorata, ma scopro che di lì a 24 ore sarebbe iniziata la produzione e che, purtroppo, lo stabilimento si trova nientemeno che in Svizzera. Dopo telefonate internazionali varie, giungiamo a questa soluzione: l'indomani, sveglia alle 8.00 del mattino (naturalmente finirò poi per lavorare fino alle 5.30) per telefonare ai tecnici della società di duplicazione, proposta di una soluzione e, in caso di impossibilità tecnica nel realizzarla, il Calzetta

Lo avreste mai detto che sotto il corpo di Ken batteva il cuore di uno "zozzone"?



tatticamente munito di cartine topografiche pronto a raggiungere a bordo della sua Renault 5 primo modello la sperduta Losanna (non senza che io abbia "unto le ruote" promettendogli tre biglietti del Caravaggio in cambio della cortesia). Fortunatamente non si è reso necessario tutto questo trabusto, ma vorrei qui pubblicamente augurare al buon Savoldelli, in estrema simpatia, tutte le sfighe di questo mondo per i prossimi tre mesi; alle sue amiche consiglio invece di stare molto attente a non farsi fotografare dal "zozzone" in questione: il buon Simone, a modo suo, è un artista... Concludo infine questa rubrica dicendo che ormai ho ricevuto tali e tante videocassette che ormai potrei mandare avanti la rubrica per i prossimi due anni anche se non ricevessi più materiale: il fatto è che ormai si è passati dal minuto iniziale ai dieci minuti attuali medi per filmato, il che vuol dire che pur con tutto l'impegno di questo mondo non riuscirò mai a proporre alla vostra attenzione tutte le creazioni che mi arrivano: a questo punto la scelta è vostra. O accettate di correre il rischio che il vostro impegno venga liquidato con qualche riga di commento oppure tutti insieme decidete di tagliare decisamente la durata dei vostri video in modo da lasciare a tutti la possibilità di trovare spazio su Facce da TGM. A voi la scelta. Noi ci risentiamo tra 30 giorni....

Stefano Silvestri

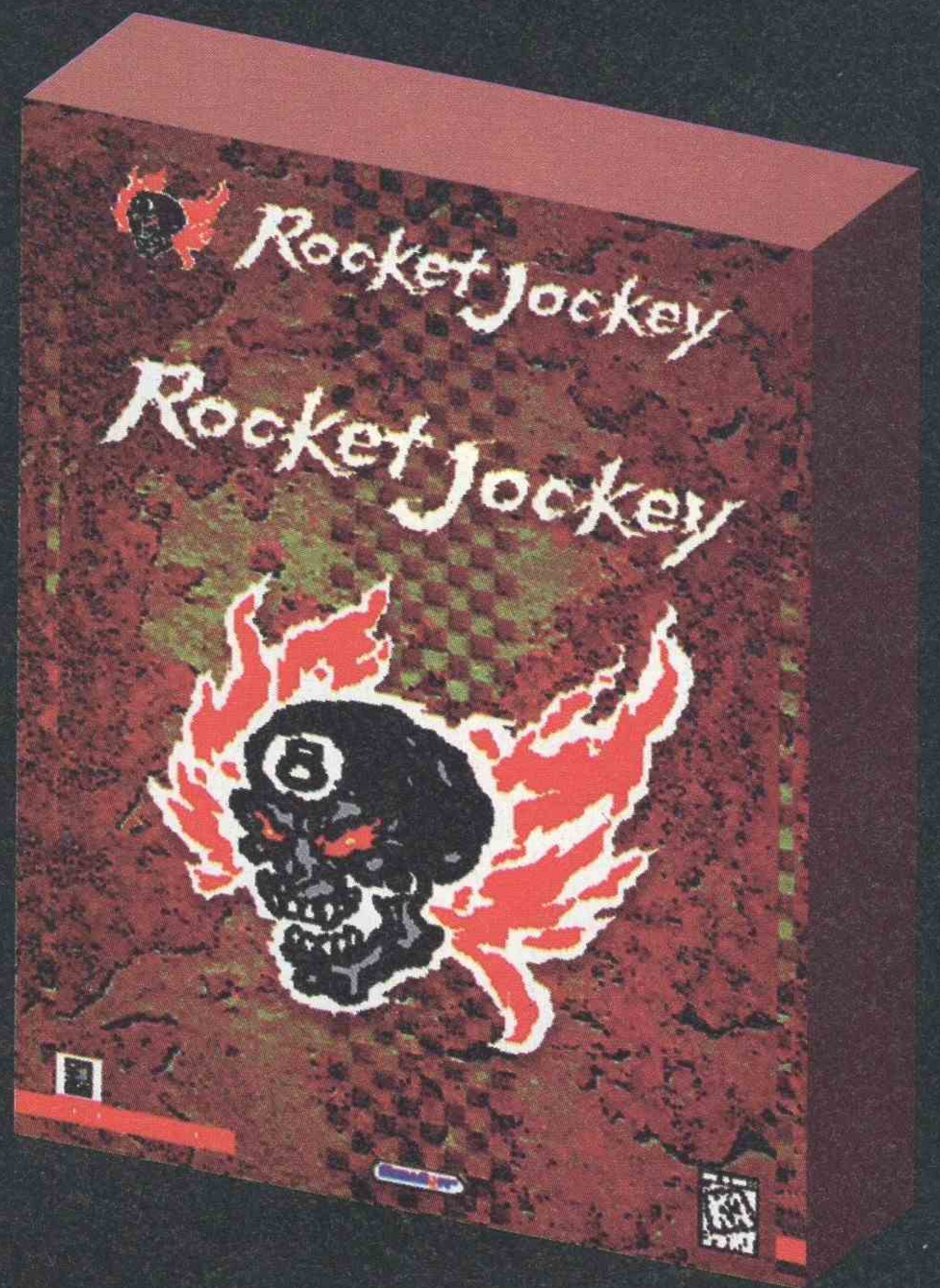
IT'S

IT'S NEW

ROCKET JOCKEY Un gioco ad alto tasso di adrenalina

Una nuova elettrizzante
emozione su CD ROM: entra
nell'arena da combattimento
e trasformati in un moderno
gladiatore che, alla guida di
potentissime moto spaziali,
lotta per sopravvivere.
Tre giochi diversi, realizzati in
una spettacolare grafica 3D.

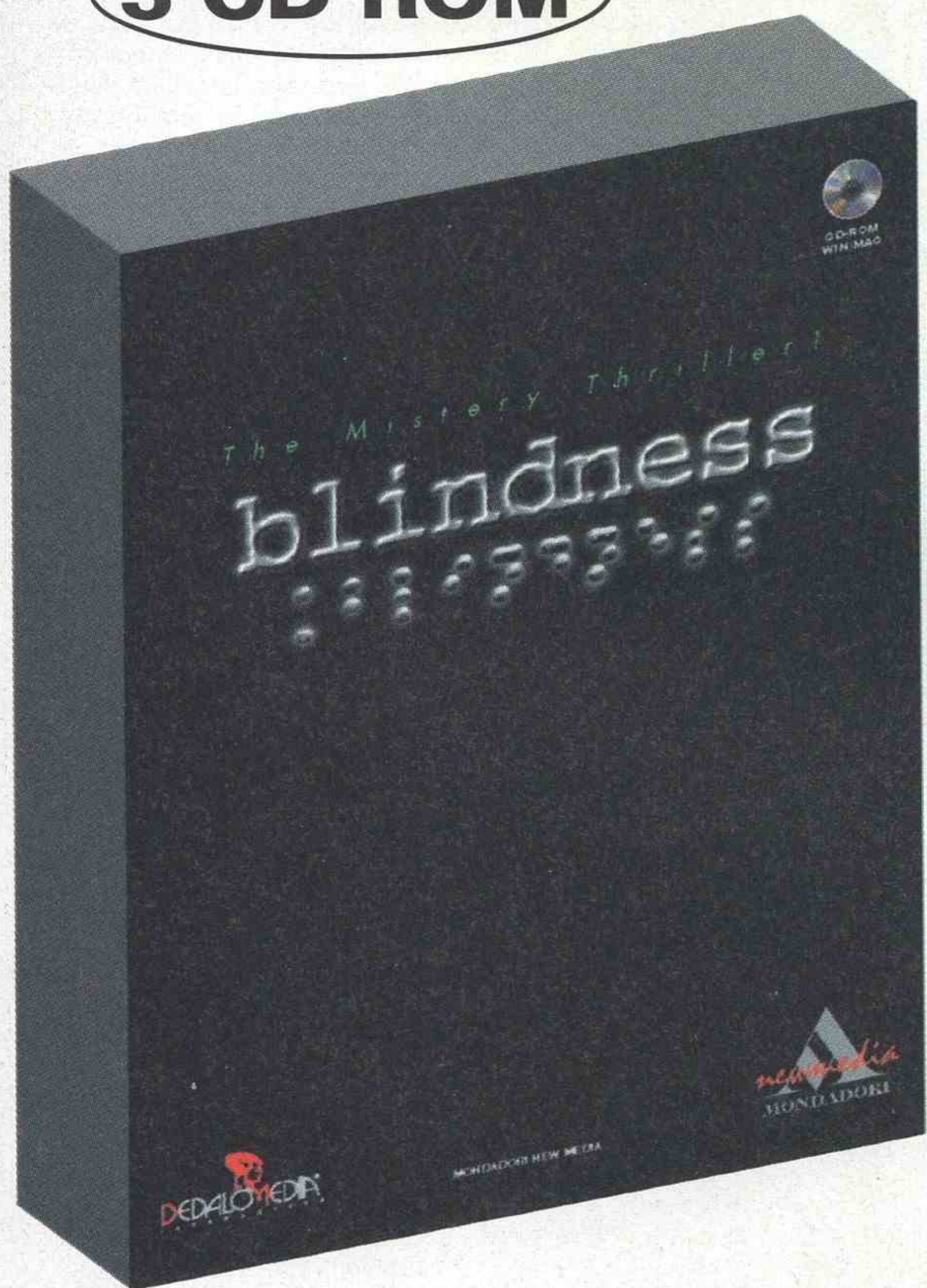
L. 99.000



**CD ROM Mondadori New Media.
Dove trovi questo marchio.**

NEW MEDIA

3 CD ROM



BLINDNESS Per giocare con un film-thriller interattivo

**Una nuova grande avventura
su CD ROM che può essere
giocata anche dai non vedenti.
Un autentico film, un thriller,
un mistero da svelare.**

**Sarà un nuovo tipo di suono
(realizzato con un inedito sistema
di olofonia interattiva) a guidarvi
alla scoperta della verità.**

L. 99.000

PORTATI A CASA IL FUTURO

<http://www.mondadori.com/newmedia>

newmedia
MONDADORI

WINDOWS NEL PALMO DELLA MANO

Si chiameranno Handheld PC, saranno poco più grandi degli ormai diffusissimi personal organizer, e soprattutto saranno basati su una nuova versione del sistema operativo più usato nel mondo, Windows CE. Questa sigla, che in realtà ufficialmente non significa nulla, sta per "Compact Edition" oppure "Consumer Edition", e identifica un prodotto che ricorda in tutto e per tutto le versioni 95 ed NT, anche se gode di applicazioni sviluppate appositamente, che non possono girare negli ambienti desktop. Da più parti, il lancio di questo nuovo sistema operativo, e dei nuovi HPC, è stato visto come uno dei momenti più importanti della storia dell'informatica, oltre che la notizia più ghiotta proveniente dal Comdex. In realtà, Bill Gates ha presentato al pubblico il nuovo Windows CE appena prima dell'inizio dello show, davanti a una platea di 1.500 persone, ma gli strascichi di questa iniziativa hanno monopolizzato l'interesse della stampa per tutti i giorni seguenti. Una schiera di produttori assai noti (HP, Philips, Hitachi, NEC, LG e Casio) ha già presentato le proprie versioni di HPC, che saranno accomunate dalle caratteristiche hardware di base: 2MB di RAM, 4MB di ROM, uno slot PCMCIA tipo II, una porta seriale, un altoparlante, un touchscreen, una porta a infrarossi e, ovviamente, un'interfaccia di tipo Windows 95, oltre a un ricco set di applicazioni. Con questi nuovi apparecchi si potranno svolgere tutte le consuete funzioni di un personal organizer (rubrica telefonica, agenda, blocco note), ma sfruttando applicazioni del calibro di Word ed Excel, e soprattutto scambiando informazioni con un PC desktop in maniera rapida ed efficace, grazie alla totale compatibilità dei programmi. Ciò che più conta, i nuovi HPC potranno servire per accedere a Internet, tanto che tra le applicazioni di base verrà incluso anche Internet Explorer. In tutti i casi, questi "microportatili" saranno dotati di uno schermo in bianco e nero, utilizzeranno per l'alimentazione due semplici batterie stilo, e avranno un prezzo di base di circa 500 dollari. Ma Windows CE non si fermerà agli HPC, Gates conta di poter inserire il suo sistema operativo in una serie di altre apparecchiature, come ad esempio i telefoni, e tutto quanto sia dotato di un processore ma non possa essere definito un PC, sulla falsariga di quanto Sun intende fare con Java. Siamo dunque di fronte a un tentativo di allargare quello che è, di fatto, uno standard in campo informatico, a tutte le branche della tecnologia digitale, nell'avveniristico progetto di assicurare una base comune a tutti i sistemi di gestione delle informazioni.

Come detto, sono già sei le grandi compagnie che hanno presentato una propria versione di Handheld PC facente uso del nuovo Windows CE. La configurazione hardware di base è comune, anche se esistono sottili differenze. Il modello di Philips, ad esempio, denominato "Velo", non possiede la porta PCMCIA perché include già un modem a 19.2K bps, che consente anche la spedizione di fax e la registrazione di messaggi vocali. Ma la caratteristica tecnica che più colpisce riguardo ai nuovi HPC è che non sono basati su processori Intel: i modelli di Casio, HP e Hitachi, infatti, denominati rispettivamente "Cassiopeia", "HP PalmTop" e "Hitachi HPC", includono un microprocessore Super RISC SH-3 di produzione della stessa Hitachi (e appartenente alla nuova generazione della famiglia di microchip montati, tra l'altro, sulla console Sega Saturn). Anche i modelli NEC ed LG sfruttano processori MIPS RISC a 64-bit. Dunque, come reagirà Intel a questo fenomeno che potrebbe tagliarla fuori da un mercato di grande rilievo? Per il momento, appare chiaro che il colosso dei microchip potrebbe vedere intaccato l'attuale monopolio con cui domina nel settore desktop, non senza una certa dose di entusiasmo da parte degli osservatori di mercato e, ovviamente, degli altri produttori, Hitachi in testa. Ma per quale motivo le compagnie hanno optato per questa scelta controtendenza? Sembra che il motivo principale sia, semplicemente, la mancanza di un'offerta adeguata da parte di Intel: l'unico processore in concorrenza con l'S-3 è il MIPS RISC prodotto da Nec. Ma è chiaro che il mercato per questi chip non finisce con gli HPC, ma si può estendere ad altri tipi di hardware, come i TV Browser, ad esempio. Intel è attualmente scoperta in questa fascia di mercato, ma possiamo star certi che, se le cose dovessero cominciare a farsi serie, una risposta da parte dei produttori del Pentium non tarderà ad arrivare. Nel catalogo del colosso californiano è già presente "Hummingbird", un 486 in formato "ridotto" e dal basso consumo, mentre vi sono progetti per sviluppare una versione del Pentium che possa adattarsi anche agli Handheld. Con Intel di nuovo in gioco, siamo pronti a scommettere, non sarebbero pochi i produttori che sceglierebbero di affidarsi a questo marchio storico.

In ogni caso, i primi modelli di HPC saranno disponibili entro pochi mesi, ed entro la metà del 1997 tutte le versioni finora presentate avranno raggiunto i negozi: tra PC desktop, Network Computers ed Handheld PC, il mercato dell'hardware non potrà dirsi di certo in una fase di stanchezza.

JP

INTEL GUARDA AL FUTURO DEI MICROCHIP

Il discorso d'apertura di questa edizione del Comdex era affidato ad Andrew Grove, presidente di Intel, che l'ha sfruttato per esternare le sue previsioni sul futuro della tecnologia informatica, e dei progressi cui assisterà nei prossimi 15 anni. Entro il 2011, secondo Grove, la potenza dei microprocessori sarà aumentata di 200 volte, e saranno disponibili chip con frequenze pari a 10 GHz e capaci di oltre 100.000 mips (milioni di istruzioni al secondo), che fanno davvero impressione se paragonati agli attuali 200 mips dei più evoluti Pentium Pro da 200 MHz. Per raggiungere questi livelli di performance, l'impegno che Intel dovrà sostenere sarà più di tipo economico che tecnico: in futuro infatti, la costruzione di una fabbrica di microchip verrà a costare circa 10 miliardi di dollari, contro i 2.5 miliardi necessari oggi. Ma il messaggio di maggiore effetto che Grove ha regalato alla platea del Comdex è stato questo: "Noi non operiamo nel campo dei PC, ma contribuiamo alla creazione di esperienze ed avventure interattive e realistiche." In sostanza, Grove prospetta un futuro in cui la tecnologia si indirizzerà all'unisono verso la conquista dell'interesse degli utenti, ma non più per settori distinti, tanto che presto, assicura, i computer renderanno obsoleta persino la televisione. Per il momento, i processori moderni consentono una qualità d'immagine pari a quella della TV sugli schermi dei PC, ma per ottenere un livello di coinvolgimento che superi la semplice e passiva esperienza televisiva, saranno necessari chip in grado di manipolare enormi quantità di dati, per garantire la necessaria qualità di video e audio. Sarà questo l'impegno costante di Intel, finalizzato alla rivoluzione del concetto di entertainment, per dare agli utenti "ciò che veramente desiderano, un'esperienza realistica e completamente interattiva in tre dimensioni."

Tornato al presente, Grove ha concluso il discorso con una dimostrazione di un Pentium Pro dotato di MMX, ovvero la tecnologia di punta del mercato PC per il 1997: per il momento ci dovremo accontentare.

JP

GATES ASSICURA: IL FUTURO E' DEL PC...

Nel suo personale discorso rivolto alla platea del Comdex, seguito in ordine di tempo a quello di Andrew Groves di Intel, Bill Gates ha tracciato una breve storia del PC, senza limitarsi semplicemente al passato, ma anzi avanzando diverse ipotesi sul probabile futuro. Punto focale di questo discorso è stata la volontà di ribadire, da parte del presidente di Microsoft, che il PC come oggi lo conosciamo avrà ancora lunga vita, e sarà in sostanza il compagno digitale numero uno nel futuro dell'uomo. In poche parole, Gates ha espresso chiaramente la sua posizione riguardo ai Network Computers, che "spaventano" non soltanto Microsoft ma anche il "compagno d'affari" Intel. Secondo Gates, il maggiore proposito che le compagnie si propongono di soddisfare con gli NC, ovvero l'abbattimento dei costi di gestione, non verrà raggiunto nella maniera desiderata, perché se è vero che aggiornare i client

VOCI DI CORRIDOIO

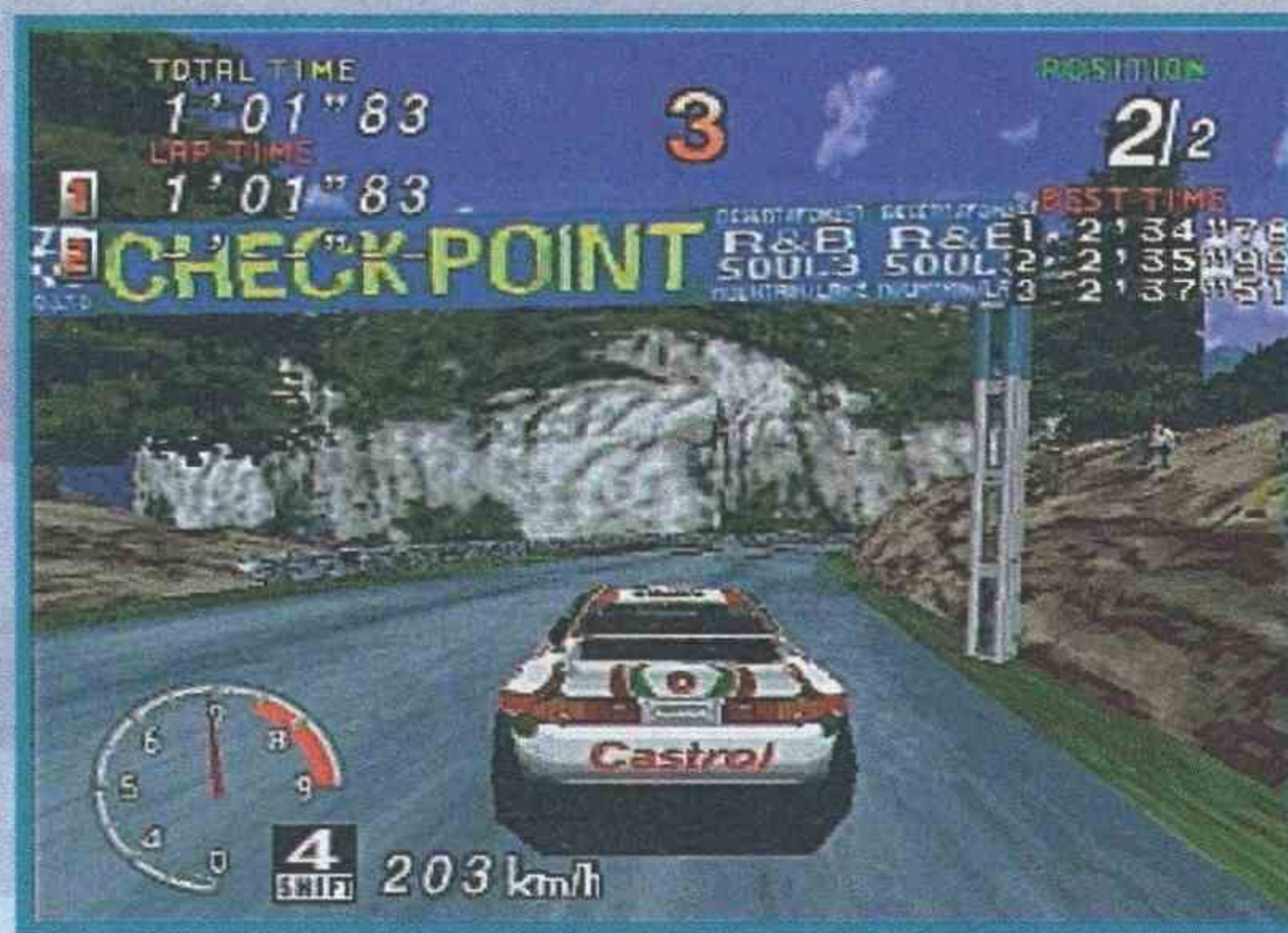
CHE C'HAI 'NA SIGARELLY?!"

La triste storia di questa preview è iniziata poco meno di una settimana fa, quando il nostro simpatico caporedattore ci radunò tutti nel suo ufficio, e ci comunicò una notizia esattamente a metà strada tra l'autoironico e il terrificante: la rivista doveva essere chiusa - causa vacanze natalizie - almeno una settimana prima del solito. Al che incominciò a verificarsi una serie di eventi più o meno paranormali (poco par, ma molto anormali) tipo la smaterializzazione dei redattori, il continuo balzellare del materiale da una mano all'altra (avete presente l'allegro giochino della "bomba" che si faceva da bambini? ecco...) quasi fosse incandescente, le urla di Max che iniziavano ad acutizzarsi all'orizzonte (questo lo si deduceva dalla moquette che improvvisamente si piegava a mò d'erba al vento)... Insomma, tra una rubrica e l'altra mi capitavano



mi era persino passato per la mente d'indossare il vecchio casco risalente ai tempi del Gilera CBA. Che bello, il CD iniziava a girare nel suo lettore 8x e... e... e... oh? Ma allora!? Dopo tre minuti buoni si è degnata di apparire la prima schermata. "Sarà qualche altra applicazione che gli rompe le scatole - pensava l'illuso qui presente - riaccendiamo il computer e lanciamolo di nuovo". Una volta installato, finalmente parte il gioco, o almeno così sembra, visto che per altri due minuti buoni non faccio altro che osservare il monitor bianco, muto di ogni emozione. Gira e rigira, ho alla fine scoperto che il mio lettore CD-ROM è una vera schifezza di lettore CD-ROM, vabbè, passi... Peccato che una volta arrossati alle lumacose attese tra una schermata opzioni e l'altra, mi sono dovuto subito scontrare con un altro difetto della demo succitata: è impossibile ridefinire i tasti secondo le proprie preferenze...

Insomma, alla fine, stremato dalla delusione ("Sega rally non mi funzionaaaaa buaah buaahh!"), con l'incombenza della posta e del BovaByte ancora da redigere, ho rimandato al giorno dopo ogni possibile sfida col titolo della Sega, da tenersi a singolar tenzone direttamente sul P166 della redazione. Lì le attese si sono ridotte ai soliti livelli del tipo 10 secondi tra una videata e l'altra, ma la ridefinizione dei tasti non ne ha voluto comunque sapere di funzionare. La demo mi ha permesso di visionare un solo livello, con una sola



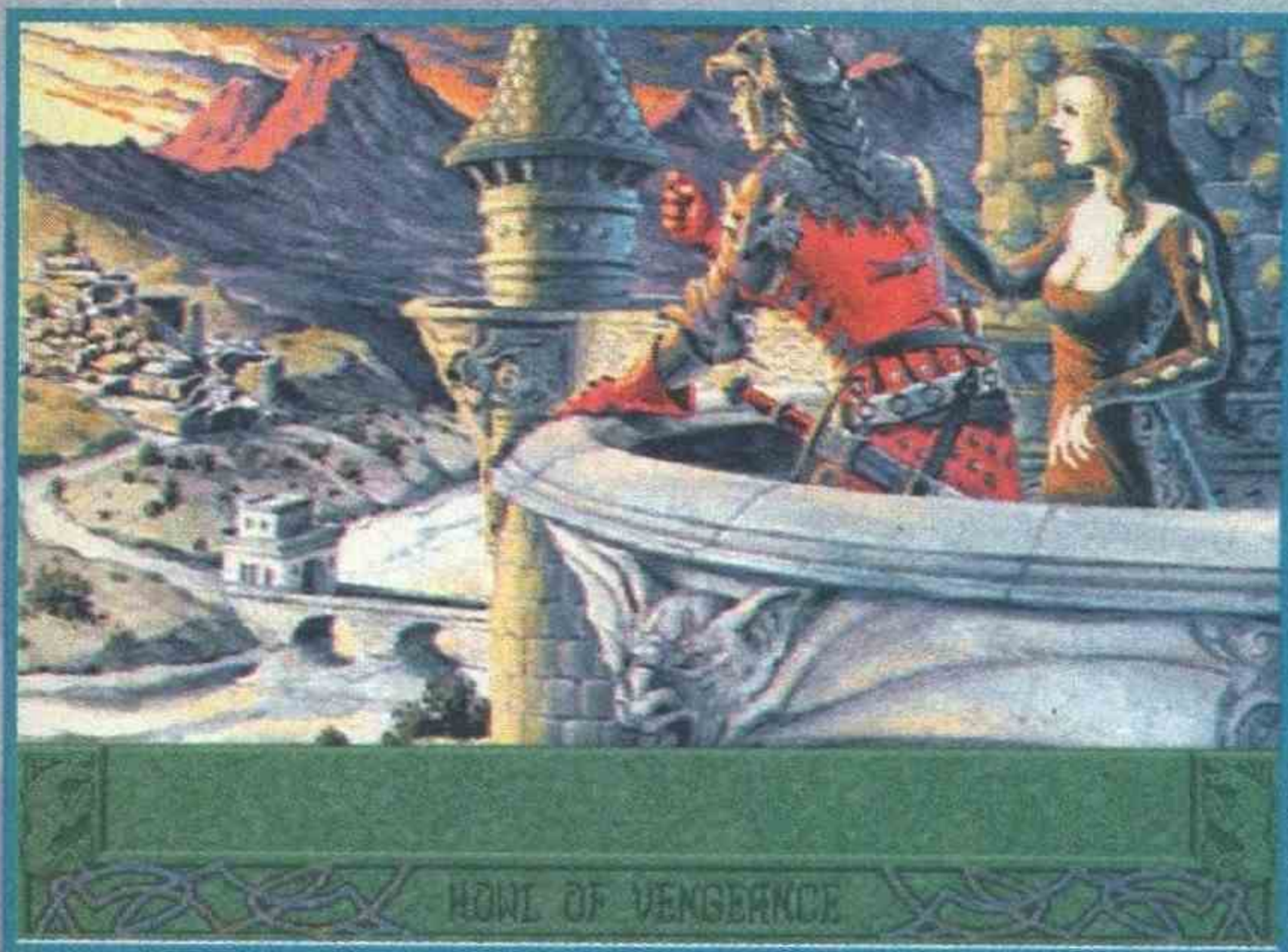
in mano Blue Ice, sul quale è meglio stendere un velo di pietosa commiserazione, e questa demo di Sega Rally, sicuramente uno dei giochi più attesi sul fronte dei PC, anche dal sottoscritto visto che io AMO, da quando ero piccolo, i giochi di corsa. Preferendo però gli arcade ai simulatori. Arrivato a casa, ho acceso il mio fido PC, mi ci sono appostato davanti con la bavetta di chi ha il giocattolo nuovo e muore dalla voglia di provarlo. L'ho acceso e - forse anche a causa del cocktail che avevo bevuto poco prima -



macchina e al solo livello medio di difficoltà. Di conseguenza non posso certo dire di aver potuto capire molto di quella che sarà la realizzazione definitiva. E meno male perché, sbilanciamenti a parte, l'impressione iniziale è stata tutt'altro che gioiosa e promettente: texture che svolazzavano da tutte le parti, una certa lentezza nell'aggiornamento dello schermo su un P166 con scheda video accelerata 3D, controlli un po' abbozzati... Insomma, a meno che non ci si trovi di fronte a un nuovo "caso Syndicate Wars", dove la demo era un obbrobrio in confronto al gioco definitivo, vi consiglio caldamente di attendere la recensione del gioco completo, che mi auguro mi smentisca. Per il resto, Sega Rally è sempre Sega Rally: vedremo tra un mesetto o due come andrà a finire...

Paolo Besser

WARCRAFT SECONDO AD&D



Vi piacciono gli strategici in tempo reale con ambientazione Fantasy ma avete già da tempo finito Warcraft 2? Non siete rimasti convinti da War Wind della SSI, recensito il mese scorso dal prode Xam? Perfetto, la Interplay ha pronto il gioco che fa per voi: in attesa della recensione che apparirà sicuramente sul prossimo numero eccovi giusto un paio di righe per suscitare la vostra curiosità.

Blood & Magic, questo il titolo del nuovo parto della software house inglese, a prima vista si presenta come una copia più o meno spudorata del titolo della Blizzard: dovrete costruirvi un vostro esercito producendo gli uomini di cui avrete maggior bisogno, occorrerà raccogliere un prezioso materiale (in questo caso rappresentato dal Mana, una forza magica in grado di realizzare ogni vostro desiderio) e lo scopo del gioco sarà quello di sconfiggere le forze nemiche che infesteranno le lande che visiterete. Niente paura comunque, vi basteranno solo pochi minuti di gioco per capire che le similitudini fra i due giochi non si spingono molto oltre. Il complicato ma interessantissimo metodo con il quale costruire le

vostre fortificazioni, le trasformazioni che possono compiere i vostri uomini, le ricerche che si possono condurre per scoprire nuove creature da lanciare contro il feroce avversario, gli utilissimi artefatti magici che saranno reperibili nei vari scenari e la trama che lega le varie campagne sono solo alcuni dei motivi che rendono questo Blood & Magic un prodotto decisamente accattivante che, sebbene sotto il profilo grafico non mi abbia completamente convinto, è riuscito a incollarmi al monitor per diverso tempo.

Non mi rimane che segnalare la presenza di un'ottima missione d'allenamento per apprendere tutti i principi base del gioco e la possibilità di giocare in rete o con il modem per sfidare un amico che riterrà di saper far meglio di voi.

E se noi ci risentiamo il mese prossimo fra le pagine della recensione, io intanto me ne torno a giocare: sono proprio curioso di sapere quali altre sorprese mi attendono in questo Blood & Magic.

RED



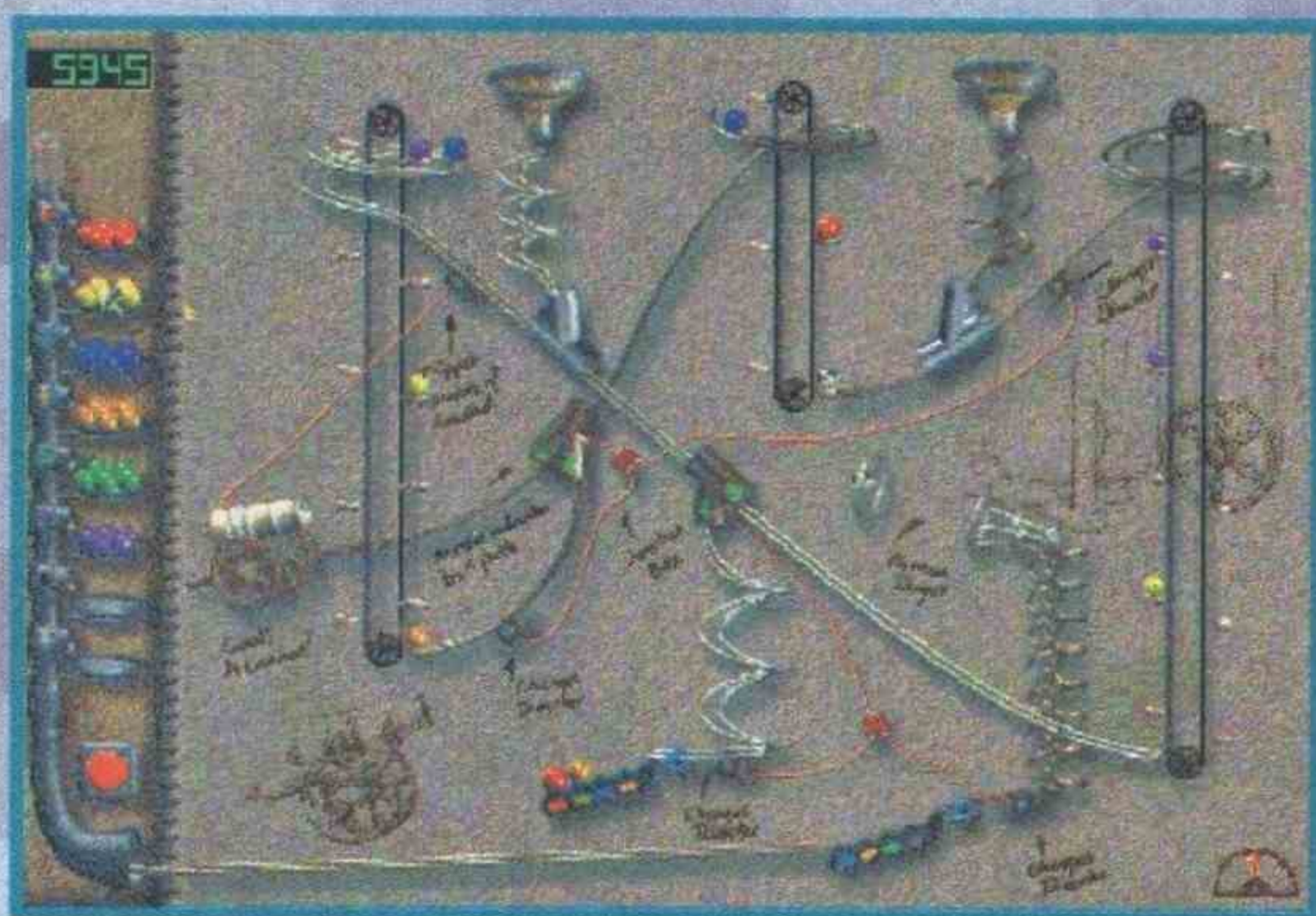
MAXIS: TRE TITOLI PER IL 1997



Ultimamente la software house famosa per le sue originali ed entusiasmanti simulazioni, la più recente delle quali è stata se non erro SimCopter, ha annunciato tre titoli che usciranno nei primi mesi di questo nuovo anno. Il primo, forse quello meno entusiasmante ma non per questo poco originale, si chiamerà Marble Drop. Si tratterà di un puzzle-game strategico che, riprendendo un genere assai fortunato qualche anno fa (ma che nutre ancora una vasta cerchia di cervellotici estimatori), ci metterà alla prova con singolari macchinari in cui dovremo far cadere numerose palline colorate. Ogni pallina dovrà raggiungere una meta particolare, corrispondente al suo colore, passando attraverso contorti canali e stravaganti marchingegni tra cui cannoni, leve, teletrasporti, bivi, imbuto, trampolini, ascensori e chi più ne ha più ne metta.

Dove sta l'originalità? Domanda lecita: il genere non è dei più recenti ma il numero delle caotiche trovate sarà elevato e divertente, almeno stando alle pro-

messe di casa Maxis. Il secondo titolo, disponibile per Win3.1 e Win95 (come il precedente) sarà invece una simulazione di flipper. Dopo il successo di Full Tilt pinball non poteva mancare un adeguato seguito, ed ecco Full Tilt 2, un flipperone a tutto schermo, tridimensionale, renderizzato e capace di gestire tre palle contemporaneamente senza cali di fluidità. Oltre che a offrire una nuova gamma di effetti sonori, il gioco consentirà di poter dare colpi al nostro tavolo da tre direzioni e accontenterà gli smanettatori più esigenti senza però togliere divertimento e giocabilità ai meno abili. Veniamo ora al pezzo forte, che uscirà verso giugno. "The Street Of SimCity" il suo titolo, e per il momento è l'unica notizia certa che abbiamo. Il gioco ci consentirà di gareggiare al volante di potenti veicoli attraverso le strade di una città creata con SimCity 2000: una volta costruita la nostra metropoli, potremo selezionare un circuito all'interno degli innumerevoli quartieri e tuffarci poi in una corsa sfrenata contro avversari gestiti dal computer o da amici in network. Alla fine di ogni corsa avremo a disposizione equipaggiamenti bonus che ci permetteranno di rendere più dura la vita dei nostri avversari permettendoci di lasciare sul tracciato scie di olio o mucchi di chiodi. Altro non so dirvi se non che l'idea mi sembra semplicemente fantastica e che non vedo l'ora di avere tra le mani il nuovo scatolotto firmato Maxis.



ME

TGM NEWS

non sarà dispendioso, la manutenzione dei grossi server rappresenterà invece una massiccia fonte di spese. Gates non ha citato nessuna delle due compagnie che più si stanno impegnando nel campo dei Network Computers, Oracle e Sun, ma è anche opportuno ricordare che, a ogni buon conto, MicroSoft ha comunque presentato una propria linea di NC denominata NetPC. Questi sistemi però non si allineano alla tradizionale struttura dei Network, anzi nell'idea degli sviluppatori MicroSoft, il NetPC è la risposta all'evoluzione del mercato, che vede ormai la "connettività globale" come una necessità. Secondo Gates, e non solo secondo lui, questo è l'anno in cui le applicazioni produttive si sono immerse nella rete, per inaugurare una struttura nuova che consenta di avere "informazioni sulla punta delle dita". La risposta a queste necessità è Active Desktop, un nuovo modo di concepire il rapporto utente/informazione, per cui saranno le informazioni stesse a "cercare" l'utente, e non viceversa: ciò è possibile grazie a dei miglioramenti, operati sia su Windows che su Internet Explorer, che consentiranno di istruire il PC riguardo all'area di dati cui si è interessati, per far sì che, automaticamente, i contenuti richiesti facciano la loro comparsa sul desktop. Questo procedimento, alla lontana, rientra in quella famigerata "semplicità d'uso" che più o meno tutte le grandi aziende stanno professando da alcuni mesi a questa parte, e che in fondo è alla base della nascita del fenomeno NC.

Infine, Gates ha dimostrato di aver molto apprezzato il discorso introduttivo di Groves, soprattutto per ciò che riguarda le disamine tecniche sul futuro dei computer. Grande appassionato della teorizzazione sui sistemi digitali del futuro, Gates ha persino dedicato un libro alla questione ("La strada che porta al Domani"), in cui espone tutte le sue teorie riguardo alla struttura del computer intelligente. Entro pochi anni, il modo di usare il PC, e qualsiasi altra apparecchiatura elettronica, muterà radicalmente, tanto che potremo trattare le macchine come persone, visto che saranno in grado di riconoscere la nostra voce e la nostra immagine. Per riassumere questa nuova concezione, che presto faremo anche nostra, è sufficiente citare una frase di Gates, che ben si presta a divenire un aforisma: "Tra dieci anni, i nostri figli finiranno per dire che c'è stata un'epoca in cui i computer non erano in grado di leggere, parlare, e vedere."

...MA ANCHE IL NETPC VUOLE LA SUA PARTE

Mentre Bill Gates era impegnato a proclamare le qualità del PC, nel corso del Comdex diversi produttori hanno comunque manifestato interesse verso il NetPC, la risposta al Network Computer secondo MicroSoft e Intel.

Sebbene non si tratti di un prodotto radicale come l'NC, il NetPC offre comunque costi di gestione assai ridotti (e un prezzo favorevole), e rappresenta un sistema la cui parola chiave è "connettività", come vuole la nuova politica generale del mercato. IBM, Hewlett Packard e Gateway 2000 hanno presentato i loro progetti, offrendo ognuno una versione di NetPC che incarna i punti di vista di ogni singola compagnia. IBM, ad esempio, ha optato per il mantenimento dell'hard disk, tanto che il suo "Network PC" comprende 1GB di disco fisso, Windows95, ed un processore Pentium. Ma è a livello di struttura che IBM si differenzia dal resto della concorrenza: il Network PC IBM può essere infatti comandato a distanza nelle sue operazioni base (installazione del software, setup e spegnimento della macchina), in maniera tale che i responsabili dei sistemi interni delle compagnie avranno il completo controllo sui computer dei dipendenti, in una sorta di clima da "Grande Fratello". Anche Hewlett Packard adotta questo meccanismo, ma la sua linea di NetPC comprenderà anche modelli privi di hard disk. I processori centrali saranno Pentium anche in questo caso, ma HP sottolinea che non si tratta di un sodalizio inscindibile: non è esclusa la possibilità di ricorrere a chip compatibili, come quelli prodotti da AMD e Cyrix. Il motivo, stando ad esponenti della compagnia, è che l'imperativo di Intel di creare processori sempre più potenti e veloci mal si concilia con la struttura del NetPC, che richiede invece una semplificazione della gestione. Inoltre, HP non aderirà necessariamente al programma "amministrazione a costo-zero" promosso da MicroSoft, che consente a ciascun NetPC di aggiornare automaticamente il proprio sistema operativo ricercando e installando i componenti modificati dal server. HP ha già sviluppato un software che può ottenere i medesimi risultati, e non esiterà a utilizzarlo se il sistema MicroSoft sarà eccessivamente restrittivo e troppo legato ai prodotti della casa di Redmond.

Gateway 2000, infine, sceglie una strada ancora più tradizionale, e costruirà quindi NetPC molto simile a un normale desktop computer: comprenderà infatti un hard disk, 16MB di RAM, una scheda audio ed un monitor, per un prezzo compreso fra 1000 e 2000 dollari. La competitività dei prezzi ed il contenimento dei costi di amministrazione rimane però la chiave di volta della politica di Gateway, che intende infatti aderire al programma costo-zero di MicroSoft, e a qualsiasi altra tecnologia che consenta di mantenere al minimo i costi di gestione.

AMD RILANCI L'OFFENSIVA CON IL K6

Da sempre in concorrenza con Intel, AMD cerca ora di rilanciare la sfida presentando il suo prossimo microprocessore, denominato K6, che sarà disponibile all'inizio del prossimo anno. Avrà una frequenza base di 200MHz e, stando alle dichiarazioni del produttore, sarà più potente e più economico del suo diretto concorrente, il Pentium Pro. Inoltre, includerà capacità multimediali che lo metteranno a diretto paragone con la tecnologia MMX di Intel. Si tratta comunque di un prodotto che non sembra destare grande preoccupazione nei dirigenti del colosso californiano, che ha peraltro già pronta la CPU della prossima generazione, il P6. Anche un'altra compagnia ha sviluppato un "clone" del Pentium, la Cyrix Corp., ma né quest'ultima né AMD aspirano a entrare in concorrenza diretta con Intel visto che non ottengono alcun tipo di supporto dai grandi produttori di sistemi PC, ma si limitano a ricercare la conquista di un mercato di nicchia.

HITACHI, NON MANCA NEPPURE LA PAROLA

Continua il grande successo del processore Hitachi RISC SH-3, che rappresenta lo standard base per i nuovi Handheld PC: la società Lemout & Hauspie, infatti, ha appena annunciato che convertirà la propria tecnologia di riconoscimento vocale anche per questo chip. Il sistema verrà implementato in alcune apparecchiature che consentiranno all'utente, tramite comandi vocali, di impartire ordini al proprio computer, anche a distanza, ad esempio per farsi leggere la posta elettronica al telefono. La voce digitale di risposta sarà, a dire della compagnia, assolutamente naturale, mentre altri possibili usi sono allo studio, come la possibilità di localizzare appuntamenti e contatti e di impartire direttamente al computer comandi alfanumerici. La tecnologia di riconoscimento è disponibile in Inglese, Francese, Tedesco, Italiano, Spagnolo, Olandese e Coreano, mentre sono allo studio le versioni Giapponesi e Cinesi. Anche se non esistono conferme ufficiali, il meccanismo potrebbe anche essere incluso nei nuovi sistemi Windows CE.

ANCHE LE SMART CARDS PARLANO IN JAVA

Come era da tempo prevedibile, Java verrà incluso anche nelle Smart Cards, come confermato da un annuncio ufficiale della Hewlett Packard. Questa compagnia sta infatti mettendo a punto, in collaborazione con Gemplus (un produttore di smart cards) e Informix (una software house), delle apparecchiature denominate ImagineCards, che saranno in grado di fare girare alcune applets Java. Inizialmente questa rivoluzionaria tessera

APPASSIONATI DI ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS UNITEVI!

Il mondo infinito di uno dei più famosi e giocati role-playing-game del mondo, AD&D, ha recentemente debuttato su Internet all'indirizzo <http://www.interplay.dragonplay.com>. Interplay da tempo sfrutta una licenza concessa da TSR per pubblicare prodotti basati sul complesso gioco fantasy. Oggi la stessa software

Advanced
Dungeons & Dragons

Enhanted forests. Glorious dragons. Forgotten castles. So much splendor awaits your eyes. Forged from the minds of great wizards, DragonPlay welcomes all great computer gamers. If you are stirred by the thought of wielding sword or spell in the most splendid of worlds, hearken. Prepare yourself for entry into the great Mages' Guild.

house ha creato per gli amanti del genere questo nuovo sito, che contiene informazione sui nuovi prodotti dedicati a questo vasto mondo. I visitatori di DragonPlay possono vedere e scaricare immagini e demo, ottenere consigli e trucchi e scambiare messaggi, commenti e opinioni con altri interessati. Il sito è particolarmente consigliato a chi già possiede (oltre a un modem e a un abbonamento a Internet) l'ultimo nato di casa Interplay, Blood & Magic. Si tratta del primo titolo basato sul gioco AD&D sviluppato da Tachyon Studios per Interplay, un gioco strategico real-time per PC ambientato in un mondo chiamato "The Utter East", un immenso scenario comprendente cinque reami e facente parte della serie "Forgotten Realms" (in AD&D

esistono innumerevoli serie). I giocatori potranno gestire un party (ossia un gruppo di personaggi con diverse abilità, come maghi, guerrieri, elfi ecc.) comprendente fino a ventotto elementi. Il nuovo sito DragonPlay sarà allora utile a chi volesse competere con giocatori umani eventualmente connessi, che una volta conosciutisi potranno trovarsi nelle diverse locazioni del sito per discutere tra loro e scambiarsi consigli e opinioni. I frequentatori saranno poi avvisati e tenuti informati di tutte le novità del gioco e dei nuovi prodotti fantasy della Interplay. Per meglio visionare il sito occorre Netscape Navigator 3 o Microsoft Internet Explorer 3. La presenza di applicazioni per Shockwave rende un po' ostiche alcune operazioni ma per il resto è tutto OK e attualmente operativo.

ME

TGM NEWS

grandi provider americani (Compuserve, America OnLine, MSN) è che, secondo numerose stime, il business di Internet è in forte espansione nel vecchio continente: rappresenta un mercato che raggiungerà il miliardo di dollari entro il 2000. Fino a ora però, quello dei fornitori d'accesso non è stato un campo foriero di grandi guadagni, ed è probabile che non lo diventi ancora per qualche tempo: a titolo di conferma, i dati fiscali più recenti parlano di perdite per AOL e Compuserve, rispettivamente di \$353 milioni e \$53 milioni, mentre Microsoft prevede un rosso di oltre 1 miliardo di dollari a carico dei suoi servizi di rete nel corso del prossimo triennio. E' dunque chiaro quale sia il motivo che spinge questi colossi feriti a ricercare nuovi mercati, ancora giovani e in espansione, per risanare i propri bilanci. Allo stato attuale delle cose, America OnLine conta 250.000 abbonati in Europa, ma la sua avventura al di fuori degli USA è appena cominciata. Jonathan Bulkley, presidente della società, promette che presto verranno annunciate "grandi cose" attorno al coinvolgimento di AOL nel continente europeo. Per il momento, l'unico progetto su cui splende la luce è quello di uniformare le tariffe, in maniera da adattare gli utenti europei alla richiesta di \$19,95 mensili (senza limiti di tempo) recentemente istituita in territorio americano. Microsoft Network, dal canto suo, non ha certo riscosso grandi entusiasmi al momento della sua apparizione, in contemporanea con Windows95: gli abbonati europei sono soltanto 85.000, ma anche in questo caso ci si prepara a un rilancio in grande stile. Ma è CompuServe che per il momento domina nell'interregno europeo, con oltre 850.000 utenti iscritti, la metà dei quali nella sola Gran Bretagna. Un patrimonio costruito in cinque anni di presenza, che non accenna a diminuire visti i 56.000 nuovi contratti sottoscritti nel passato trimestre. Ma le vere chiavi per l'espansione di Internet (e non solo dei provider) nel vecchio continente non si limitano alle strategie di mercato: i cittadini non americani devono guadagnare una propria identità all'interno della rete, senza sentirsi visitatori di un paese straniero. Si tratta di un problema che coinvolge la sfera del linguaggio e, più in generale, quella delle culture locali. Inoltre, l'Europa deve ancora crescere sul fronte della diffusione tecnologica: in Germania ed Inghilterra, due paesi non certi retrogradi sul piano informatico, esiste un PC ogni 6 famiglie, mentre negli Stati Uniti il medesimo rapporto è di uno a tre. Quando, com'è inevitabile, la diffusione dei computer sarà diventata realmente capillare anche da questa parte dell'oceano, naturale conseguenza sarà che anche ciascun abitante dell'Unione Europea potrà sentirsi, a buon diritto, cittadino di Internet.

JP

NOVELL TORNA IN SALUTE

Novell sta decisamente attraversando un periodo di transizione, sia a livello societario (essendo ancora priva di un amministratore dopo le dimissioni di Robert Frankenberg lo scorso Agosto), sia a livello di mercato, nel tentativo di ritornare ai fasti economici dello scorso anno. I dati fiscali dell'ultimo trimestre però fanno pensare che la situazione si stia risolvendo positivamente: nel periodo terminato lo scorso 26 Ottobre, infatti, la compagnia ha raccolto utili per \$59 milioni, sulla base di un fatturato complessivo pari a \$384 milioni. Su base annuale, rispetto al 1995, il fatturato è sceso del 30% passando a \$1,4 miliardi, mentre un vero e proprio crollo l'hanno subito i profitti, calati del 63% fino a quota \$126 milioni. La compagnia in questo periodo sta lavorando a una nuova strategia per rilanciare i propri prodotti, trasformando il proprio software per network NetWare in un prodotto chiamato IntranetWare: il mercato delle Intranet è infatti in forte espansione e Novell sta cercando di approfittarne. Inoltre è stato deciso di riscrivere il Novell Directory Services in maniera che possa funzionare anche su sistemi Windows NT ed Unix: l'uscita della nuova versione è prevista da un momento all'altro. Per scoprire se queste mosse avranno gli effetti sperati sarà necessario attendere ancora un paio di trimestri. Nel frattempo, comunque, Novell deve continuare a lavorare per riguadagnare la sua posizione di leadership di un tempo. I dati che sono stati appena resi noti rappresentano un grande passo avanti rispetto al secondo trimestre, quando vennero accusate ingenti perdite dovute, si disse, alla riorganizzazione della rete distributiva e a rimanenze di inventario. La situazione era grave a tal punto che alcuni analisti di mercato avevano perso fiducia in Novell, cantandole un Requiem forse troppo affrettato. Per il momento, la società dimostra di essere in ripresa: il futuro ci dirà se si tratta di un fuoco di paglia o di un ritorno in grande stile.

JP

UNA SVASTICA CONGELA COREL DRAW

Dopo che alcuni mesi fa era stata denunciata la presenza di messaggi propagandistici anti-Pechino nella versione cinese di Windows95, la politica invade nuovamente il campo dell'informatica: la procura di Monaco di Baviera ha infatti congelato la vendita in Germania di Corel Draw per via della presenza di alcuni simboli raffiguranti Hitler ed una svastica. Questi simboli, la cui diffusione pubblica è contro la legge nello stato tedesco, fanno parte della enorme libreria del programma, che consta di oltre 75.000 immagini. Un funzionario del distretto di Monaco, venuto a conoscenza del fatto ha ordinato la sospensione della vendita del prodotto, ma Corel si è appellata contro questo provvedimento e un tribunale tedesco ha dato ragione alla software house. Corel sostiene infatti che le immagini incriminate sono state incluse per completezza, a fini storici o religiosi, e non vi è quindi alcun tipo di implicazione politica. Corel è anche a conoscenza del fatto che il reato nell'uso di questi simboli, sussisterebbe solo nel caso venissero utilizzati in esibizioni o documenti diffusi al pubblico. Per questo motivo, ha deciso di allegare a ogni confezione uno sticker di avvertimento: servirà ad avvertire i potenziali acquirenti che l'uso improprio di alcune immagini contenute nel programma è proibito dalle leggi tedesche. Si tratta comunque di una soluzione temporanea e nel frattempo lo staff Corel analizzerà nuovamente la libreria del prodotto per eliminare qualunque tipo di immagine che possa essere ritenuta offensiva. I dirigenti della compagnia sottolineano infatti che non intendono avere problemi di questo tipo e che dunque rimuoveranno qualsiasi simbolo che possa causare fastidi: non potendo controllare in via capillare il modo in cui Corel Draw viene utilizzato, questa è l'unica soluzione possibile. L'intera questione è stata originata dal fatto che i simboli incriminati erano stati notati su alcuni biglietti da visita utilizzati da gruppi fascisti e Neo-Nazisti.

JP

UN NATALE SENZA MARIO NEGLI USA?

E' destinato a diventare il "christmas gift" più richiesto delle prossime festività ed è anche destinato a diventare l'incubo dei genitori di tutti gli Stati Uniti: l'N64, naturalmente. Circolano da qualche giorno ormai diverse (preoccupate) voci che sostengono, a buon diritto, che gli USA potrebbero ritrovarsi a corto di Nintendo 64 per una seconda volta. Dopo che infatti il primo stock di 500.000 macchine era andato esaurito in pochi giorni, sembra che anche la razione aggiuntiva di altre 750.000 unità abbia le ore contate, e difficilmente sarà possibile soddisfare tutte le richieste sotto Natale. Ma la situazione è ben più peculiare di quanto potrebbe sembrare: non si tratta di una semplice richiesta superiore alle attese ma di una vera e propria mania, in tipico stile yankee. Finora quasi tutti coloro che sono riusciti ad acquistare un'N64 avevano avuto la premura di ordinarla in anticipo, settimane prima della data di lancio. La maggior parte dei rivenditori, infatti, non ha mai fatto in tempo a esporre neppure una. Tutto questo non fa che acuire il fenomeno, cos'è che la console non è più soltanto un fantastico videogioco

LA NUOVA MOSSA DI ELECTRONIC ARTS

Il mese scorso Electronic Arts ha siglato un accordo con un'etichetta minore, la AnyRiver, per avere l'esclusiva sulla distribuzione mondiale del software per l'intrattenimento prodotto da quest'ultima. AnyRiver è un'azienda nuova, fondata lo scorso anno da Stewart Bonn, l'attuale presidente che in passato fu tra i fondatori della stessa Electronic Arts. L'alleanza tra le due aziende nasce dall'esigenza di AnyRiver di farsi conoscere e di vendere i suoi prodotti in tutto il mondo; e chi meglio di EA, colosso che possiede la più grande rete di distribuzione del pianeta? Presto quest'anno vedremo dunque sul mercato tre nuovi titoli firmati EA: "Flying Saucer", "A Fork in the Tale" e "Quaternity". Il primo sarà



un gioco di simulazione ambientato nello spazio e vanterà la collaborazione di ufologi, il che lo renderà senza dubbio un prodotto quantomeno interessante. Del secondo e del terzo non si sa pressoché nulla. La foto con quel brutto muso con la spada lunghissima si riferisce a "A Fork in the Tale" e mi fa pensare che si tratti di una sorta di avventura ambientata in un mondo fantasy. AnyRiver assicura che ci informerà presto su questi prodotti e che saranno disponibili anche delle versioni demo. Attendiamo pazienti.

ME



VIDEOTELEFONO DA MICROSOFT

Nel variopinto scenario dei software per videoconferenza e telefonia sulla rete, è di fondamentale importanza avere dei riferimenti fissi, degli standard a cui guardare con fiducia. Microsoft da sempre lavora con questa politica e Windows 95 con le sue nuove librerie è un esempio di questo sforzo. Il mese scorso Microsoft ha annunciato la versione beta del suo NetMeeting 2, una piattaforma per la comunicazione audio/video in tempo reale. NetMeeting si basa sullo standard ITU H.323 (ITU sta per International Telecommunication Union). La versione beta è scaricabile su Internet al sito www.microsoft.com e si dice sia il miglior software in circolazione: quando non è possibile un colloquio diretto e il telefono non basta, ecco che Microsoft risolve. Compatibile, oltre che allo standard H.323, anche a innumerevoli prodotti presenti sul mercato come l'Internet Phone, NetMeeting è un prodotto completo che merita attenzione. Se si considera poi che Microsoft ha pensato non solo a Internet e al suo popolo ma anche al nuovo fenomeno Intranet, che consente l'utilizzo delle tecnologie di rete alle aziende, non si può che convenire col mio giudizio. Microsoft ha inoltre già sviluppato un kit apposito per il supporto tecnico, il NetMeeting 2.0 Resource Kit: un sistema di informazione che aiuti a capire il prodotto e a risolvere qualsiasi tipo di problema. A tra non molto per la versione definitiva.



JP

APPASSIONATI DI ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS UNITEVI!

Il mondo infinito di uno dei più famosi e giocati role-playing-game del mondo, AD&D, ha recentemente debuttato su Internet all'indirizzo <http://www.interplay.dragonplay.com>. Interplay da tempo sfrutta una licenza concessa da TSR per pubblicare prodotti basati sul complesso gioco fantasy. Oggi la stessa software

Advanced
Dungeons & Dragons

Enchanted forests. Glorious dragons. Forgotten castles. So much splendor awaits your eyes. Forged from the minds of great wizards, DragonPlay welcomes all great computer gamers. If you are stirred by the thought of wielding sword or spell in the most splendid of worlds, hearken. Prepare yourself for entry into the great Mages' Guild.



house ha creato per gli amanti del genere questo nuovo sito, che contiene informazione sui nuovi prodotti dedicati a questo vasto mondo. I visitatori di DragonPlay possono vedere e scaricare immagini e demo, ottenere consigli e trucchi e scambiare messaggi, commenti e opinioni con altri interessati. Il sito è particolarmente consigliato a chi già possiede (oltre a un modem e a un abbonamento a Internet) l'ultimo nato di casa Interplay, Blood & Magic. Si tratta del primo titolo basato sul gioco AD&D sviluppato da Tachyon Studios per Interplay, un gioco strategico real-time per PC ambientato in un mondo chiamato "The Utter East", un immenso scenario comprendente cinque reami e facente parte della serie "Forgotten Realms" (in AD&D

esistono innumerevoli serie). I giocatori potranno gestire un party (ossia un gruppo di personaggi con diverse abilità, come maghi, guerrieri, elfi ecc.) comprendente fino a ventotto elementi. Il nuovo sito DragonPlay sarà allora utile a chi volesse competere con giocatori umani eventualmente connessi, che una volta conosciuti potranno trovarsi nelle diverse locazioni del sito per discutere tra loro e scambiarsi consigli e opinioni. I frequentatori saranno poi avvisati e tenuti informati di tutte le novità del gioco e dei nuovi prodotti fantasy della Interplay. Per meglio visionare il sito occorre Netscape Navigator 3 o Microsoft Internet Explorer 3. La presenza di applicazioni per Shockwave rende un po' ostiche alcune operazioni ma per il resto è tutto OK e attualmente operativo.

ME

LA NUOVA MOSSA DI ELECTRONIC ARTS

Il mese scorso Electronic Arts ha siglato un accordo con un'etichetta minore, la AnyRiver, per avere l'esclusiva sulla distribuzione mondiale del software per l'intrattenimento prodotto da quest'ultima. AnyRiver è un'azienda nuova, fondata lo scorso anno da Stewart Bonn, l'attuale presidente che in passato fu tra i fondatori della stessa Electronic Arts. L'alleanza tra le due aziende nasce dall'esigenza di AnyRiver di farsi conoscere e di vendere i suoi prodotti in tutto il mondo; e chi meglio di EA, colosso che possiede la più grande rete di distribuzione del pianeta? Presto quest'anno vedremo dunque sul mercato tre nuovi titoli firmati EA: "Flying Saucer", "A Fork in the Tale" e "Quaterniti". Il primo sarà



un gioco di simulazione ambientato nello spazio e vanterà la collaborazione di ufologi, il che lo renderà senza dubbio un prodotto quantomeno interessante. Del secondo e del terzo non si sa pressoché nulla. La foto con quel brutto muso con la spada lunghissima si riferisce a "A Fork in the Tale" e mi fa pensare che si tratti di una sorta di avventura ambientata in un mondo fantasy. AnyRiver assicura che ci informerà presto su questi prodotti e che saranno disponibili anche delle versioni demo. Attendiamo pazienti.

ME



VIDEOTELEFONO DA MICROSOFT

Nel variopinto scenario dei software per videoconferenza e telefonia sulla rete, è di fondamentale importanza avere dei riferimenti fissi, degli standard a cui guardare con fiducia. Microsoft da sempre lavora con questa politica e Windows 95 con le sue nuove librerie è un esempio di questo sforzo. Il mese scorso Microsoft ha annunciato la versione beta del suo NetMeeting 2, una piattaforma per la comunicazione audio/video in tempo reale. NetMeeting si basa sullo standard ITU H.323 (ITU sta per International Telecommunication Union). La versione beta è scaricabile su Internet al sito www.microsoft.com e si dice sia il miglior software in circolazione: quando non è possibile un colloquio diretto e il telefono non basta, ecco che Microsoft risolve. Compatibile, oltre che allo standard H.323, anche a innumerevoli prodotti presenti sul mercato come l'Internet Phone, NetMeeting è un prodotto completo che merita attenzione. Se si considera poi che Microsoft ha pensato non solo a Internet e al suo popolo ma anche al nuovo fenomeno Intranet, che consente l'utilizzo delle tecnologie di rete alle aziende, non si può che convenire col mio giudizio. Microsoft ha inoltre già sviluppato un kit apposito per il supporto tecnico, il NetMeeting 2.0 Resource Kit: un sistema di informazione che aiuti a capire il prodotto e a risolvere qualsiasi tipo di problema. A tra non molto per la versione definitiva.



JP

TGM NEWS

grandi provider americani (CompuServe, America OnLine, MSN) è che, secondo numerose stime, il business di Internet è in forte espansione nel vecchio continente: rappresenta un mercato che raggiungerà il miliardo di dollari entro il 2000. Fino a ora però, quello dei fornitori d'accesso non è stato un campo foriero di grandi guadagni, ed è probabile che non lo diventi ancora per qualche tempo: a titolo di conferma, i dati fiscali più recenti parlano di perdite per AOL e CompuServe, rispettivamente di \$353 milioni e \$53 milioni, mentre Microsoft prevede un rosso di oltre 1 miliardo di dollari a carico dei suoi servizi di rete nel corso del prossimo triennio. E' dunque chiaro quale sia il motivo che spinge questi colossi feriti a ricercare nuovi mercati, ancora giovani e in espansione, per risanare i propri bilanci. Allo stato attuale delle cose, America OnLine conta 250.000 abbonati in Europa, ma la sua avventura al di fuori degli USA è appena cominciata. Jonathan Bulkley, presidente della società, promette che presto verranno annunciate "grandi cose" attorno al coinvolgimento di AOL nel continente europeo. Per il momento, l'unico progetto su cui splende la luce è quello di uniformare le tariffe, in maniera da adattare gli utenti europei alla richiesta di \$19,95 mensili (senza limiti di tempo) recentemente istituita in territorio americano. Microsoft Network, dal canto suo, non ha certo riscosso grandi entusiasmi al momento della sua apparizione, in contemporanea con Windows95: gli abbonati europei sono soltanto 85.000, ma anche in questo caso ci si prepara a un rilancio in grande stile. Ma è CompuServe che per il momento domina nell'interregno europeo, con oltre 850.000 utenti iscritti, la metà dei quali nella sola Gran Bretagna. Un patrimonio costruito in cinque anni di presenza, che non accenna a diminuire visti i 56.000 nuovi contratti sottoscritti nel passato trimestre. Ma le vere chiavi per l'espansione di Internet (e non solo dei provider) nel vecchio continente non si limitano alle strategie di mercato: i cittadini non americani devono guadagnare una propria identità all'interno della rete, senza sentirsi visitatori di un paese straniero. Si tratta di un problema che coinvolge la sfera del linguaggio e, più in generale, quella delle culture locali. Inoltre, l'Europa deve ancora crescere sul fronte della diffusione tecnologica: in Germania ed Inghilterra, due paesi non certi retrogradi sul piano informatico, esiste un PC ogni 6 famiglie, mentre negli Stati Uniti il medesimo rapporto è di uno a tre. Quando, com'è inevitabile, la diffusione del computer sarà diventata realmente capillare anche da questa parte dell'oceano, naturale conseguenza sarà che anche ciascun abitante dell'Unione Europea potrà sentirsi, a buon diritto, cittadino di Internet.

NOVELL TORNA IN SALUTE

Novell sta decisamente attraversando un periodo di transizione, sia a livello societario (essendo ancora priva di un amministratore dopo le dimissioni di Robert Frankenberg lo scorso Agosto), sia a livello di mercato, nel tentativo di ritornare ai fasti economici dello scorso anno. I dati fiscali dell'ultimo trimestre però fanno pensare che la situazione si stia risolvendo positivamente: nel periodo terminato lo scorso 26 Ottobre, infatti, la compagnia ha raccolto utili per \$59 milioni, sulla base di un fatturato complessivo pari a \$384 milioni. Su base annuale, rispetto al 1995, il fatturato è sceso del 30% passando a \$1.4 miliardi, mentre un vero e proprio crollo l'hanno subito i profitti, calati del 63% fino a quota \$126 milioni. La compagnia in questo periodo sta lavorando a una nuova strategia per rilanciare i propri prodotti, trasformando il proprio software per network NetWare in un prodotto chiamato IntranetWare; il mercato delle Intranet è infatti in forte espansione e Novell sta cercando di approfittarne. Inoltre è stato deciso di riscrivere il Novell Directory Services in maniera che possa funzionare anche su sistemi Windows NT ed Unix: l'uscita della nuova versione è prevista da un momento all'altro. Per scoprire se queste mosse avranno gli effetti sperati sarà necessario attendere ancora un paio di trimestri. Nel frattempo, comunque, Novell deve continuare a lavorare per riguadagnare la sua posizione di leadership di un tempo. I dati che sono stati appena resi noti rappresentano un grande passo avanti rispetto al secondo trimestre, quando vennero accusate ingenti perdite dovute, si disse, alla riorganizzazione della rete distributiva e a rimanenze di inventario. La situazione era grave a tal punto che alcuni analisti di mercato avevano perso fiducia in Novell, cantandole un Requiem forse troppo affrettato. Per il momento, la società dimostra di essere in ripresa: il futuro ci dirà se si tratta di un fuoco di paglia o di un ritorno in grande stile.

JP

UNA SVASTICA CONGELA COREL DRAW

Dopo che alcuni mesi fa era stata denunciata la presenza di messaggi propagandistici anti-Pechino nella versione cinese di Windows95, la politica invade nuovamente il campo dell'informatica: la procura di Monaco di Baviera ha infatti congelato la vendita in Germania di Corel Draw per via della presenza di alcuni simboli raffiguranti Hitler ed una svastica. Questi simboli, la cui diffusione pubblica è contro la legge nello stato tedesco, fanno parte della enorme libreria del programma, che consta di oltre 75.000 immagini. Un funzionario del distretto di Monaco, venuto a conoscenza del fatto ha ordinato la sospensione della vendita del prodotto, ma Corel si è appellata contro questo provvedimento e un tribunale tedesco ha dato ragione alla software house. Corel sostiene infatti che le immagini incriminate sono state incluse per completezza, a fini storici o religiosi, e non vi è quindi alcun tipo di implicazione politica. Corel è anche a conoscenza del fatto che il reato nell'uso di questi simboli, sussisterebbe solo nel caso venissero utilizzati in esibizioni o documenti diffusi al pubblico. Per questo motivo, ha deciso di allegare a ogni confezione uno sticker di avvertimento: servirà ad avvertire i potenziali acquirenti che l'uso improprio di alcune immagini contenute nel programma è proibito dalle leggi tedesche. Si tratta comunque di una soluzione temporanea e nel frattempo lo staff Corel analizzerà nuovamente la libreria del prodotto per eliminare qualunque tipo di immagine che possa essere ritenuta offensiva. I dirigenti della compagnia sottolineano infatti che non intendono avere problemi di questo tipo e che dunque rimuoveranno qualsiasi simbolo che possa causare fastidi: non potendo controllare in via capillare il modo in cui Corel Draw viene utilizzato, questa è l'unica soluzione possibile. L'intera questione è stata originata dal fatto che i simboli incriminati erano stati notati su alcuni biglietti da visita utilizzati da gruppi fascisti e Neo-Nazisti.

JP

UN NATALE SENZA MARIO NEGLI USA?

E' destinato a diventare il "christmas gift" più richiesto delle prossime festività ed è anche destinato a diventare l'incubo dei genitori di tutti gli Stati Uniti: l'N64, naturalmente. Circolano da qualche giorno ormai diverse (preoccupate) voci che sostengono, a buon diritto, che gli USA potrebbero ritrovarsi a corto di Nintendo 64 per una seconda volta. Dopo che infatti il primo stock di 500.000 macchine era andato esaurito in pochi giorni, sembra che anche la razione aggiuntiva di altre 750.000 unità abbia le ore contate, e difficilmente sarà possibile soddisfare tutte le richieste sotto Natale. Ma la situazione è ben più peculiare di quanto potrebbe sembrare: non si tratta di una semplice richiesta superiore alle attese ma di una vera e propria mania, in tipico stile yankee. Finora quasi tutti coloro che sono riusciti ad acquistare un'N64 avevano avuto la premura di ordinarla in anticipo, settimane prima della data di lancio. La maggior parte dei rivenditori, infatti, non ha mai fatto in tempo a esporre neppure una. Tutto questo non fa che acuire il fenomeno, cos' che la console non è più soltanto un fantastico videogioco

TGM NEWS

ma un oggetto da collezione che bisogna assolutamente possedere. Il paragone più azzeccato, già proposto in altre occasioni, è quello con le bambole Cabbage Patch, che fecero letteralmente impazzire gli Stati Uniti (e non solo) alcuni anni fa. Dal quartier generale giapponese di Nintendo rispondono che più di così non è possibile fare: il secondo stock di 750.000 unità era composto di materiale originariamente destinato all'Europa ed al Giappone stesso, e la catena di produzione sforna "soltanto" 500.000 macchine al mese. Cosa succederà dunque a Natale? Si potrebbe semplicemente ritenere che i potenziali acquirenti di Mario si rivolgano, una volta resisi conto che non possono avere ciò che desiderano, verso PlayStation e Saturn: d'altronde è ormai un dato di fatto che anche queste due macchine, e l'industria videoludica in genere, hanno beneficiato del lancio dell'N64 e del clamore che ha generato. Il problema è che anche queste "alternative", PlayStation in primis, potrebbero diventare un bene in stato di penuria: Sony produce ormai 1 milione di console al mese ma diversi rivenditori hanno già visto le loro scorte diminuire a ritmi impressionanti. Di tutte le parti in causa, è ovviamente Nintendo quella che trae i maggiori vantaggi dalla situazione, tanto che sono arrivate da più parti pesanti accuse sull'operato del colosso giapponese, accuse secondo le quali l'intera faccenda sarebbe stata progettata ad hoc dai dirigenti della società stessa. Quello che conta, in ogni caso, è che (a dispetto della temperatura invernale) questo sarà un Natale molto caldo per i videogiochi.

TREMA LA BORSA DELLE SOFTWARE HOUSE

L'avvicinarsi della decisiva stagione natalizia sta giocando un brutto scherzo ad alcune software house, che in questo clima di nervosismo vedono le loro quotazioni azionarie crollare nei mercati borsistici americani. Le azioni della GT Interactive valevano, il mese scorso, \$22, mentre hanno chiuso a \$11 soltanto alcuni giorni fa. Acclaim ha chiuso a circa \$5, perdendo 3 dollari nelle ultime 3 settimane. Electronic Arts ha visto le sue azioni toccare quota \$32, quando soltanto pochi giorni prima erano stabili attorno ai \$38. Infine, Spectrum Holobyte è passata in meno di un mese da \$7,50 a \$5. Volendo ricercare motivi più profondi per spiegare questa crisi, è necessario soprattutto rendersi conto dell'attuale status della distribuzione del software: è sempre più difficile conquistare un posto al sole sugli scaffali dei negozi, a meno di pagarlo a caro prezzo. Per quanto concerne Acclaim e GTI, i recenti licenziamenti e l'aver rimandato alcuni titoli previsti per Natale, rispettivamente, possono aver contribuito a intaccare la fiducia degli investitori nei confronti di queste due compagnie. L'industria videoludica non è comunque nuova a questo genere di crisi "pre-natalizie" ed in molti assicurano che le straordinarie vendite del periodo festivo cancelleranno ogni timore. Sappremo presto se sarà davvero così.

IL COPYRIGHT DIGITALE NEL VENTUNESIMO SECOLO

È attualmente in corso di svolgimento, a Ginevra, una conferenza internazionale della durata di tre settimane che si incaricherà di stabilire i criteri di massima per le leggi sul diritto d'autore nell'era digitale. Questo congresso, cui parteciperanno 157 delegati del WIPQ (World Intellectual Property Organization), metterà per la prima volta un po' di chiarezza in un problema che, vista la costante diffusione della rete, sta diventando via via più pressante: le leggi tradizionali sul copyright, infatti, difficilmente possono applicarsi a un sistema come quello di Internet, soprattutto quando si tratti di materiale che viene distribuito in una forma tecnologica differente da quella per la quale il copyright specifico è stato concepito (l'esempio più semplice è quello dei brani musicali). E' quindi giunto il momento, dopo alcuni anni di "anarchia", di definire le basi di una legge che protegga i diritti d'autore in forma binaria. Attualmente le informazioni viaggiano libere e, in linea di massima, senza restrizioni sulla rete: quando però si tratta di materiale su cui vigono diritti riservati, allora sorge un problema deontologico oltre che legale: come ci si deve comportare? Inoltre, allo stato attuale delle cose non tutti i paesi del pianeta dispongono di leggi specifiche sul copyright, ed ecco perché questa conferenza deve incaricarsi di definire una legge internazionale che venga poi ratificata dalle singole nazioni. Allo studio vi sono diverse soluzioni, raccolte in tre proposte fondamentali che saranno oggetto di studio del congresso.

Due di questi provvedimenti riguardano la possibilità di far ricadere la responsabilità delle violazioni alla legge sul copyright anche sui fornitori di servizio o di accesso alla rete, nel caso un'infrazione venga denunciata a carico di un particolare utente secondo quanto dettato da parte della Digital Future Coalition, una commissione di esponenti istituzionali ed industriali. Una terza proposta, denominata "Sui Generis Database Act", mira a rafforzare i diritti dei proprietari di database allargando il concetto stesso di database. Così anche dati scientifici, statistiche sportive ed altre informazioni generiche rientrerebbero nella definizione.

La lista degli oppositori di questi cambiamenti è incredibilmente lunga: comprende gruppi organizzati di utenti, di esponenti istituzionali e dell'industria. A sostegno della loro opposizione, queste delegazioni sottolineano il fatto che, approvando le nuove leggi, si arrechierebbe un grave danno alla comunità, si creerebbe una sorta di monopolio dell'informazione con la proposta sui database e, più in generale, si metterebbe a repentaglio lo sviluppo dell'infrastruttura informativa globale. Si tratta di preoccupazioni che, per quanto riguarda coloro che le denunciano, hanno fondamenti in buona parte economici, ma che sono ugualmente valide per l'utente comune. Una legge più restrittiva sul diritto d'autore, una restrizione sull'utilizzo delle informazioni, una responsabilità indiretta a carico dei fornitori d'accesso, sono tutti provvedimenti che cambierebbero faccia alla rete globale così come la conosciamo, senz'altro rendendo giustizia a coloro che attualmente ritengono (a buon diritto) di essere penalizzati dallo stato delle cose, ma anche sconvolgendo le caratteristiche che hanno reso Internet un fenomeno così popolare. In linea teorica, il futuro che si prospetterebbe elimina di fatto la possibilità di navigare per il World Wide Web, espone a rischi legali qualsiasi fornitore di servizi in linea e qualsiasi produttore di macchine "adibite alla riproduzione di documenti" (computer, videoregistratori, ecc.), andrebbe a restringere ancora di più i limiti delle leggi attualmente vigenti anche al di fuori del campo digitale e, in generale, taglierebbe le gambe a qualsiasi tipo di attività educativa che sfrutti gli archivi librari, che non sarebbero più accessibili on-line.

Tra i sostenitori dei nuovi provvedimenti vi sono, come detto, i rappresentanti delle industrie che, attualmente, vengono più delle altre danneggiate dalla mancanza di restrizioni. Tra queste, quella che fa sentire maggiormente la propria voce è l'industria musicale, che deve vedersela anche contro la pirateria. Le leggi attualmente vigenti nel campo, infatti, non sono preparate ad affrontare la diffusione della musica tramite le nuove tecnologie digitali, e devono essere completamente riscritte. Esponenti di alcune note etichette discografiche sostengono che l'intera industria rischia di perdere miliardi di dollari finché non vengano riconosciuti ai legittimi proprietari i diritti per la riproduzione in forma digitale di materiale riservato. Oltretutto, con l'avvento di Internet i vecchi concetti di "riproduzione pubblica" ed "uso in forma privata", i cardini base per definire le differenti applicazioni dei diritti, sono divenuti obsoleti e vanno riformulati. E poi, se le case discografiche non riescono a tenere sotto controllo la pirateria, come potranno controllare il copyright in Internet, dove il pirata e l'ascoltatore sono potenzialmente la stessa persona? Questo e tanti altri problemi troveranno (presumibilmente) soluzione al congresso di Ginevra. E sembra proprio il caso di dire che il futuro dell'era digitale non sarà determinato dalle nuove tecnologie o da un differente approccio tra l'utente e la macchina, ma dalle scelte in materia di copyright che stabiliranno la struttura globale del futuro delle informazioni.

JP

ORA POTREMO ESSERE DEI VERI ASSASSINI...

Certo, questo è ciò che ci promette l'azienda produttrice del Logitech WingMan Warrior, l'ultimo interessantissimo joystick della casa americana più famosa per i suoi mouse che per altri prodotti. Assassin 3D è il nome dell'ultima periferica studiata per i cosiddetti blockbuster game, ossia i sanguinosi Doom, Doom II, Final Doom, Dark Forces, Duke Nukem 3D, Heretic, Hexen, Quake e altri ancora. Il nuovo prodotto è unico nel suo genere e permette di manovrare con due mani questi potenti mezzi di morte virtuale. Studiata soprattutto per sfruttare al massimo la visibilità in prima persona che questi giochi possono offrire, Assassin 3D ci consentirà di abbinare a un normale joystick una comoda trackball gigante che gestirà il nostro punto di vista con più libertà. Con un affare del genere nessuno oserà più sfidarvi non senza un po' di timore ai giochi sopraelencati e ad altri ancora tra cui ad esempio Strife, Ultimate Doom e MechWarrior 2. La trackball assassina sarà venduta da sola al prezzo di 49,95 dollari, oppure con il WingMan Extreme Joystick più la versione shareware di Quake a US\$ 99,95. Si assicura una facile e immediata installazione sia per quanto riguarda la connessione al PC sia per il collegamento con il vostro joystick. Assassin 3D prevede la possibilità di gestire fino a 17 pulsanti e promette di farci diventare degli spietati e gaudenti assassini.



JP

I SEGRETI DELLA MAGNA GRECIA



E' difficile ricostruire l'antica tecnica del salto, gara in origine isolata, in seguito inserita nel pentathlon, di cui rappresentava l'esercizio più complesso. La gara consisteva in un salto in lunghezza da una pedana in terra dura, chiamata bater, preceduto da una breve rincorsa e in un atterraggio nello skamma, una fossa di terreno morbido che serviva ad attenuare la caduta. Già probabilmente nelle fasi più antiche di questa pratica sportiva l'atleta si concentrava con l'ausilio di una musica ritmata.

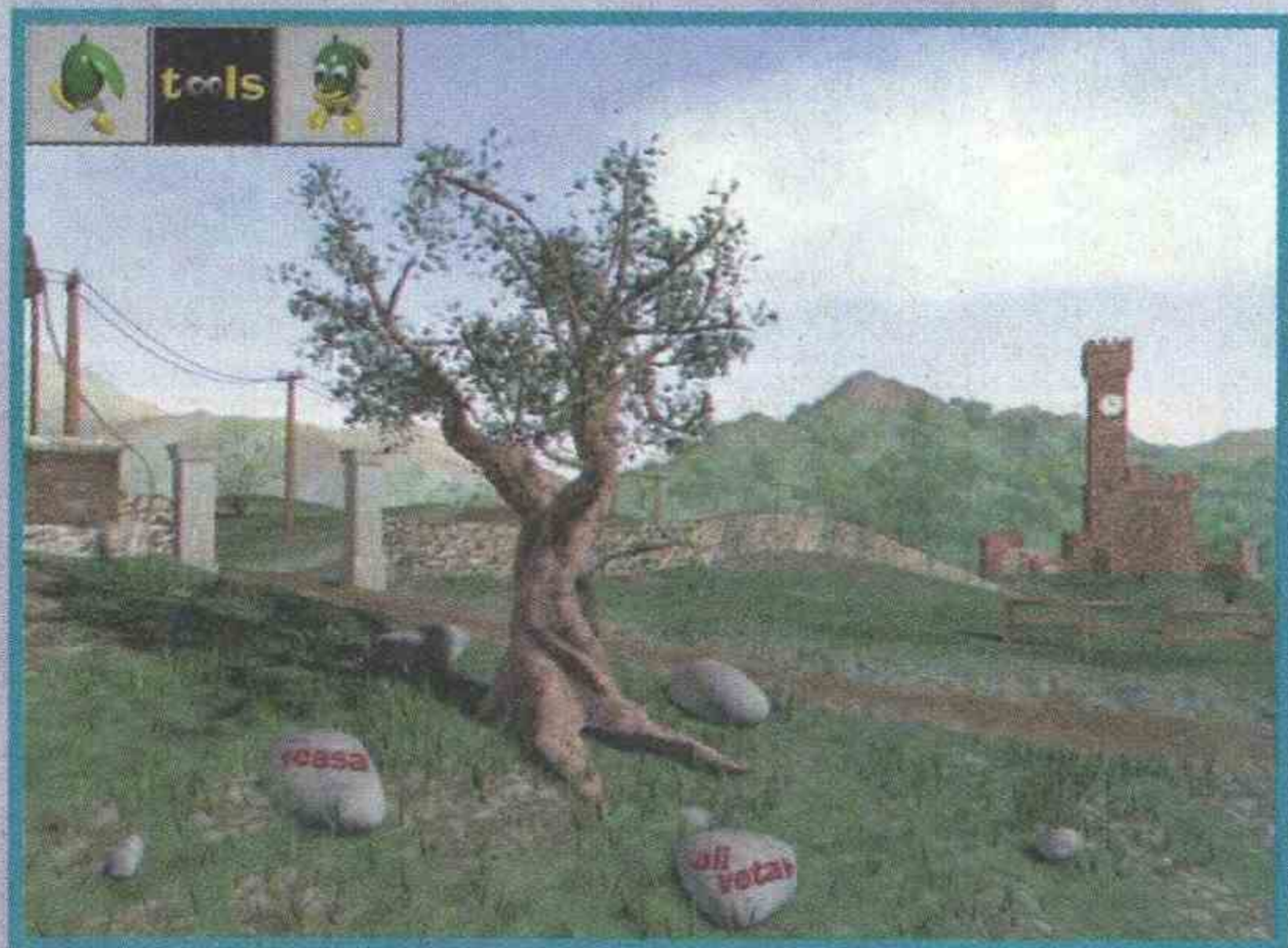
Amfora panatenaica del pittore di Kleophrades, discobolo e atleta con halteres, inizi V sec. a.C.

della musica greca antica. Oppure ancora, ammirate l'arte arcaica nella sua miglior forma, osservando i manufatti artigianali e artistici di questa civiltà. Se preferite, potete anche soffermarvi ad ascoltare i brani di poesia e prosa di famosi autori dell'epoca. Insomma, con "Magna Grecia" potete scoprire davvero tutto di questa straordinaria civiltà, ricca di arte e cultura, divenuta un polo catalizzatore delle scienze, della filosofia e della letteratura. Il programma sfrutta la tecnologia QuickTime e non richiede alcun tipo di installazione, in quanto viene eseguito direttamente da CD-ROM.

JP

A SPASSO PER L'OLIVETA

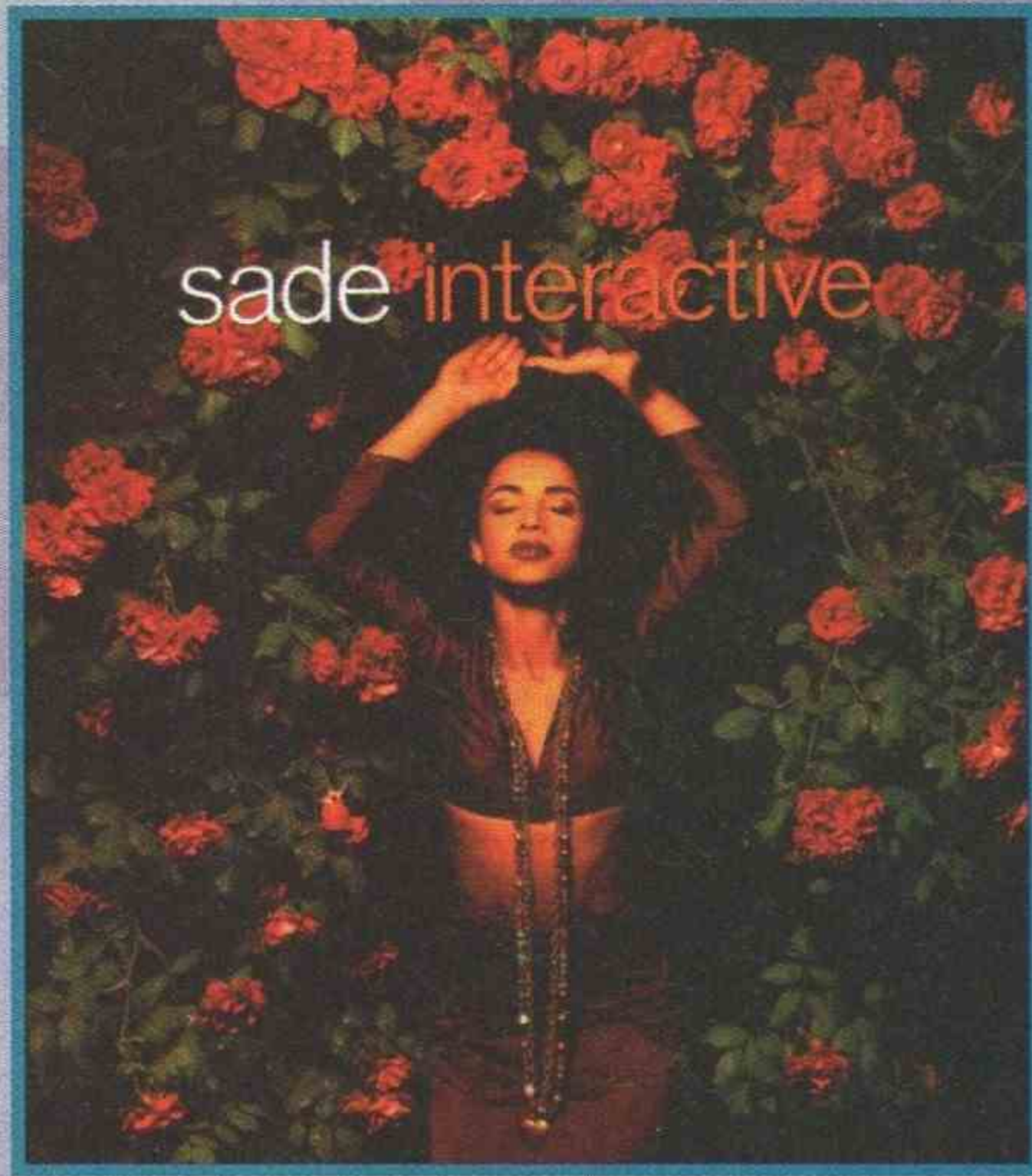
Siete interessati ai segreti dell'olio e degli ulivi e volete scoprire le curiosità culturali e le ricette che stanno alla base di questo prezioso bene? Allora per voi è nato "Ulivi e Olio", un CD-ROM interattivo della Promoter che vi permette di sapere tutto sull'argomento. Con questo CD potete muovervi alla scoperta delle ambientazioni che sono alla base dello sviluppo e della produzione dell'olio, dall'oliveta al frantoio, per scoprirne tecniche e segreti. Una voce narrante vi guida alla scoperta delle origini, dei miti e delle fonti di approvvigionamento che per secoli hanno coinvolto le Civiltà Mediterranee. In più, potete conoscere gli aspetti pratici dell'utilizzo dell'olio, dalle ricette alla cosmesi, fino ai medicinali. Uno staff di chef professionisti ha anche incluso per voi i metodi di preparazione dei piatti più gustosi che sfruttano le caratteristiche di questo fondamentale alimento. Se poi volete mettere in pratica tutte le nozioni che avete acquisito, esiste la possibilità di cimentarsi in un divertente gioco che riproduce il sistema di coltivazione degli ulivi e la produzione dell'olio stesso. Scegliete il terreno, amministrare la fase della crescita e stabilite i metodi di conservazione. Se poi non otterrete i "guadagni" sperati, potrete sempre capire dove avete sbagliato consultando le informazioni contenute nel CD, che vi spiegano in maniera dettagliata le tecniche botaniche, le caratteristiche della coltura e della conservazione. Il tutto in un ambiente grafico ottimamente realizzato, guidati da un simpatico cursore a forma di olivetta. Non c'è che dire: con un computer si può fare veramente di tutto.....



JP

NO ORDINARY LOVE

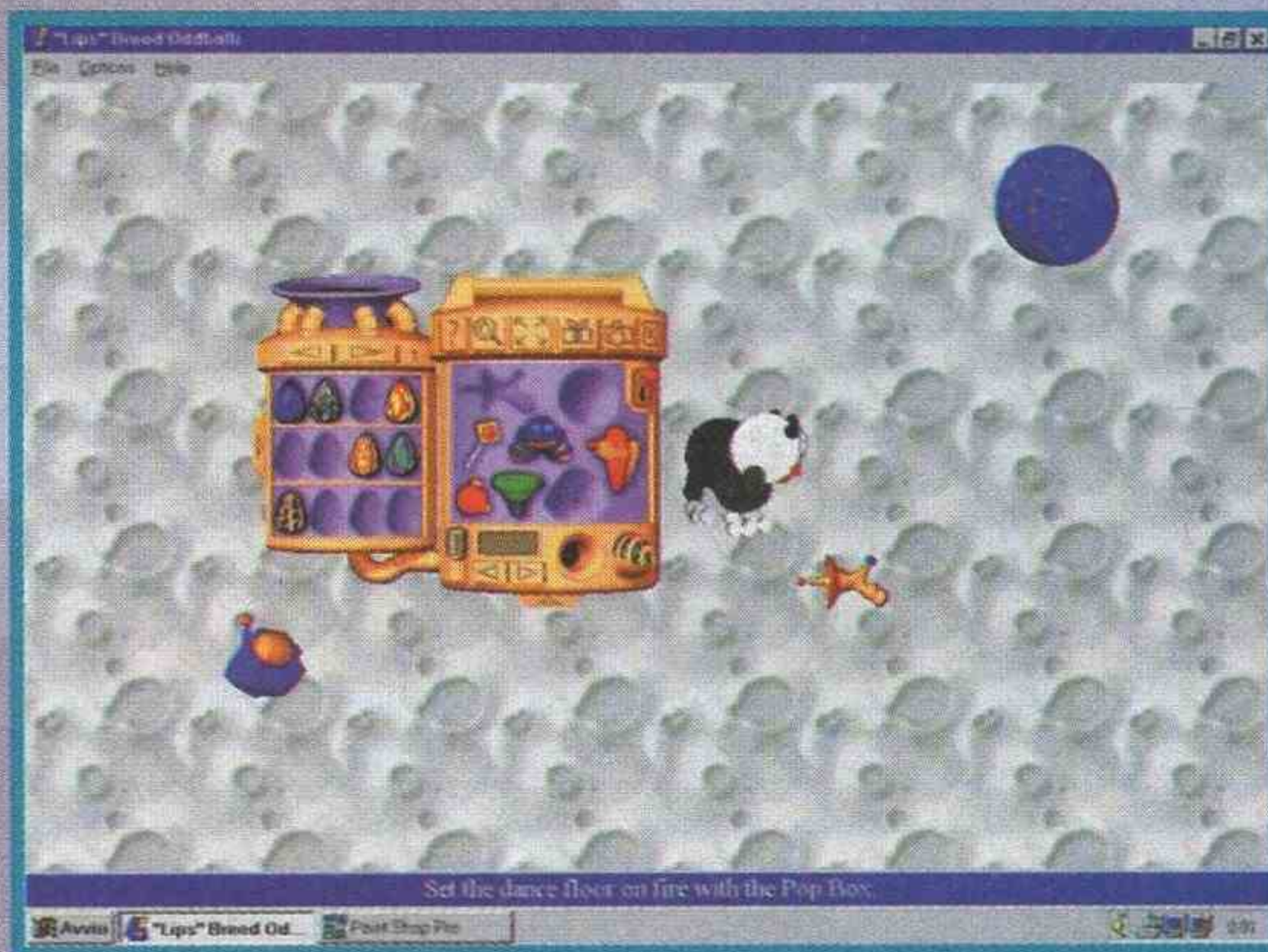
Se siete stati attirati dal titolo di questo box, sicuramente conoscerete la bravissima Sade, nonché il brano in questione, che tra l'altro è anche il mio preferito. Sulla scia di quanto già fatto da molti altri importanti artisti musicali, anche Sade propone un CD-ROM interattivo contenente video, musica e informazioni sulla sua vita e sulle sue opere. "Sade Interactive" comprende ben nove clip musicali in formato MPEG, oltre a una dettagliatissima biografia della cantante, in cui possiamo seguire l'evolversi della sua carriera dagli albori fino a oggi. Il tutto tra foto inedite, discografie, copertine degli album e quant'altro vi possa venire in mente. La durata totale dei filmati è di ben 49 minuti, e tra gli altri segnaliamo la presenza di "Your Love is King", "Paradise", "Cherish the Day", "Love is stronger than Pride" e "It is a crime" in versione live. Per chi sa suonare la chitarra, inoltre, è anche presente una versione karaoke della stessa "Your Love is King" con tanto di accordi. Se poi il vostro fanatismo nei confronti della bella Sade raggiunge livelli massimi, potete cimentarvi in un divertente quiz sulla vita e sulle canzoni dell'artista, cui possono partecipare diversi giocatori. Non manca, ovviamente, la possibilità di collegarsi al sito di Sade direttamente tramite l'interfaccia grafica fornita dal CD-ROM, a patto di avere NetScape in background. L'esplorazione del contenuto del CD avviene sotto forma di pagine ipertestuali, graficamente ben congeniate e ricchissime di informazioni. Per far girare "Sade Interactive" è consigliato l'utilizzo di una card MPEG, nel qual caso è sufficiente un processore 486 per ottenere immagini a pieno schermo di ottima definizione. Per chi ne fosse sprovvisto, c'è comunque la possibilità di sfruttare una decompressione software, ma la qualità video ne risente leggermente, oltre a implicare l'utilizzo di almeno un Pentium 60. In definitiva, Sade Interactive è un vero e proprio must per tutti gli appassionati della brava cantante anglo-nigeriana.



Jacopo Prisco

HO CREATO UN MOSTRO

Dopo averci fatto divertire con "Catz" e "Dogz", la MindScape allarga la sua serie "creativa" con "OddBallz", un programma che ci permette di creare e allevare dei simpaticissimi mostri. Il concetto che sta alla base di questa famiglia di prodotti è questo: dare all'utente la possibilità di far nascere, crescere e sviluppare una creatura, secondo i crismi e le caratteristiche che si desiderano. Nel caso di Catz e Dogz ci trovavamo ad avere a che fare con simpatici cani e gatti, che potevano essere fatti giocare e divertire, ma anche puniti nel caso fossero indisciplinati e addirittura pitturati del nostro colore preferito. Con questo OddBallz invece, abbiamo la possibilità di forgiare dei simpatici mostriciattoli dalle fisionomie piuttosto varie e, in alcuni casi, veramente incredibili. Ce ne sono sette a nostra disposizione (ma altri sono disponibili su Internet), e basta scegliere una delle uova colorate per far venire al mondo la nostra creatura. Una volta che il cucciolo si è ambientato sul desktop, sarà ora di educarlo secondo la propria volontà. Anche se sembra impossibile, si può realmente alterare il carattere e il comportamento di ciascun animale, agendo nella giusta maniera. Ad esempio, dopo essere riusciti nell'intento di far compiere qualche abilissima acrobazia al mostriciattolo, sarà opportuno gratificarlo con uno snack, in questo caso rappresentato da dei simpatici vermicelli colorati. Se invece non si ottengono i risultati sperati, meglio prendere in considerazione la possibilità di una rappresaglia, che può essere effettuata in vari modi: il più devastante è senza dubbio rappresentato da una gigantesca palla rimbalzante (mi sembra si chiami "palla sismica", o qualcosa del genere... NdSS), che quando viene a contatto con il nostro amico lo disintegra letteralmente. Non bisogna comunque dimenticare che anche queste, come tutte le creature viventi, hanno bisogno di mangiare. Tra le vostre possibilità esiste quella di produrre uno strano cibo gelatinoso, variandone il gusto e il colore. Potrete provare a somministrarlo al vostro mostrino per vedere quale sia la sua reazione: ciascun animale ha infatti determinate caratteristiche "genetiche", e reagirà in maniera peculiare alle vostre stimolazioni. Alcuni andranno pazzi, ad esempio, per il cibo verde, altri ne saranno disgustati, altri ancora lo mangeranno con risultati sorprendenti, come il gonfiarsi fino a scoppiare, e così via. Nella sezione Help del gioco sono presenti delle dettagliate schede per ciascuna creatura, che possono essere arricchite dai dati da voi stessi raccolti e che forniscono un profilo generale di ogni singola personalità. Seguendo queste linee guida potrete trovare la giusta strada per interagire con ciascun mostro, da quello più vispo e giocherellone a quello più aggressivo. Insomma OddBallz è un prodotto estremamente divertente, oltre che innovativo, e vi consente anche di fotografare i vostri nuovi amici, magari spegnendo la luce tramite un apposito interruttore prima di staccare, per coglierli nelle



posizioni più compromettenti. Si può rimanere per ore a osservare queste creaturine mentre scorrazzano per lo schermo, alla caccia di una palla colorata o all'inseguimento del puntatore del vostro mouse. Tutto quanto, dalla fluidità delle animazioni agli azzeccati effetti sonori, contribuisce a ricreare la sensazione che si tratti di esseri reali, e quasi vi dispiacerà, finito di giocare, doverli abbandonare. Se però desiderate godere della compagnia del vostro animaletto preferito anche al di fuori del programma, è possibile creare dei divertenti screen-saver con i vostri amici come protagonisti. Brava MindScape!

Jacopo Prisco

TGM NEWS

VIDEOGIOCHI E PUBBLICITÀ: UN CONNUBIO ESPLOSIVO?

Chi segue la stampa inglese specializzata del settore computer & videogame, sicuramente già sospettava che una polemica di questo tipo, prima o poi, sarebbe scoppiata. Da alcuni mesi infatti, le pubblicità dei videogiochi stanno sollevando un vespaio di polemiche che ingiustamente coinvolge tutto un settore: il casus belli è rappresentato da alcune specifiche campagne, come quella di Disruptor della Interplay o quella di Battlecruiser della Gametek. Rispettivamente, nelle pubblicità in questione si possono vedere un pelouche "Teddy Bear" sventrato da un colpo d'arma da fuoco e una splendida ragazza bionda priva di biancheria intima che si "copre" con una confezione del gioco reclamizzato. Ma si tratta, in fondo, semplicemente di due esempi che spiccano sugli altri, nel mare di una tendenza ormai chiara che vuole colpire e sconvolgere il pubblico lasciando il segno. Cervelli e testicoli bovini in bella vista, una vasca da bagno piena di sangue, gli stivali fumanti ormai privi del corpo di appartenenza, il tutto condito con frasi a effetto che non sarebbero certo degne del Galateo: ormai questi sono gli elementi all'ordine del giorno nelle pubblicità dei videogame. È opportuno sottolineare che alcune di queste, seppure molto forti, sono riuscite ed efficaci, ma evidentemente il trend che si è instaurato è ormai difficile da arrestare ed è innegabile che, in alcuni casi, si sia scaduti nel cattivo gusto. E così, alla stregua di quanto era accaduto alcuni anni fa coi videogiochi stessi, in Inghilterra si parla già di "autoregolamentazione" e "standard per la pubblicità", prima che sia qualche ente governativo a intervenire. L'argomento sarà oggetto di dibattito nel corso di una seduta straordinaria dell'ELSPA (European Leisure Software Publishers Association), che si terrà a Londra questa settimana stessa. Obiettivo della riunione, cui sono invitati tutti i membri dell'associazione, è di stabilire alcune regole base, cui i membri si debbano attenere, in fatto di pubblicità e materiale promozionale in genere. La premura e la preoccupazione con cui si sta cercando di correre ai ripari sono dettate dal fatto che, secondo le parole del direttore generale dell'ELSPA Roger Bennett, tutto quanto di buono è stato fatto col sistema di auto-valutazione del software potrebbe essere rovinato per via di alcune isolate campagne pubblicitarie: non vi è l'intenzione di censurare nessuno, ma nemmeno di sollevare un polverone attorno all'industria dei videogiochi, specialmente dopo che i media hanno scatenato tuoni e fulmini alcuni mesi fa contro alcuni programmi shareware come "Schoolyard Slaughter" (un gioco il cui obiettivo era massacrare dei bambini durante la ricreazione con una varietà di tecniche). Il problema sembra dunque essere più una questione di facciata che non una reale preoccupazione verso ciò che accade sulle pagine delle riviste specializzate: l'industria videoludica, per sua natura, presta il fianco a numerosi attacchi di carattere "etico" o "morale", perciò è meglio limitare al minimo i rischi per non vedersi ingiustamente condannati al rogo da stampa e televisione. D'altro canto, diversi esponenti dell'industria ritengono che, in realtà, la situazione non sia poi così grave e gettano acqua sul fuoco. Adrian Cale della Gametek, ad esempio, sottolinea come nel corso degli anni il target pubblicitario si sia spostato verso un pubblico più maturo, capace di recepire i messaggi contenuti in questo genere di campagne e di apprezzarle: inoltre, Cale precisa che la pubblicità del gioco Battlecruiser è apparsa su riviste dirette a un pubblico post-adolescenziale e quindi rifiuta qualunque addebito di irresponsabilità. In generale però la cautela regna sovrana, visto che in gioco c'è l'immagine delle singole società e dell'intera industria. Il vero problema è che, se da un lato un sistema di valutazione per i videogames non limita la libertà dei programmatori, indirizzando semplicemente il software a una determinata fascia di età, d'altra parte l'imposizione di uno standard per la pubblicità istituirebbe una sorta di clima censorio, visto che si tratterebbe di imporre ai designer cosa fare e cosa non fare vedere. Vi daremo conto degli sviluppi della situazione nei prossimi numeri di TGM.

JP

COSA C'È DENTRO L'M2?

L'attesissima M2 della Matsushita, la console a 64-bit della prossima generazione che promette di spazzare via la concorrenza, sembra finalmente essere in dirittura d'arrivo. Sono infatti state rese note le caratteristiche generali della nuova macchina, che dovrebbe essere lanciata nel corso del prossimo anno. Si tratterà di una console tutto sommato tradizionale, visto che sembrano essere destinate alla smentita le voci che la volevano basata su DVD, ma che appare comunque davvero impressionante sul fronte della potenza. Dal punto di vista estetico sarà leggermente più compatta rispetto al Saturn e di dimensioni paragonabili a quelle di una PlayStation. Sarà dotata di un drive CD-ROM a quadrupla velocità e possederà un totale di 8MB di memoria RAM. Sfrutterà l'azione combinata di due processori PowerPC 602 da 66MHz, che consentiranno di visualizzare una risoluzione massima di 640x480 pixel. Sul fronte grafico, M2 sarà in grado di visualizzare fino a un milione di poligoni al secondo, che dovrebbero scendere attorno a 500.000 se trattati con effetti di luce e texture. Anche se questi dati non consentono di stabilire le reali qualità di una macchina, a titolo di esempio facciamo notare che i più complessi giochi attualmente disponibili per PlayStation sviluppano non più di 120.000 poligoni su schermo. Tutti gli effetti legati alla grafica 3D (Gouraud shading, z-buffering, anti-aliasing) sono implementati nell'hardware della console. Il controller sfrutta la recente esperienza Nintendo, tanto che includerà anch'esso uno stick analogico oltre alla classica croce direzionale. L'elemento di novità è rappresentato dal fatto che la stessa croce è circondata da una sorta di trackball analogica, di forma circolare. I pulsanti saranno sei, con l'aggiunta di due tasti a spalla. Il sistema di salvataggio sarà quello collaudato delle memory card, che inizialmente avranno una capacità di 128K. L'M2 non sarà compatibile verso il basso con il 3DO e neppure verrà reso disponibile un add-on per gli utenti di quest'ultima macchina. E con questo, tutti i dubbi relativi alla nuova console Matsushita dovrebbero essere stati fugati. Non resta che attendere di vederla in opera, cosa che dovrebbe accadere al più tardi nel corso dell'edizione 1997 dell'E3 giapponese.

JP

IL SATURN CADE, MA POI SI RIALZA

In pochi giorni, osservando i dati provenienti dalle ricerche di mercato, il Saturn ha assunto le caratteristiche di un vero e proprio Lazzaro del campo videoludico, risorgendo in breve tempo da una situazione che lo dava per spacciato. La TRST, che si occupa in via ufficiale delle ricerche di mercato per quanto concerne i videogiochi negli USA, ha infatti reso noti i dati del mese di ottobre, che vedevano il continuato successo del Nintendo 64 (59% sul totale del venduto) eclissare letteralmente la console Sega, che non andava oltre al 5% di share. La PlayStation resisteva degnamente, assestandosi sul 24%. Al di là del legittimo successo dell'N64, comunque, questi dati parevano allarmanti: se infatti Sony aveva assorbito il colpo, in alcuni casi anzi traendo vantaggio dal lancio del 64-bit Nintendo, Sega sembrava davvero fuori dal gioco. Corsi immediatamente ai ripari, i dirigenti della grande "S" sembrano però avere azzeccato le loro mosse: proponendo il Saturn in bundle, senza modifiche di prezzo, con tre giochi del calibro di Virtua Cop, Virtua Fighter 2 e Daytona, hanno infatti risollevato le sorti della loro console, e in grande stile. I dati parlano chiaro: dall'inizio della promozione (18 Novembre), il 32-bit Sega ha incrementato le vendite del 500%, con circa 400.000 unità commercializzate in tre settimane. Anche il software ha beneficiato di questo boom, col volume delle vendite

TGM NEWS

che è aumentato del 400%. Ciò significa non soltanto che Saturn per la prima volta entra in reale concorrenza negli USA con PlayStation, ma che in generale tutti gli avversari sono stati sconfitti nel corso di questo breve periodo. Resta da vedere se questa situazione perdurerà sino a Natale, nel qual caso lo scontro per il dominio del mercato si preannuncia davvero infuocato. Se non altro, comunque, questi dati ci danno la conferma che Sega c'è e che quindi non assisteremo, durante le feste, a un duopolio Sony-Nintendo. Le carte sono in tavola, si dia inizio ai giochi...

JP

LA PLAYSTATION SI COLORA DI BIANCO

Sony ha appena annunciato l'intenzione di voler lanciare, il prossimo febbraio, una nuova versione di PlayStation caratterizzata dall'insolito colore bianco. Si tratterà di una macchina del tutto simile rispetto alla tradizionale console grigia, ma che sarà in grado di leggere CD in formato MPEG. In sostanza Sony, tardivamente, si adegua al Saturn sul fronte della tecnologia video MPEG, scegliendo però di costruire una versione specifica della macchina anziché optare per una scheda aggiuntiva (quella per la console Sega costa circa 400.000 lire). Il mercato dei CD che sfruttano questa codifica è piuttosto importante, ma essenzialmente limitato al continente asiatico, motivo per cui difficilmente la PlayStation bianca sarà distribuita in via ufficiale in occidente. Al contrario, la mossa può risultare vincente nei mercati orientali, dove sono disponibili migliaia di titoli MPEG, tra cui film, anime, karaoke e materiale pornografico. Anche se non è ancora stato stabilito il prezzo di vendita, è presumibile che la PlayStation bianca possa costare circa il 30% in più rispetto alla versione semplice. Inoltre, sembra che la nuova console includerà un nuovo algoritmo di protezione contro i giochi contraffatti (il cosiddetto "lock-out system"), per contrastare un problema particolarmente grave nei mercati asiatici. Naturalmente, Sony includerà nella confezione anche un elegante controller bianco.

JP

LA VIOLENZA PREOCCUPA ANCORA...

Il membro del Congresso e Senatore del Connecticut Joseph Liberman, l'uomo che aveva proposto un sistema di valutazione governativo per il contenuto dei videogiochi, torna a parlare della violenza, lamentando l'alto contenuto di materiale diseducativo presente nei titoli più recenti. In passato, le uscite del Senatore Liberman avevano spinto l'industria videoludica a introdurre un sistema di valutazione autonomo, che finora sembrava aver funzionato a meraviglia. Secondo l'opinione di Liberman, però, i giochi vengono oggi venduti a chiunque senza tener conto delle indicazioni sul contenuto presenti sulla confezione. In una conferenza da lui tenuta, il Senatore ha infatti posto l'accento su questo fatto tramite un dettagliato rapporto, nel corso del quale ha anche esaminato le caratteristiche di alcuni recenti titoli. L'industria dei videogames, in sostanza, starebbe cercando di promuovere prodotti facendo leva proprio sul loro contenuto violento, con campagne pubblicitarie che sfruttano questo impatto. A titolo di esempio è stata riportata quella di "Duke Nukem", nella quale si legge la frase "Senti l'odore delle viscere bruciate, mentre il nuovo cannone a microonde di Duke frigge e fa esplodere quei bastardi alieni". In più, sono stati citati alcuni giochi il cui contenuto sarebbe eccessivamente orientato alla violenza o ad altre deplorevoli pratiche: la lista comprende Killer Instinct, Crazy Ivan, Fighting Vipers, Mortal Kombat, Resident Evil, Virtua Fighter 2 e Virtua Cop. Resta da decidere se l'utilizzo di questi videogiochi, che si tratti di console e coin-op, possa realmente essere di disturbo per la sensibilità e lo sviluppo degli adolescenti. La risposta della SPA (Software Publishers Association), comunque, non si è fatta aspettare: il presidente Ken Wasch ha sottolineato come l'industria, in generale, abbia fatto di tutto per fornire informazioni chiare ed esaurienti sul contenuto del software: è compito dei genitori impedire che i bambini vengano a contatto con materiale ritenuto inadatto. Il sistema attuale è obiettivo e fornisce un'indicazione sul contenuto dei giochi, pur non essendo in alcun modo restrittivo ai fini della legge. Gli acquirenti (in questo caso i genitori) possono quindi decidere quali prodotti acquistare seguendo queste indicazioni. Lasciamo ai lettori il compito di esprimere un giudizio su questo presunto problema, nel frattempo attendiamo di sapere se, alle parole, debba poi seguire un'ulteriore dose di fatti.

JP

GT INTERACTIVE DELUDE LE ASPETTATIVE

E' ormai un dato di fatto che la commissione del mercato console e del mercato PC abbia arrecato un certo danno a quest'ultimo: sul fronte delle vendite e del gradimento del software ludico, le macchine da gioco "pure" stanno effettivamente portando via ossigeno al Personal Computer. In quest'ambito si inserisce la notizia secondo cui la GT Interactive annuncerà dati fiscali inferiori alle aspettative per l'ultimo trimestre dell'anno fiscale 1996. In seguito a questa previsione, i titoli azionari della società hanno subito un deciso contraccolpo e la loro appetibilità nell'ambiente borsistico è notevolmente calata. La GTI, resasi conto che il terreno delle console potrebbe rivelarsi fertile per nuovi guadagni, ha programmato di estendere il suo interesse anche a quest'area, soprattutto verso il fenomeno N64, per il quale dovrebbe uscire presto una versione di Doom. Per motivi interni però, questo e altri titoli hanno subito ritardi nella fase di sviluppo e non saranno disponibili nel periodo natalizio, mancando di fatto il momento decisivo. Di conseguenza, l'impatto sui dati fiscali che le vendite di queste presunte killer-app avrebbero dovuto apportare non si verificherà, mancando l'appuntamento con le previsioni degli analisti di mercato: GTI annuncerà un fatturato di circa 120 milioni di dollari, contro i 150 previsti. Si tratta, in ogni caso, di un risultato che supererà quello dell'analogo periodo 1995, durante il quale il fatturato ammontò a \$104 milioni, per un totale di \$10 milioni di utili. Ora bisognerà attendere il 1997 inoltrato perché le nuove uscite per console sortiscano qualche effetto sui titoli della GTI. Secondo l'idea più diffusa, questo potrebbe accadere entro la prima metà del prossimo anno.

JP

LA NUOVA PUBBLICITÀ CHE NON VA PIÙ VIA

La Physicians' Online Inc. ha sviluppato un nuovo sistema pubblicitario per Internet che funziona direttamente in connessione con il web-browser, e che consente di avere sempre una "finestra" pubblicitaria aperta sul desktop (e irremovibile), dovunque l'utente si trovi all'interno della rete. La differenza con i sistemi tradizionali è evidente: sinora la pubblicità faceva parte di alcune pagine web in forma di banner ed ogni annuncio era strettamente collegato alla sua pagina di origine. Questo nuovo sistema, invece, scinde il legame banner/pagina tramite una finestra prioritaria, che sfrutta una cache locale e che segue l'utente ovunque egli vada. L'idea è venuta ad alcuni sviluppatori del network Physicians' Online, un servizio che fornisce Intranet private ad associazioni mediche e farmaceutiche di vario genere e che concede anche l'accesso a Internet, gratuitamente, ai medici che lo richiedano. Attualmente Physicians' Online conta oltre 130.000 membri, a ognuno dei quali è assegnato un numero di identificazione: in questo modo gli inserzionisti del network possono richiedere di indirizzare il proprio messaggio a uno specifico target, in base alla specialità di appartenenza, al luogo di residenza, all'affiliazione a una data categoria o secondo altri parametri demografici. Inoltre, è anche possibile programmare il sistema per far apparire una specifica pubblicità quando l'utente si connette con determinati siti web. Ad esempio, una compagnia può scegliere di indirizzare la propria promozione a chiunque visiti il sito della MicroSoft, e stabilire anche se il messaggio pubblicitario debba o meno sparire una volta che l'utente abbia abbandonato quella determinata pagina. Il sistema potrebbe senza dubbio riscuotere successo, visto che garantisce di raggiungere l'utente in maniera pressoché infallibile, e soprattutto impone una dicotomia tra

DOPPIO COLPO PER LA ACTIVISION



Activision ha recentemente annunciato alcuni importanti accordi di distribuzione, che riguardano la id Software e la ParSoft. Quest'ultima, responsabile dell' apprezzato gioco A-10 Attack!, ha ormai ultimato il suo seguito, chiamato A-10! Cuba. Ma la saga di questo simulatore di volo non termina qui, visto che per il 1997 sono previsti anche A-10 Gulf! E Dogfight. Ebbene, sarà la Activision a occuparsi della pubblicazione in tutto il mondo di questi tre

titoli, di cui ha acquisito i diritti. Sul fronte id Software, invece, le novità riguardano due interessanti Mission Packs, sviluppati da Hypnotic Interactive e Rogue Entertainment, sotto la supervisione ufficiale della stessa id. Activision si occuperà della distribuzione anche in questo caso, e i due pacchetti saranno disponibili all'inizio del prossimo anno. Il primo contiene 15 nuovi livelli distribuiti in tre differenti episodi, oltre a una nuova arena per i Deathmatch. In più, sono presenti nuove armi e nuovi, disgustosi mostri pronti al massacro. Il secondo add-on consta anch'esso di 15 nuovi livelli e di una vera e propria orda famelica di nuove creature, tra cui murene giganti e spadaccini fantasma. Al solito non mancano le armi speciali con cui abbattere i malcapitati avversari. Secondo le entusiastiche dichiarazioni della Activision, questo primo accordo con la id, che segna anche il debutto dei Mission Packs ufficiali per Quake, potrebbe essere soltanto il primo di una lunga e proficua serie.

JP

DESIGN SU MISURA PER CAD DTP



Wacom ha presentato una linea di innovativi prodotti destinati ai professionisti del DTP e del CAD. Soprattutto per questi ultimi nasce UltraPoint Ergonomic, un cursore davvero ergonomico in quanto a forma, azione dei pulsanti e design. Come tutti i nuovi prodotti Wacom, anche questo cursore, da quattro pulsanti, sfrutta la tecnologia GTS che evita l'utilizzo di fili, magneti o batterie. Tecnologia sfruttata appieno per quanto riguarda le tavolette UltraPad, compatibili con le applicazioni standard di un gran numero di sistemi, nonché con la maggior parte dei programmi CAD, DTP e pen-computing che supportano le sue speciali caratteristiche. Tra queste, segnaliamo ad esempio una barra dei menu nella parte superiore che permette di selezionare rapidamente macro, funzioni e impostazioni usate frequentemente. Infine, Wacom ha introdotto, prima al mondo, una

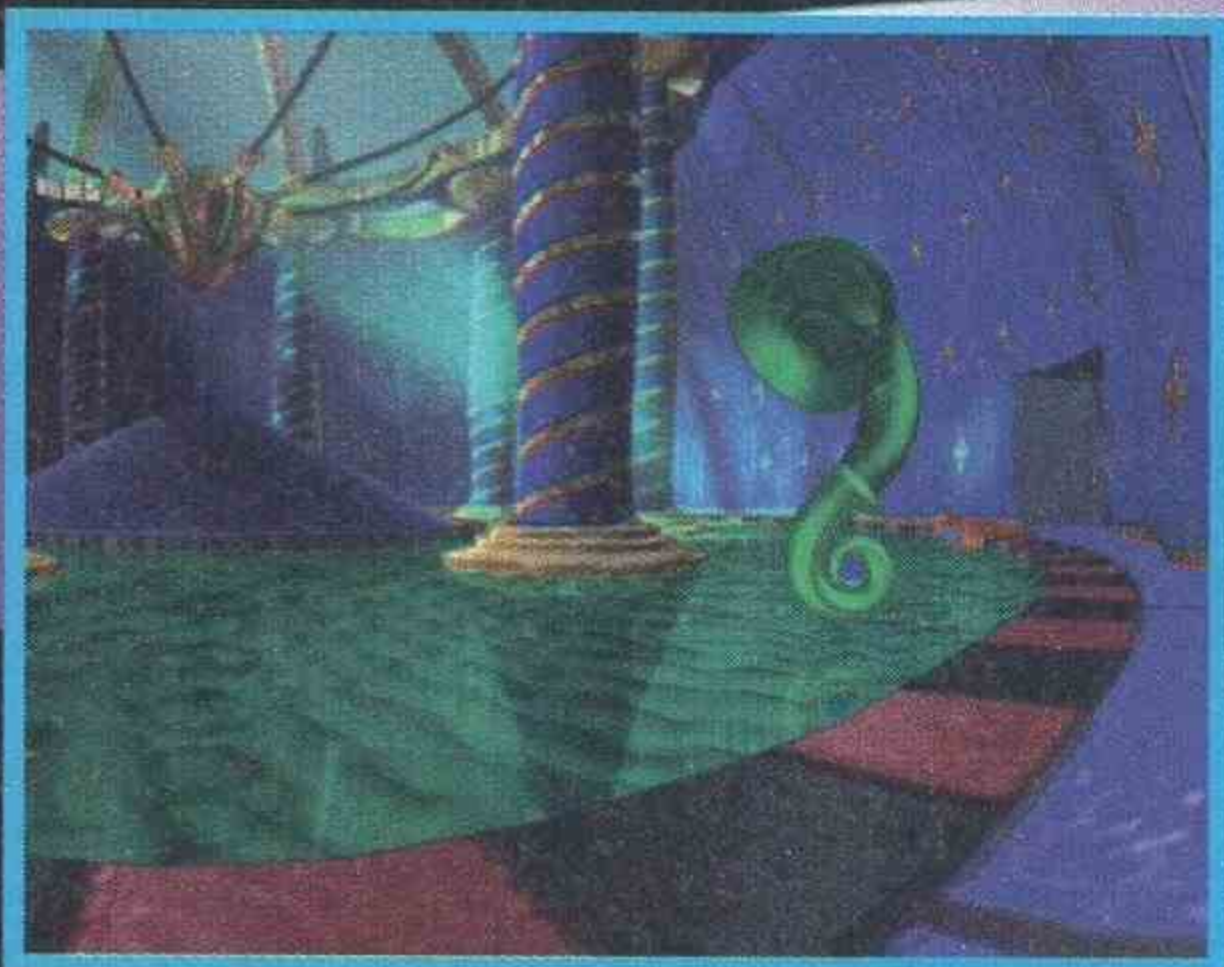
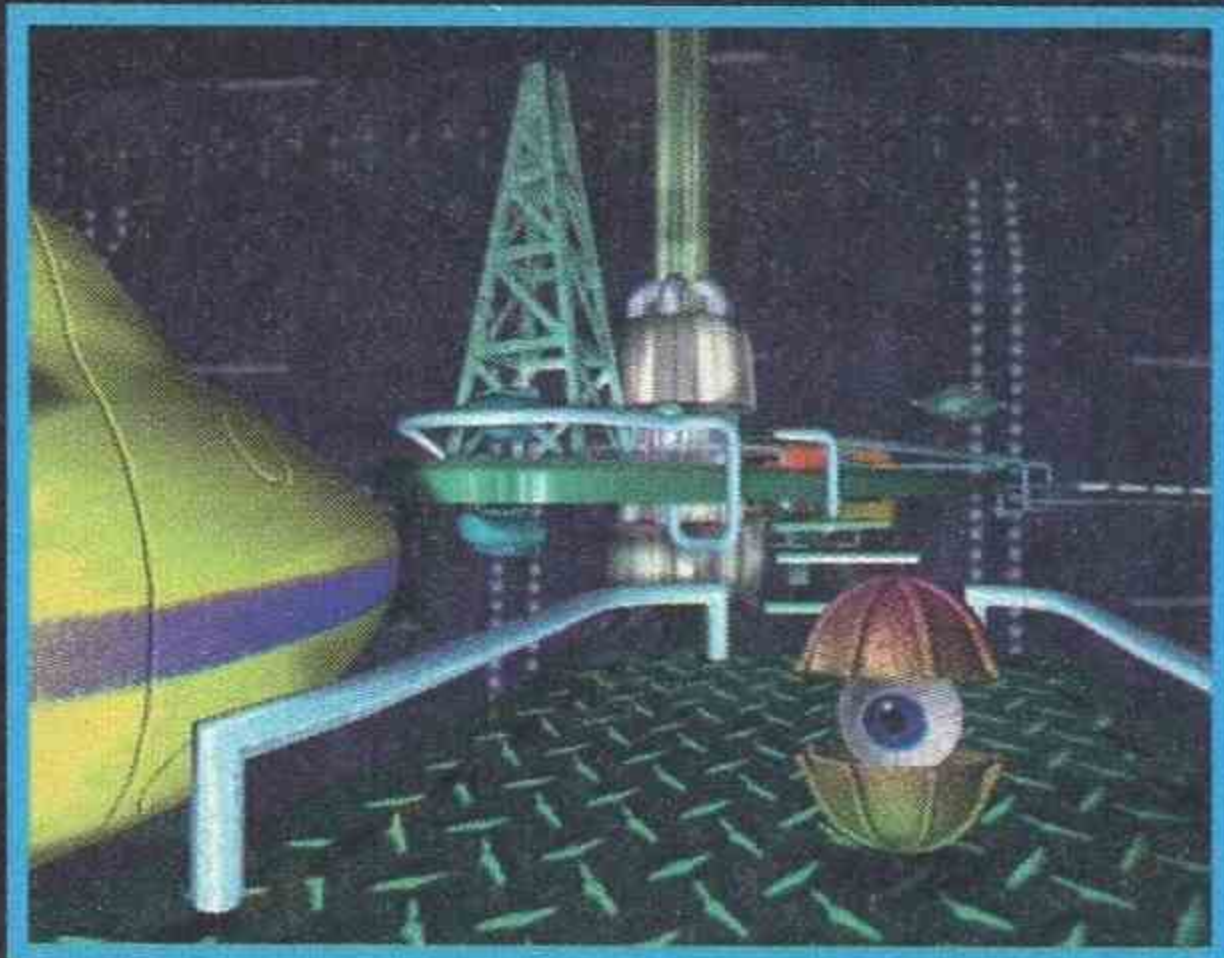
penna ottica senza fili dotata di Eraser, che funziona allo stesso modo delle comuni gomme montate all'estremità delle matite: è quindi sufficiente impugnare la penna al contrario per cancellare, ma volendo è anche possibile attribuire all'Eraser una funzione alternativa e utilizzarla, ad esempio, come una seconda punta vera e propria. Infine, per chiunque ami disegnare oppure desideri un'alternativa al mouse, nasce ArtPad, una versione meno sofisticata delle UltraPad che utilizza comunque l'azione combinata della tavoletta e della UltraPen Eraser. Anche in questo caso viene sfruttata la tecnologia GTS, e il collegamento al PC o al MAC avviene rispettivamente tramite seriale e porta ADB.

JP

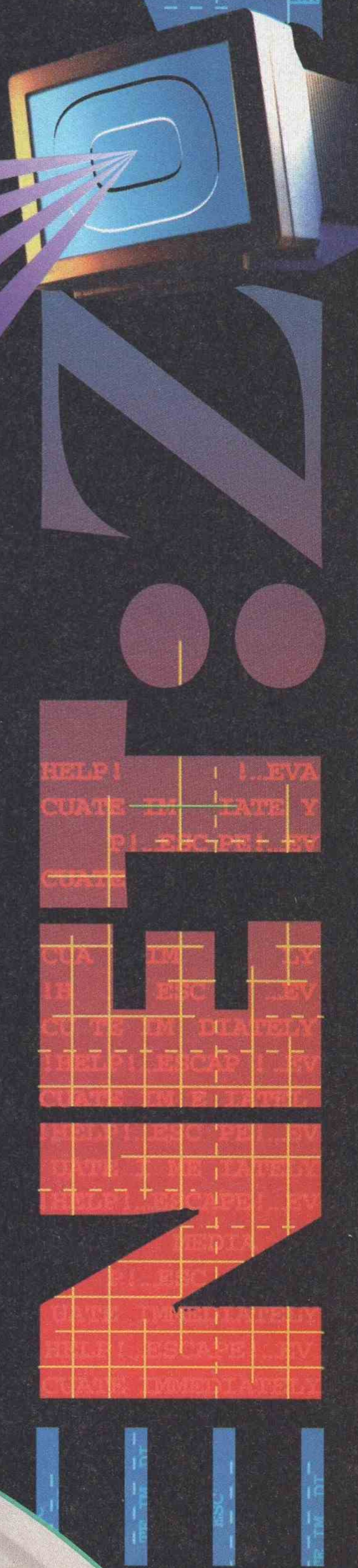
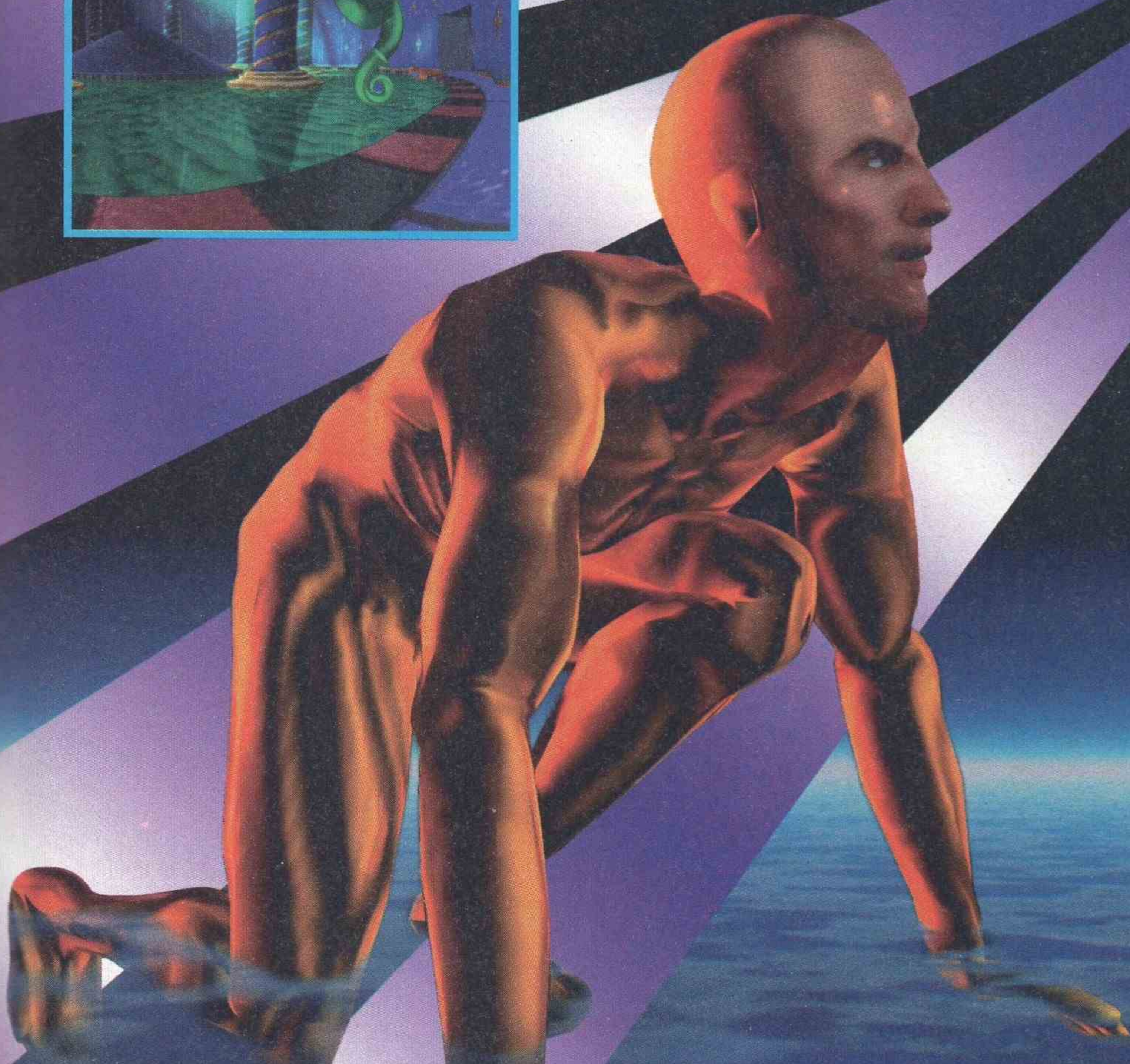
LA VIRTU' VIRTUALE

"Meridian 59", che ci crediate o no, è la prima MUD tridimensionale di Internet. Cos'è una MUD? Multi-User Dimension, stando a quanto dicono alla 3DO Company, cioè un sistema che vi consente di entrare a contatto, in un ambiente virtuale tridimensionale, con migliaia di altri utenti in tempo reale. Questo significa che Meridian non è un semplice gioco, ma una sorta di avventura interattiva dove l'oggetto dell'interazione sono gli altri giocatori, che potrebbero trovarsi anche all'altro capo del mondo. Basta dotarsi di una copia del gioco e connettersi all'apposito sito web (<http://www.meridian.3do.com>), per ottenere cinque giorni di prova gratuita. In questo breve spazio di tempo potrete fare conoscenza con l'antico mondo di Meridian 59, popolato di virtuosi cavalieri, strane creature e magia. Potrete esplorare il territorio naturale, oppure visitare qualche città. Ma soprattutto potrete incontrare gli altri visitatori di questo luogo, unirvi a loro nel combattere una minaccia, formare delle alleanze, oppure semplicemente scambiare quattro chiacchiere sull'ultima guerra vinta. In Meridian esistono oltre 80 differenti locazioni in 3D, cinque città e una serie di punti di ritrovo dove i giocatori possono incontrarsi per discutere. E' anche possibile modificare a piacimento il proprio aspetto esteriore ed esprimere le proprie sensazioni del momento tramite la nostra controparte virtuale. Ogni utente dispone di un proprio numero d'accesso e di una password, e se dopo i cinque giorni gratuiti decidete di abbonarvi sono sufficienti pochi dollari al mese per far parte stabilmente del mondo di Meridian 59. Ci vediamo in rete!





SEI RIUSCITO AD ENTRARE
IN UNA DIMENSIONE
VIRTUALE
TRIDIMENSIONALE:
ADESSO È LA TUA VITA
A ESSERE IN GIOCO!



**VERSIONE IN
ITALIANO**

Prodotto da:

GAMETEK

Distributore esclusivo per l'Italia:

FINSON

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it

www.finson.com

Disponibile da febbraio presso i migliori rivenditori!

l'oggetto della propria navigazione e il messaggio promozionale che si riceve. Per il momento, questa tecnologia funziona unicamente con Netscape Navigator, ma tramite alcune semplici modifiche potrebbe essere resa disponibile anche per altri programmi. JP

AOL AVVERTE: UNA TASSA SUI MODEM?

Nella più recente newsletter spedita a tutti gli utenti dal presidente di America Online, Steve Case, si torna a parlare di un problema che, in qualche modo, aleggia nell'aria da diverso tempo: una tassa sui modem. Già da alcuni mesi si discute attorno alla possibilità di tassare i bit per differenziare le comunicazioni digitali dalle comuni conversazioni telefoniche. Ora invece, sembra che le compagnie di telecomunicazioni stiano facendo pressioni sulla FCC (Federal Communications Commission) perché venga istituito un sistema di tassazione sull'uso delle linee telefoniche da parte dei fornitori d'accesso e degli utenti di Internet. In sostanza, le "Telecom" di tutto il mondo sostengono di essere, di fatto, entrate a far parte del sistema in quanto, per stare dietro all'espansione della rete, sono costrette ad aggiornare ed ampliare i loro servizi ma senza che questo sforzo venga in alcun modo retribuito. Case, nell'esporre il problema, sostiene al contrario che le aziende telefoniche sono tra i primi beneficiari dell'espansione dei servizi online, anche per via delle numerose richieste per l'installazione di seconde linee. In più, Case assicura che questa proposta verrà combattuta non solo dai fornitori d'accesso in prima persona, ma anche dalla stessa FCC che non sembra voler assecondare i propositi delle compagnie telefoniche, anche nel tentativo di mantenere Internet come una struttura accessibile e alla portata di tutti. È probabile che la questione si possa protrarre per lungo tempo, osserva infine Case. Nello stesso numero della Newsletter, il presidente di AOL annuncia anche la nascita di un nuovo accordo che concerne la sussidiaria tedesca del provider, AOL Germany. Quest'ultima riceverà infatti un'ingente quantità di fondi d'investimento da parte dell'editore Axel Springer, che otterrà il controllo del 10% della società. Inoltre, diverse delle testate edita da Springer arriveranno così ad avere una controparte digitale, in modo che gli abbonati al servizio potranno leggere in linea riviste come "Bild", "Bild Auto" e "Bild Sport". JP

56K BPS, LA CORSA ALLO STANDARD CONTINUA

Continua la confusione attorno ai nuovi modem a 56K bps, che fanno discutere utenti e produttori ancor prima che un solo esemplare dei nuovi apparecchi sia disponibile sul mercato. L'annosa questione riguarda la standard di comunicazione cui i produttori dei nuovi sistemi si debbano riferire, ma purtroppo, invece di comunicare, i due "portavoce" della nuova tecnologia, Rockwell e U.S. Robotics, si rincorrono a suon di annunci trionfali e critiche reciproche. Rockwell, assieme alla Lucent, ha infatti appena diramato una lista di produttori che intendono supportare il proprio standard, una lista che comprende anche Compaq, 3Com, Hewlett Packard e Toshiba. Il tentativo di Rockwell è quello di uniformare la produzione del nuovo hardware a 56K bps sotto uno standard definito K56Flex, che consenta di evitare problemi di compatibilità tra modem di produttori diversi. Ma U.S. Robotics, promotore della tecnologia X2, ha sempre fatto orecchie da mercante e pur partecipando a tutti i congressi in cui si è discusso il problema, non sembra eccessivamente disposta a sottostare ai propositi di Rockwell. Esponenti della Lucent hanno intrattenuto rapporti privati con U.S. Robotics al preciso scopo di risolvere la questione ma nulla è trapeolato da questi colloqui. La compagnia del "Courier" si affretta a sottolineare la sua disponibilità, assicurando che farà di tutto per mettere in condizione i propri clienti di operare l'upgrade, non importa quale sarà lo standard definitivo, anche se si trattasse di un compromesso tra la proposta di U.S. Robotics ed altre compagnie. Nel frattempo, diversi produttori di PC, tra cui Dell e Hitachi, hanno annunciato che includeranno i nuovi modem X2 nei loro sistemi a partire dall'inizio del prossimo anno. Ricordiamo che i primi modem a 56K bps saranno disponibili già nel mese di gennaio, e che quindi il rischio di ritrovarsi in una situazione in cui l'incompatibilità tra le differenti marche sarà realtà è effettivamente presente; è auspicabile che un accordo venga raggiunto al più presto possibile. JP

MICROSOFT NETWORK CERCA IL RILANCIO

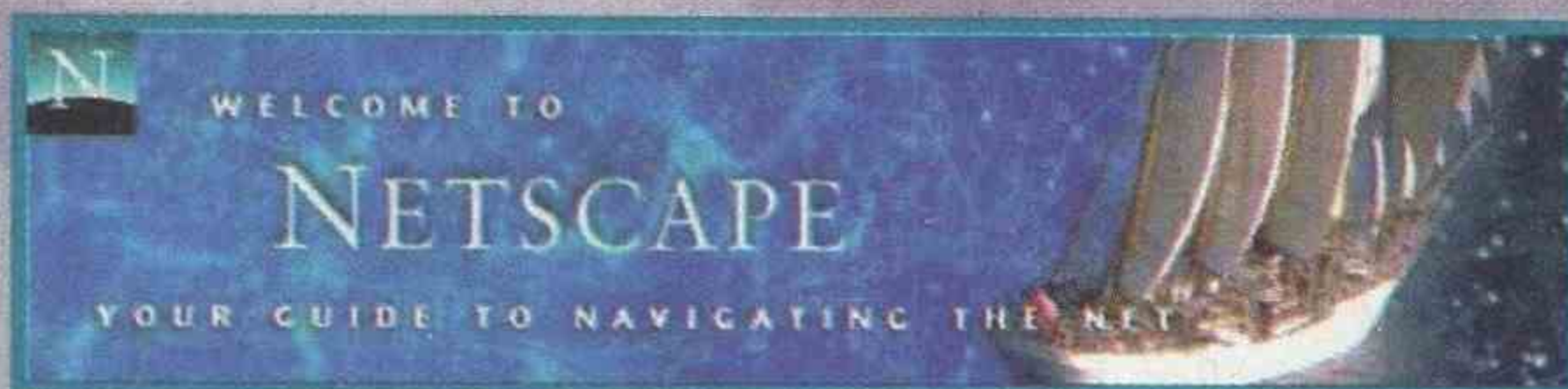
Mentre si trova nel pieno di una campagna da 100 milioni di dollari, The MicroSoft Network, il sistema di servizi online di Microsoft, cerca il rilancio nel tentativo di raggiungere quota 3 milioni di abbonati. Attualmente MSN conta circa 1,6 milioni di membri ma sono già stati distribuiti oltre 3,5 milioni di CD-ROM (contenenti il software per accedere al sistema) nelle mani e nelle case di potenziali clienti. Ma l'impegno promozionale non si esaurisce qui, anzi proseguirà con ancora maggiore intensità nel corso delle feste natalizie, quando migliaia di nuovi acquirenti di PC si trasformeranno in potenziali abbonati. Per questo motivo, l'intero servizio è stato ridisegnato in maniera da renderlo appetibile anche per i meno esperti, non senza sollevare critiche da parte di alcuni utenti più scalfati, i quali sostengono che la nuova interfaccia sia più lenta e decisamente inconsistente. In ogni caso, l'intento è quello di attirare persone che, finora, erano del tutto estranee a Internet, dando loro la sensazione che MSN sia il modo più facile per immergersi in questo nuovo mondo. Si tratta, in fondo, dello stesso tipo di approccio che sta adottando America Online, la quale conta già 7 milioni di abbonati. In ogni caso, dicono gli osservatori, il mercato è ben lungi dall'essere saturo e quindi c'è spazio per nuovi profitti in questo campo: The MicroSoft Network, almeno a breve termine, sembra partire con il piede giusto. JP

MICROSOFT INDAGATA PER CONCORRENZA SLEALE

L'incipit della vicenda risale allo scorso agosto, quando Netscape Communications richiese l'intervento del Dipartimento della Giustizia sostenendo che Microsoft avesse compiuto pratiche illegali per meglio competere nel mercato dei web browser. Più precisamente, la società di Bill Gates avrebbe fatto pressioni sui gestori dei sistemi hardware delle compagnie che utilizzavano il sistema operativo Windows, minacciando di revocare o alterare i relativi contratti di licenza. Lo scorso settembre gli inquirenti hanno interpellato Microsoft chiedendo alcuni documenti relativi agli accordi per Internet Explorer. Ma la cosa che sorprende è che, arrivati a questo punto delle indagini, gli esponenti del Dipartimento hanno allargato il loro interesse al di là dei browser, che sembravano essere il punto focale delle ricerche. È infatti appena giunta la notizia che la stessa Netscape sia stata coinvolta nella vicenda tramite la richiesta di documenti che, a quanto sembra, riguardano la tecnologia di Internet nel suo insieme. Purtroppo, al fine di non far capire a Microsoft quale sia la direzione in cui volgono le indagini, non è dato di sapere di più sul genere di informazioni richieste. D'altro canto, esponenti della società di Redmond si dicono stupiti e assicurano di non essere al corrente di ricerche che vadano oltre gli intendimenti iniziali. Se dovesse essere accertata la malafede di Microsoft, il contraccolpo sarebbe enorme a livello di immagine e di sicuro egualmente enormi sarebbero le pretese di risarcimento da parte di Netscape. Inoltre, vi sono diverse perplessità riguardo al genere di contratti di licenza che Microsoft impone per i sistemi operativi, secondo alcuni mirati a difendersi dalla concorrenza di programmi di sviluppatori esterni. Anche su questo punto, Netscape chiede di fare luce per potersi esprimere in un regime concorrenziale assolutamente libero. JP

CONSTELLATION, IL DESKTOP SECONDO NETSCAPE

Sempre nel corso dell'esplosivo Comdex, anche Jim Barksdale, presidente di NetScape Communications, ha tenuto un interessante discorso. Dopo una breve storia introduttiva di Internet e dei web browser, Barksdale ha inscenato una vera e propria dimostrazione del nuovo NetScape Communicator e ha presentato, per la prima volta, una nuova applicazione denominata Constellation. Questo software rappresenta la prima concretizzazione del nuovo "trend" inaugurato proprio da NetScape e Microsoft, secondo il quale la ricerca delle informazioni da parte dell'utente non deve avvenire per settori distinti, ma in maniera globale, non importa che si tratti di dati residenti su supporti fissi (CD, hard disk, DVD) oppure su di un network (Internet o intranet). Constellation è, in sostanza, un'interfaccia che consente di ricercare le informazioni desiderate senza limitazioni, dovunque ci si trovi all'interno del desktop e qualunque tipo di macchina si stia usando. Il programma funziona in ambiente Windows e, quando gli viene richiesto un dato genere di informazione, la cerca ove e più opportuno e lancia automaticamente l'applicazione necessaria a visualizzarla, superando le barriere che attualmente separano le diverse "categorie" di dati. Ma Constellation va oltre Windows, tanto che il sistema operativo viene relegato a una semplice serie di opzioni nell'interfaccia grafica del programma: non a caso, quando si cominciò a parlare di questo nuovo software col nome di Galileo, durante la fase di sviluppo da più parti lo si definì proprio come un nuovo operating system.



Osservando il funzionamento di Constellation, che rivoluziona di fatto l'approccio dell'utente verso le informazioni avvicinandolo a un modello più simile a quello della televisione ma con un forte grado di interattività, tornano subito alla mente le parole di Andrew Groves, che parla di un futuro in cui i computer sostituiranno la televisione. Con questo nuovo sistema desktop, NetScape consente alle compagnie di far sì che le proprie informazioni raggiungano il pubblico, e non viceversa, modificando un genere di rapporto che si era mantenuto costante sin dalla nascita di Internet. Descrivendo questo nuovo tipo di relazione, Marc Andreessen, vice-presidente del dipartimento tecnico di NetScape, ha spiegato: "Invece di pensare a semplici pagine web, la gente comincerà a pensare a veri e propri canali: tutto funzionerà più come un sintonizzatore che non come un browser."

Anche Microsoft includerà un sistema di questo tipo nel suo Navigator 4.0, e quando entrambi i pacchetti saranno disponibili, nella prima metà del 1997, lo scontro per il dominio di Internet entrerà in una fase a dir poco decisiva.

Jacopo Prisco

SILENZIO, PARLA IL COMDEX

Si è tenuta a Las Vegas, dal 18 al 23 Novembre, la venticinquesima edizione del Comdex, il più importante computer trade show d'America, vero e proprio punto di svolta di ogni stagione di mercato. Oltre 2.100 espositori, 10.000 nuovi prodotti presentati e un totale di circa 250.000 visitatori hanno reso anche questa edizione dello show autunnale, come al solito, ricca e incredibilmente interessante. Un'edizione in cui non sono mancati i colpi a sorpresa, ma che più di tutto ha sancito, in maniera definitiva, l'ingresso dell'industria informatica nell'era di Internet, ovvero nel mondo delle comunicazioni: denominatore comune di tutti i prodotti esposti era infatti la connettività, in reti locali piccole o grandi in Intranet a loro volta legate alla grande Rete, tramite cavi oppure senza fili, facendo uso di linee telefoniche digitali od analogiche, tramite modem hardware o software, digitali od analogici. Non si tratta semplicemente di una "seconda esplosione" della rete, ma di un nuovo indirizzo che tutte le compagnie informatiche seguiranno: come il PC, oltre 10 anni fa, aveva segnato una nuova era tecnologica, oggi Internet ne segna un'altra, dominata dalle informazioni più che dalla tecnologia, che renderà il concetto di "villaggio globale" una concreta realtà e non più soltanto un componente per frasi a effetto.



PC "MicroPortatili" intelligenti, Network Computers, l'integrazione PC-Televisione, la tecnologia MMX e il sistema DVD: secondo queste linee guida si svilupperà il mercato informatico del 1997. Una nuova generazione di Handheld PC, basati su una nuova versione di Windows, sono la più grande novità dello show ed è già lunga la lista di grandi nomi che scommette su questo nuovo tipo di hardware. I Network Computers non l'hanno fatta da padroni al Comdex, ma promettono di dare battaglia sul mercato incarnando al meglio la nuova tendenza generale che vuole l'abbattimento dei costi di gestione. Internet e la Televisione: si diffondono i cosiddetti sistemi "WebTV" e in molti sono pronti a scommettere che sarà questo il sistema di navigazione in rete che andrà per la maggiore nei prossimi anni. Sono già pronti i primi sistemi per far diventare un browser il proprio TV Color, ma presto saranno anche disponibili televisori già predisposti a Internet, le cosiddette "Enhanced TVs". MMX e DVD, le tecnologie di domani, gli standard del futuro: il Comdex è stato teatro delle prime dimostrazioni dei nuovi chip Intel che cambieranno faccia alla grafica su PC, e ha accompagnato il lancio dei primi kit e dei primi sistemi dotati del nuovo, rivoluzionario lettore. Mentre i prezzi dei CD-ROM cominceranno a crollare, sono già sul mercato i primi add-on DVD, e a prezzi assai competitivi.

Nel corso del prossimo anno assisteremo probabilmente a una stagione cruciale per lo sviluppo delle tecnologie informatiche del futuro. Il mercato dovrà scegliere quale strada desidera intraprendere: nuovi sistemi "minacciano" la struttura tradizionale del PC, ma saranno davvero capaci di mettere in crisi uno standard su cui sono pronti a scommettere sia Intel che Microsoft?

Jacopo Prisco

MANARA INTERATTIVO

Si chiama "Gulliveriana" ed è la prima opera multimediale del più famoso fumettista erotico italiano: Milo Manara. Volendo essere precisi, potremmo dire che l'affermazione non è del tutto corretta, visto che un anno fa circa uscì anche "Click", meglio conosciuto come "Il gioco", in una trasposizione a video che poco aggiungeva al fumetto (praticamente perfetto). Gulliveriana invece dovrebbe essere, se non erro, un vero e proprio inedito. Anche l'aspetto "giocoso" ha guadagnato un certo spessore: ogni tanto è richiesto qualche click assolutamente scontato su questo o quell'oggetto, così com'è necessario risolvere un paio di facili enigmi per proseguire nell'avventura. Come intuibile, ci troviamo di fronte a una piccante parodia dei viaggi di Gulliver ma, come mi ha fatto più volte notare il buon Dave, è un vero peccato che Gulliveriana non vada anche nella terra dei giganti... Belle le musiche e ottima la narrazione. Un titolo che i fan di Milo Manara sicuramente apprezzeranno, anche se un fumetto a video può costare di più di un fumetto su carta. Tutti gli altri, vadano pure avanti a comprare i CD-ROM porcelloni in edicola...



PB

BATTLECRUISER

30000AD



Al comando di una formidabile astronave da combattimento guida la tua flotta nella più grande missione di esplorazione e conquista spaziale mai concepita da mente umana.



VERSIONE IN ITALIANO

Prodotto da:

GAMETEK

Distributore esclusivo per l'Italia:

FINSON

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it

www.finson.com

Disponibile da febbraio presso i migliori rivenditori!

DOTTORE, MI FACCIA UN OLOGRAMMA

Si chiama Voxel Digital Holography System e presto potrebbe diventare uno strumento medico diffuso quanto un cardiografometro od un misuratore di pressione. E' attualmente in fase dimostrativa, e consente di ottenere ologrammi a grandezza naturale delle parti corporee di un paziente, proiettati tridimensionalmente nell'aria in puro stile "Guerre Stellari". Le immagini 3D sono prodotte miscelando dati digitali forniti da un sistema a risonanza magnetica e uno scan CAT. Potendo disporre di una sezione anatomica che riproduce fedelmente l'interno di un paziente, i medici saranno in grado di notare particolari altrimenti irraggiungibili e interagire con le diverse parti così come farebbero sul paziente stesso. Una clinica del New Mexico sta utilizzando il sistema con successo da alcuni mesi, effettuando diagnosi su tumori cerebrali, patologie cardiovascolari e traumi a livello osseo. Una lunga lista di altri istituti ha richiesto di poter disporre del sistema, che si sta rivelando assai più efficace rispetto alle tecniche tradizionali.

AMD ANNUNCIA 250 LICENZIAMENTI

Nello sforzo di ridurre gli ingenti costi di gestione, AMD ha annunciato l'intenzione di voler licenziare 250 dipendenti dalle fabbriche di Austin e Sunnyvale, rispettivamente in Texas e California. Il provvedimento inciderà sui bilanci dell'ultimo trimestre per circa 8 milioni di dollari. Lo scorso ottobre AMD ha riportato 38.4 milioni di dollari di perdite riferite al terzo trimestre, rispetto ai 42 milioni di dollari di profitti per quanto riguarda il medesimo periodo del 1995. Le vendite, complessivamente, sono calate di oltre il 24.7%. AMD spera di risollevarle le proprie sorti con l'aiuto del nuovo microprocessore K6, che include capacità multimediali (MMX). Il K6, disponibile da alcune settimane, dovrebbe porsi in concorrenza diretta con il Pentium Pro di Intel, ma resta da vedere se i grandi produttori saranno attratti da questo chip o meno. Compaq, ad esempio, aveva mostrato interesse verso il K5, ma problemi di compatibilità e ritardi nelle consegne hanno fatto sfumare questa possibilità.

AMD amministra una forza lavoro di circa 12.400 persone in tutto il mondo.

L'FBI BLOCCA MATERIALE IBM CONTRAFFATTO

Due abitanti del Massachusetts sono sotto indagine da parte dell'FBI per frode bancaria e commercio illegale di materiale IBM contraffatto. I due acquistavano moduli SIMM generici e li etichettavano con il simbolo IBM e con i relativi numeri di serie. I prodotti venivano spacciati come originali e venduti in confezioni assolutamente simili a quelle reali. Andrew Leppo e Leo Cooney, questi i nomi dei due incriminati, hanno ricavato oltre 2 milioni di dollari dalla vendita di questi materiali ad alcuni rivenditori americani ed inglesi. I due sono anche accusati di frode bancaria per aver finto lo smarrimento di un assegno di rimborso dell'importo di 63.000 dollari, facendo in modo che venissero riaccreditati sul loro conto. Sembra che questo tipo di pratica sia stato ripetuto più volte: in sostanza, ogni qualvolta un cliente rispediva al mittente il materiale per ottenere un rimborso, i due operavano in maniera tale che fossero le banche a sostenere l'esborso, recuperando gli importi degli assegni inizialmente firmati. Ora Leppo e Cooney rischiano fino a 2 milioni di dollari di ammenda, dieci anni di carcere e tre anni di libertà vigilata.

HPC: LE PRIME IMPRESSIONI

Gli Handheld PC, i nuovi microportatili operanti tramite Windows CE, sono da poco disponibili sul mercato ma hanno già riscosso numerosi consensi e, soprattutto, sembra non siano piagati dalle stesse manchevolezze presenti nel loro capostipite, il vecchio Apple Newton. Presentato nel 1993, e successivamente più volte modificato, il Newton sfruttava un pessimo sistema di scrittura video tramite una penna digitale che spesso volte non riconosceva alcun tipo di calligrafia. Anche i nuovi HPC sono dotati dello stesso tipo di penna, ma questa svolge semplicemente le funzioni di un mouse, visto che il riconoscimento della scrittura non è stato implementato proprio perché ancora poco affidabile. Il favorevole responso del mercato è anche stato propiziato dal fatto che i nuovi microportatili sono stati lanciati in sordina, senza promettere rivoluzioni, eppure si sono rivelati utili e funzionali. Soprattutto sfruttano un sistema operativo apprezzato e collaudato, oltre che una famiglia di applicazioni di larga diffusione. I produttori di HPC hanno imparato dalla lezione del Newton e si sono ben guardati dal ripetere gli errori commessi a suo tempo da Apple. Gli HPC sono solidi e ben strutturati, anche se chiaramente ancora in uno stadio primordiale: le stesse società produttrici (Compaq, Casio, Hitachi, HP ed altre) ammettono che, ad esempio, gli schermi LCD di cui sono dotati sono passibili di sostanziali miglioramenti, visto che al momento la loro leggibilità è piuttosto limitata dallo scarso contrasto e da superfici eccessivamente riflettenti. Per forza di cose, poi, le tastiere di ridotte dimensione non consentono una grande comodità d'uso, pur essendo più che sufficienti per l'annotazione di brevi appunti o per la scrittura della posta elettronica. Ad ogni buon conto, questi sistemi sono molto facili da usare, un requisito ritenuto fondamentale per macchine che hanno come primo obiettivo la praticità, e rendono assai semplice la trasmissione dei dati da e verso un PC desktop. Le conversioni dei file tra le applicazioni Windows e Windows CE, ad esempio, avvengono automaticamente, e si può sfruttare per la comunicazione una comoda seriale a infrarossi di cui è dotato ogni modello di HPC. Uno dei più rappresentativi è il PC Companion della Compaq, modello essenzialmente analogo al Cassiopeia della Casio: viene proposto, a scelta, con 2 o 4MB di RAM, ed è upgradabile fino a 6. E' dotato di uno slot PCMCIA di tipo II, cui è possibile collegare un modem od un hard disk. L'autonomia è garantita per quattro settimane da due pile di tipo stilo e, oltre al sistema operativo, questo modello (al pari di tutti gli altri) comprende una ricca serie di applicazioni: Word, Excel, Schedule ed Internet Explorer. Il prezzo, abbordabile, varia da 499 a 699 dollari. Il Companion pesa circa 300 grammi ed ha dimensioni paragonabili a quelle di una normale agenda.

WINDOWS CE PASSA DI MANO IN MANO

Microsoft si sta impegnando a fondo nel tentativo di rendere Windows CE un sistema operativo capace di funzionare su piattaforme diverse. Sinora infatti, i nuovi Handheld PC dotati del nuovo CE, erano essenzialmente basati sul processore Hitachi SH-3 RISC, ma sembra ormai certo anche il supporto di processori PowerPC, ARM ed Intel. Così anche il produttore del Pentium, partner storico di Microsoft, sembra finalmente entrare in gioco nel campo dei microportatili, con una linea di processori a basso consumo della serie x86 e, probabilmente, della stessa linea Pentium. Un annuncio ufficiale in merito è atteso per questa stessa settimana, e ve ne daremo conto nel prossimo numero di Computer Weekly Report.

Intanto, all'Handheld PDA Expo di San Mateo, California, Microsoft ha ufficializzato che convertirà il nuovo OS per i chip Motorola MPC 821 e 823 PowerPC, già utilizzati in apparecchi quali videocamere digitali e lettori di codici a barre. I sistemi HPC derivanti dal progetto potrebbero essere lanciati già verso la primavera, anche se ancora non sono noti i nomi dei produttori. Stesso discorso per quanto riguarda i microportatili basati sui processori ARM sviluppati da Digital Equipment e Cirrus, per i quali Microsoft appronterà una versione di Windows CE. In questo modo salirà a quattro il totale delle differenti architetture hardware tra cui poter scegliere per costruire un HPC, che potrà essere basato su PowerPC, ARM, Hitachi SH-3 e Nec MIPS. La possibilità di disporre di differenti strutture rende più aperto il mercato, consentendo a produttori diversi di parteciparvi: un fattore che non sempre è stato tenuto presente per quanto riguarda i sistemi portatili. A questo punto poi, cominciano già a farsi strada le voci che vorrebbero una data architettura superiore alle altre: Motorola preme ovviamente per il PowerPC, sostenendo che

LA SCUOLA DI VOLO SECONDO LAGO

Tempi d'oro per tutti gli amanti dei simulatori di volo: non solo vengono costantemente rilasciati titoli di altissimo livello come il recente Flight Simulator 6.0 della Microsoft (che trovate recensito in questo stesso numero), ma fanno la loro comparsa sul mercato anche prodotti decisamente professionali come questo Flight School della Lago, di cui vi parlo brevemente in queste righe.

In parole povere ci troviamo di fronte al primo corso di volo multimediale interattivo dedicato a tutti gli appassionati che desiderino apprendere i principi e i segreti del volo. Il completissimo corso è suddiviso in sei capitoli: teoria del volo, cos'è un aereo, manualità di pilotaggio, strumentazione, accenni di meteorologia e navigazione. Poiché il titolo è piuttosto esplicativo, non mi sembra il caso di spiegarne i contenuti; ben più utile, invece, è il sottolineare come ogni capitolo sia costituito da moltissimi argomenti, trattati in maniera a dir poco encomiabile: a fianco di una spiegazione mai troppo tecnica ma comunque esauriente, sono presentati filmati, fotografie e illustrazioni che rendono la comprensione dei concetti decisamente semplice anche per coloro i quali non avessero mai avuto a che fare prima d'ora con un simulatore di volo.

La sezione di walk through è dedicata a coloro che con poco sforzo vogliono conoscere rapidamente tutte le parti dell'aereo: un click sui motori e Flight School illustrerà dettagliatamente gli stessi, servendosi delle immancabili fotografie. Le sequenze video mostrano le situazioni di volo più disparate, grazie agli oltre 500MB di video e animazioni 3D contenute sul CD-ROM.



Ma il vero fiore all'occhiello del programma si chiama FlightLINK, un software accessorio che consente di passare con una rapidità incredibile a Flight Simulator della Microsoft: tutti coloro i quali hanno installato sul proprio computer il famoso simulatore (a partire dalla versione 5.0a), potranno esercitarsi immediatamente nella medesima manovra che avranno appena imparato da Flight School. Se ad esempio si vogliono imparare i segreti dell'atterraggio, si parte consultando il testo, quindi si visualizza l'animazione ripresa direttamente dalla cabina di un aereo (passando eventualmente per un'animazione 3D) e infine si passa con due soli click al Flight Simulator e

ci si ritroverà nella stessa situazione, anche se questa volta il proprio ruolo sarà assolutamente attivo. Essendo oltre 60 le situazioni previste per essere giocate anche con Flight Simulator, è chiaro comprendere come Flight School sia un titolo che non deve mancare nella collezione di ogni amante delle simulazioni.

Il prodotto è realizzato interamente in italiano ed è già disponibile al momento in cui leggete queste righe. La configurazione minima richiede un DX2/66, 8 mega di RAM e schede video che supportino almeno 32.000 colori, nonché il DOS 5.0+ o Windows 3.1/95. Ovviamente Flight Simulator non è offerto con la confezione (e ci mancherebbe!).

Mauro Bossetti

COMPOSITORI DI TUTTO IL MONDO, UNITEVI!

Per tutti coloro che, pur non disponendo di una cultura musicale adeguata, fossero sicuri che con il programma giusto riusciranno a creare dei brani che entreranno a far parte di diritto nella storia della musica (beh, quasi...). Microforum ha appositamente creato il software New Beat Trancemission, corredato da alcune comode utility.



Il programma principale, New Beat Trancemission, mette a disposizione dell'utente oltre 270 segmenti di musica di lunghezza variabile fra i due e gli otto secondi, dopodiché starà all'utente generare il brano vero e proprio secondo la propria creatività. Non c'è limite alla durata dei pezzi, che possono essere salvati sia nel formato proprietario che nel più diffuso WAV.

L'applicazione accessoria Fuse Box consente di creare sequenze di percussioni personalizzate servendosi dei 14 strumenti che sono messi a disposizione: il risultato può essere salvato direttamente in WAV per essere riutilizzato col New Beat Trancemission oppure rielaborato successivamente.

Sound Warp, l'altro modulo accessorio che viene fornito nel pacchetto, permette di campionare, elaborare, trasfor-

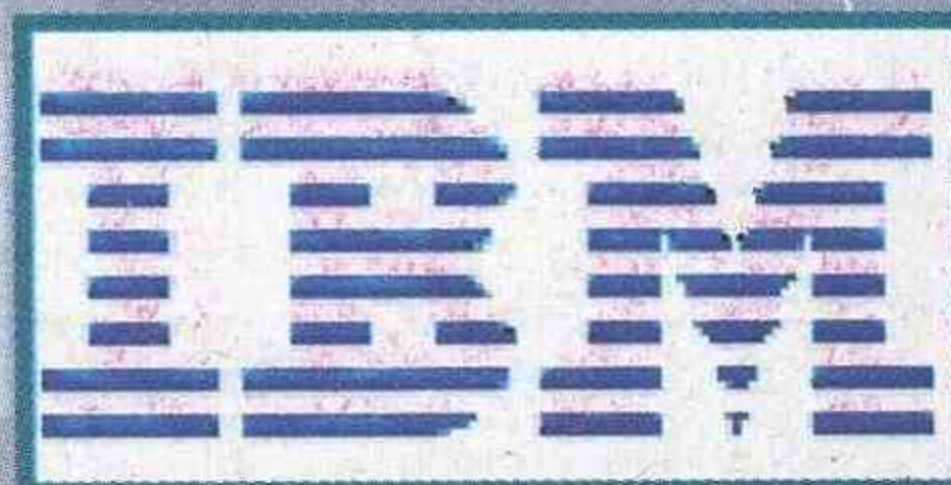
mare e rifinire i propri segmenti audio. Questo software consente di attivare la registrazione digitale prelevando il segnale da una qualsiasi delle sorgenti supportate dalla scheda audio (registratori, CD, microfoni e chi più ne ha più ne metta); per poter utilizzare le proprie digitalizzazioni è necessario creare brani di lunghezza pari a 2, 4 o 8 secondi, ma per far ciò il programma mette a disposizione comode funzioni con le quali realizzare il tutto sarà poco più di uno scherzo.

Tornando al New Beat Trancemission, sappiate che esso permette di miscelare fino a 20 segmenti in contemporanea, per cui è possibile utilizzare normali schede audio per realizzare musica paragonabile a quella ottenibile solo con i sintetizzatori MIDI. Il prodotto utilizza le librerie DirectX per il pilotaggio della scheda audio e della parte grafica e richiede come minimi requisiti il sistema operativo Windows 95, 8 mega (consigliati 16) un DX2/66 (consigliato il Pentium 100), un CD rom e una scheda audio a 16 bit.

Mauro Bossetti

UN BRIVIDO DI DATI

Non più soltanto fibre ottiche, doppino telefonico, cavi coassiali o raggi infrarossi. D'ora in poi i dati, in forma binaria, passeranno anche attraverso il corpo umano. La straordinaria invenzione è opera della divisione IBM Almaden, che al Comdex ha presentato un sistema in grado di trasmettere e ricevere dati attraverso i tessuti organici, a una velocità massima di 2.400 bps. La dimostrazione è stata effettuata dotando di un apparato ricevente un primo individuo, che stringendo la mano a una seconda persona ha ottenuto una serie di informazioni traendole da una scheda elettronica "indossata" da quest'ultima. In questo modo, basta una stretta di mano per scambiarsi, ad esempio, i dati contenuti sui propri biglietti da visita, utilizzando una tecnologia che IBM ha definito Personal Area Network. Ma le possibilità di utilizzo sono molteplici, ad esempio nelle transizioni bancarie (come i prelievi agli sportelli automatici) che richiedono l'uso di carte magnetiche: l'utente potrà in futuro limitarsi a toccare il terminale, senza dover mettere mano al portafoglio, evitando il rischio di furti o smarrimenti. Oppure, il nuovo metodo di trasmissione potrebbe risultare utile nell'ambito del commercio su piccola scala: ad esempio, dei terminali di ricezione potrebbero essere piazzati all'uscita di un videonoleggio per monitorare in maniera rapida e sicura l'assegnazione dei nastri ai diversi clienti e i relativi tempi di consegna.



Ma si parla ormai in maniera diffusa dei possibili problemi di salute derivanti dall'esposizione a onde elettromagnetiche od energia elettrostatica: esiste qualche tipo di rischio a utilizzare il proprio corpo come vettore per dati digitali? Alla IBM assicurano di no, e specificano che l'alterazione energetica generata dal sistema è pari a un milionesimo di ampère, circa mille volte meno della corrente generata dallo sfregamento di un qualsiasi oggetto contro i capelli. A questo proposito, è importante notare che la trasmissione potrebbe avvenire a velocità ben maggiori di 2.400 bps, ma per il momento gli sviluppatori preferiscono mantenere una frequenza di comunicazione più bassa che garantisca però margini di infallibilità di tutto rilievo.

Jacopo Prisco

L'orda dei Pinguini Mutanti Alieni è arrivata! Sei pronto a fermarla?

Combatti contro di loro per evitare l'attivazione dell'arma finale: il Domscale.

Mutant PENGUINS



Dormi preoccupato, ma non troppo: non sei solo. Nel tuo compito sarai aiutato dai pinguini Terrestri, che odiano i Mutanti Alieni, e dai piccoli Gremlins.



Più Gremlins raccogli, più bonus ottieni, e con i bonus arriveranno armi, power-ups ed extra Gremlins.



Ferma i mutanti con la dinamite o con la colla-stick e costruisci macchine speciali ed invenzioni per bloccarli definitivamente!



L. 79.000

Per MS-DOS e
WINDOWS 95

Prodotto da:

GAMETEK

Distributore esclusivo per l'Italia:

FINSON

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it
www.finson.com

Disponibile presso i migliori rivenditori!

TGM NEWS

questo chip consente già di far girare applicazioni scritte per Windows NT. In questo modo, gli sviluppatori possono semplicemente convertire questi programmi per Windows CE, senza necessità di riscriverli daccapo. Altri costruttori sostengono invece che, per queste macchine, il segreto risiede più nella velocità e nella economicità d'uso, poiché gli sviluppatori si interesseranno ai sistemi maggiormente diffusi e non a quelli che offrono le maggiori caratteristiche potenziali. Staremo a vedere.

JP

UN ANNUARIO PER I MEDIA

Nato per gli operatori del settore delle comunicazioni, sarà disponibile dal prossimo febbraio Mediario '97, l'annuario italiano dei media. Questo CD rappresenta un pratico ed utile strumento di consultazione, una Banca Dati contenente i dati anagrafici di circa 1000 aziende che producono e distribuiscono prodotti multimediali, dai produttori di CD-ROM alle software house, dalle società di masterizzazione alle aziende di distribuzione. Uno strumento dedicato, quindi, ai professionisti dell'informazione e a quanti desiderino comprendere le novità dell'era delle comunicazioni. Il prodotto è articolato in due sezioni: una Redazionale, con oltre 60 saggi sul tema on-line/off-line e comunicazioni, un glossario da oltre 100 termini tecnici e altro materiale tratto dall'edizione precedente, ed una comprendente la Banca Dati, con i dati delle aziende ed oltre 600 schede relative ai prodotti o servizi da queste offerti. Edito da Viva e Poliedra, Mediario '97 sarà disponibile per Windows e Macintosh al prezzo di lire 45.000.

JP

VIDEOGAME EXPO, SI REPLICA

Dopo il promettente successo riportato dalla prima edizione, torna sabato 18 e domenica 19 gennaio, nel quartiere fieristico del Parco Esposizioni di Novegno a Milano, "VideoGame Expo", un'immersione nella realtà virtuale e un eccitante incontro per giovani e meno giovani. Informatica, multimedialità, CD-ROM, software, hardware, PC, console, realtà virtuale, editoria e videocassette, occuperanno l'immenso padiglione, grande come piazza Duomo, per un fine settimana all'insegna del divertimento. Oltre a poter provare ed acquistare il gioco preferito, il visitatore potrà avvicinarsi alle novità e cimentarsi in tornei dotati di generosi premi. Sarà inoltre in funzione un servizio di assistenza software ed hardware dove i Computer Angels, in occasione della fiera, effettueranno interventi gratuiti. La manifestazione sarà affiancata dalla seconda edizione di Cartoon & Comics Exhibition, mostra-mercato di fumetti, cinema d'animazione, illustrazione e giochi, in un felice e "fantastico" connubio che non mancherà di offrire agli intervenuti una favorevole occasione per acquisti post-natalizi. La segreteria dell'Ente organizzatore è a disposizione degli interessati per fornire ogni utile informazione (tel. 02-466.916).

JP

MICROSOFT SCEGLIE SIEMENS NIXDORF

Microsoft e Siemens Nixdorf hanno ampliato la propria collaborazione coinvolgendo un nuovo settore strategico. Al centro di questa nuova operazione si trova l'attività Open Enterprise Computing di Siemens Nixdorf, che in futuro si occuperà della commercializzazione della linea prodotti middleware con la gamma BackOffice di Microsoft su sistemi server Siemens Nixdorf. Per la piattaforma aperta Enterprise, Microsoft offre la propria gamma di prodotti BackOffice per Windows NT che comprende i System Management Servers, i server per banche dati, gli information server, i server SNA e gli information server Internet. Siemens, invece, integra la gamma coi propri Enterprise IT Management, per l'elaborazione transazionale, il file transfer (openTF) e i directory service elettronici mediante X.500. Un punto essenziale della cooperazione prevede che Siemens e Microsoft armonizzino i propri prodotti. La filosofia di commercializzazione di entrambe le società prevede che, in futuro, Siemens distribuisca i propri prodotti Middleware anche attraverso i Solution Partner di Microsoft e, dall'altro lato, che le forze di vendita orientate ai settori di Siemens per i segmenti banche, industria e pubblica amministrazione offrano ai clienti la soluzione comune basata sul server Primergy di Siemens. In questo caso, quale partner di vendita Microsoft, Siemens stessa si occuperà della vendita e del service del sistema operativo Windows-NT e dei componenti BackOffice di Microsoft.

JP

INTERNET VIA CAVO

Il Pippin@World, una nuova apparecchiatura che è un ibrido tra un computer, una console e un network computer, da poco uscita negli Stati Uniti, presto potrebbe godere anche di rapidissime connessioni alla rete tramite modem via cavo. La Bandai, che ha sviluppato la macchina in collaborazione con Apple, ha infatti appena terminato una serie di soddisfacenti test nella regione canadese del Quebec. Sono state scelte alcune famiglie che non avessero in precedenza mai posseduto computers od accesso a Internet e sono state dotate di un @World cablato, con l'aiuto di due società canadesi operanti nel settore. Data la facilità d'uso del Pippin, che non necessita di alcun tipo di configurazione, anche questi neofiti si sono trovati a loro agio, non dovendo far altro che caricare il web browser da CD-ROM. Per i test sono stati utilizzati tre differenti tipi di modem, uno da 500 kilobit al secondo, uno da 10 megabit al secondo, ed un terzo ancora più veloce che era, al momento, in fase di testing. Esponenti della Bandai si sono detti molto soddisfatti di queste prove, aggiungendo che le caratteristiche dell'@World ne consentirebbero l'utilizzo anche nelle Intranet (network locali privati, utilizzati all'interno di grandi aziende e strutturati esattamente come Internet). Un'ulteriore conferma della versatilità d'utilizzo di questa macchina.

JP

AGE OF SAIL, DI EMPIRE INTERACTIVE

La battaglia navale è sempre stato un must per tutti coloro che nei momenti di noia desiderassero un passatempo semplice ma coinvolgente. Il prodotto di cui vado a scrivere, distribuito da Talon Software, non ha niente a che vedere con il principio alla base di questo gioco (il tema è assai comune però), ma da voci di corridoio pare che sia eccezionalmente coinvolgente e affascinante proprio perché immediato, coinvolgente ed estremamente divertente. Age Of Sail è un simulatore di battaglie navali per Win3.1 e Win 95 che permetterà di comandare flotte di galeoni attraverso scenari prestabiliti o custom. Il gioco è ambientato tra il 1775 e il 1820 e consente di gestire modelli realistici di navi storiche. Si potrà scegliere se combattere con un amico o contro il computer, all'interno di scenari di guerra realmente esistiti come ad esempio la battaglia di Trafalgar tra vascelli inglesi e flotte ispanico-francesi. Avremo poi a disposizione anche navi famose che hanno fatto la storia, come la Victory, la Guerriere, la Bonhomme Richard e la Saratoga. Un editor di scenari ci darà la possibilità di progettare nuove battaglie e imprese. Sinceramente gli screen shot che ho potuto visionare mi hanno fatto cadere le braccia ma Empire sottolinea che il punto forte del prodotto non sarà tanto la grafica quanto il gioco in sé, coinvolgente e degno di ogni simulazione che si rispetti. Per ora voglio crederci...ma anche l'occhio vuole la sua parte!

ME

IL BOEING SUI NOSTRI MONITOR

Chi non ha mai desiderato pilotare uno dei mezzi per il trasporto aereo più diffusi, il Boeing 747-400? Mentre il Silvestri rischia di precipitare nel corso di una delle sue ultime trasferte (vi dirà di più lui in adeguata sede)(tié! NdSS), noi possiamo tranquillamente divertirvi con il programma Airline Simulator, progettato dall'italianissima Lago. Sono addirittura 500 gli aeroporti europei disponibili, ma ci si potrà cimentare anche in voli intercontinentali fino a New York, Boston e Toronto. Considerando che sono state riprodotte fedelmente anche le voci provenienti dalle varie torri di controllo, si capisce come alla Lago facciano sul serio e cerchino di impensierire l'egemonia dei simulatori "civili" detenuta da Flight Simulator della Microsoft. Sono pienamente supportati gli occhiali 3D, venduti separatamente dalla confezione.

Uno dei punti forti del programma è il manuale completamente interattivo che ci guiderà passo passo attraverso le varie fasi di apprendimento; sarà inoltre possibile stampare le piantine di avvicinamento e le schermate contenenti le istruzioni, per cui è evidente che i più ambiziosi potranno ricrearsi parte del manuale sulla carta.

I requisiti richiesti sono decisamente parchi: è necessario un DX/33 come minimo, 4 mega di memoria, 25 mega di hard disk, il DOS 5.0 o superiori oppure Windows 95

Mauro Bossetti

MANIACI DELLE FOLLI CORSE

Vi piacciono le competizioni su quattro ruote? E le corse senza regole? E i cartoni animati? Se le vostre tre risposte corrispondono a tre sì, allora concentratevi su queste poche righe e non dimenticate questo nome: Dare Devil Derby! Si tratta infatti di un prodotto originale che consente di gareggiare a bordo di bizzarri veicoli attraverso le strade di una città in stile cartoon. Dovremo competere contro folli avversari senza scrupoli, pronti a tirare fuori all'improvviso i trucchi più sleali e al contempo divertenti. Anche noi non saremo da meno e negli oltre trenta tracciati a disposizione potremo usufruire di una serie di "trick" per mandare i nostri avversari a schiantarsi (in modo simpatico e altruista, non pensate sempre male!) contro i muri o facendoli volare in burroni, fossati e altro ancora (sempre però all'insegna della simpatia!). Il gioco supporterà naturalmente l'opzione multiplayer e sarà distribuito in Europa con un altro nome (il motivo mi sfugge) che vi invito a tener presente: SuperSonic Racers. Altro non si sa, per il momento. Vi terremo comunque informati. Come al solito, d'altronde.



ME

CUBA LIBRE A 10.000 PIEDI...

L'oggetto della simulazione è un aereo "ibrido" (cioè né caccia né bombardiere in senso stretto) piuttosto lento nei movimenti ma con una capacità di fuoco clamorosa e una robustezza decisamente fuori della norma. In combattimenti contro altri velivoli avrebbe sicuramente la peggio e in effetti esso è stato efficacemente impiegato in missioni di interdizione nelle retrovie nemiche contro gruppi di carroarmati, postazioni radar e via dicendo. Quanto ho appena detto è importante per impraticarsi col fatto che il tipo di missioni che solitamente siamo abituati a giocare con prodotti analoghi è piuttosto limitato, dal momento che gli scontri aria-aria sono da evitarsi come la peste.

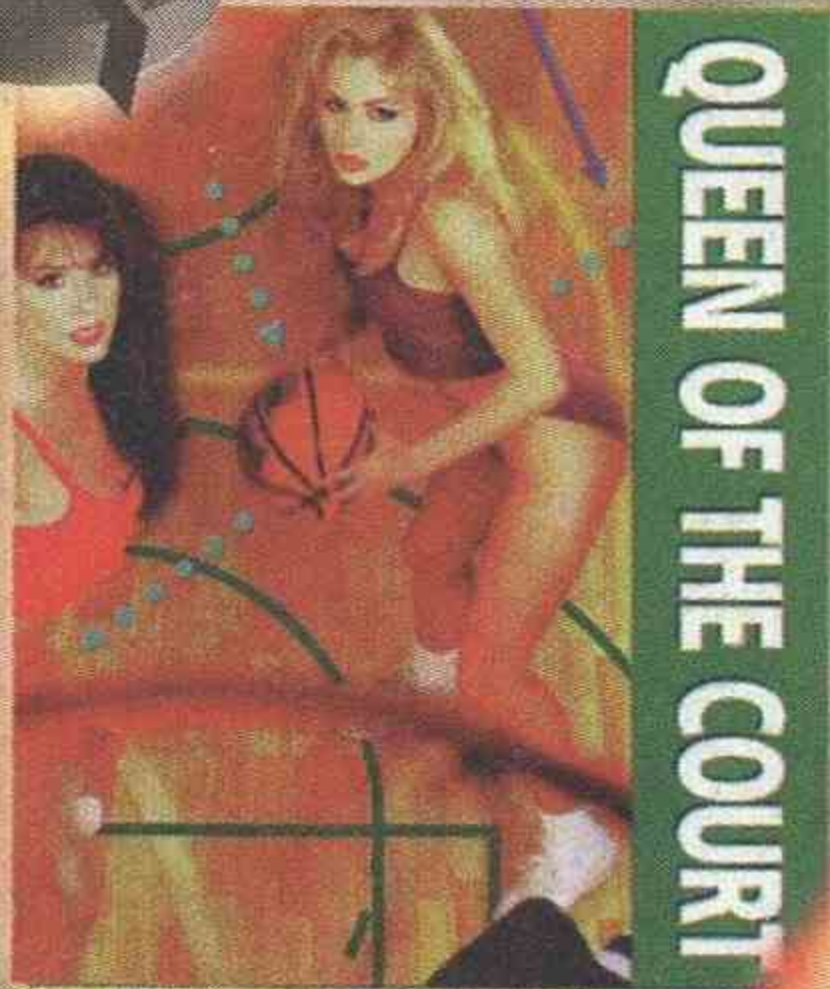
Dal pannello principale è possibile visualizzare una breve demo, che illu-



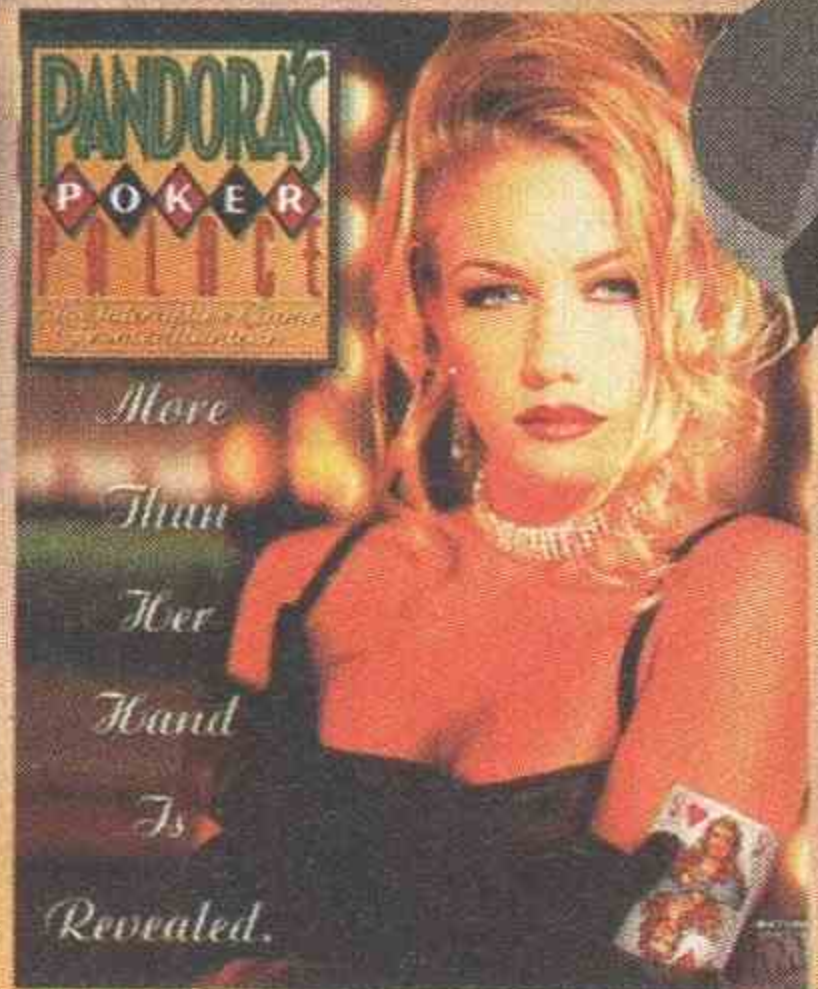
strerà le potenzialità dell'aereo, oppure cimentarsi con le missioni disponibili; incredibilmente, il roster è costituito solamente da 12 missioni, unitamente alle 4 di training che in ogni caso si completano agevolmente in qualche decina di minuti. Non sappiamo per quale motivo i programmatori abbiano deciso di fornire un "carnet" così limitato, anche perché l'assenza di un qualsivoglia editor rende la longevità del programma un problema di incredibili proporzioni. Un altro fattore pregiudicante in tal senso è la limitata varietà delle missioni: essendo l'A-10 un aereo indicato unicamente per i soli attacchi contro postazioni terrestri, si comprende come già dopo qualche battaglia si provi un certo senso di noia. A prescindere da tutto ciò (e non è poco), se almeno il gioco fosse in sé ben realizzato potremmo consigliarlo a chi vuole cimentarsi per un paio di giorni scarsi in battaglie piuttosto divertenti, purtroppo le cose non stanno così: la qualità della grafica è talmente mediocre da far pensare che A10-Cuba sia in realtà un prodotto concepito qualche anno fa; d'accordo l'assenza delle texture (beh, si fa per dire: un prato e un cielo monocolori sono davvero squallidi), ma provate a far cadere un missile in acqua, visualizzando la scena da quest'ultimo: con indifferenza spunta un esagono azzurro con un triangolo bianco di minori dimensioni. Al di là di tutto ciò le missioni sono risultate abbastanza divertenti, ma il fatto che non fosse possibile comprimere il tempo durante i lunghi viaggi di avvicinamento ci ha ulteriormente convinti riguardo al giudizio del prodotto. Il livello di realismo per quanto concerne la risposta del mezzo ai propri ordini si attesta nella media, mentre la dotazione in fatto di armi si è rivelata piuttosto soddisfacente.

Mauro Bossetti

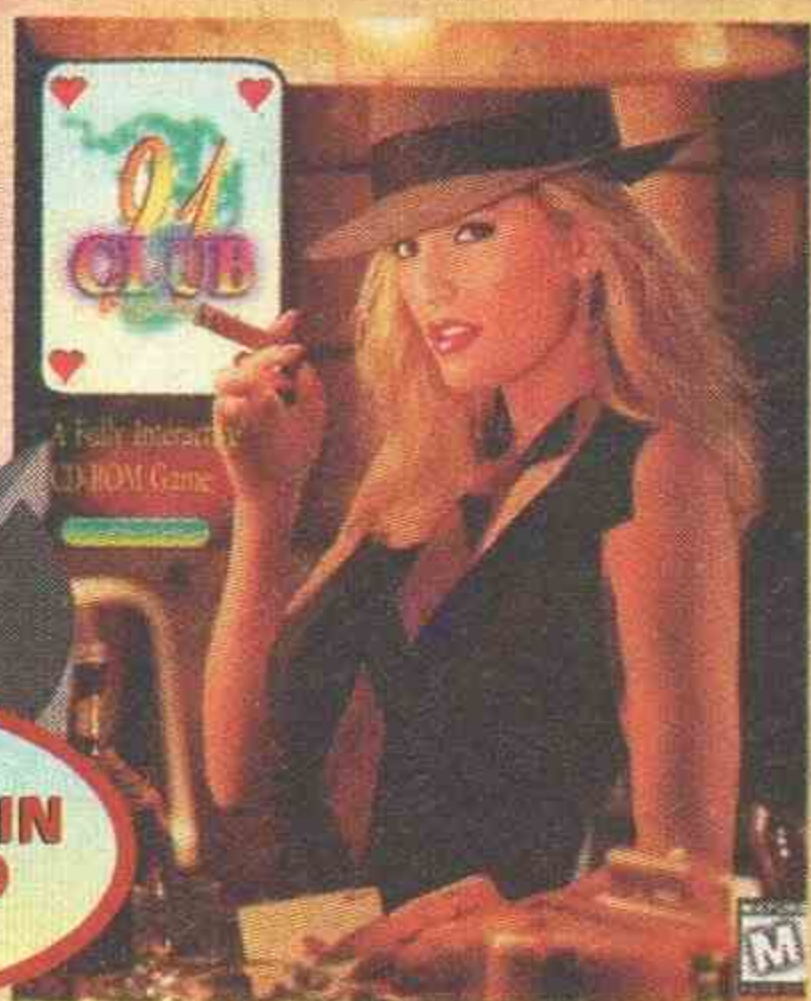
"Hai voglia di giocare?"



Sfida le migliori cestiste in un gioco in cui fai punti o ti spogli!

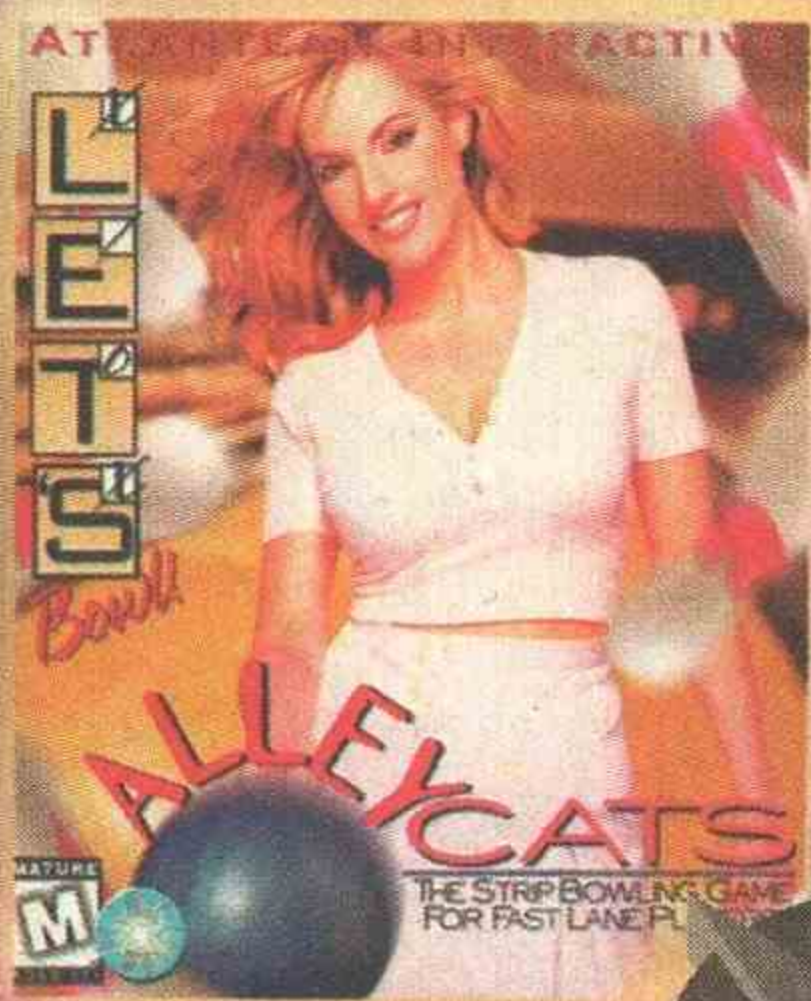


Devi essere molto bravo per vincere a poker, ma ne vale la pena!



Potrai giocare a Black Jack e assistere a eccezionali strip-tease!

VERSIONE IN ITALIANO



Gioca e fai strike con le più eleganti giocatrici di bowling!

L. 79.000
ogni titolo

Distributore esclusivo per l'Italia:

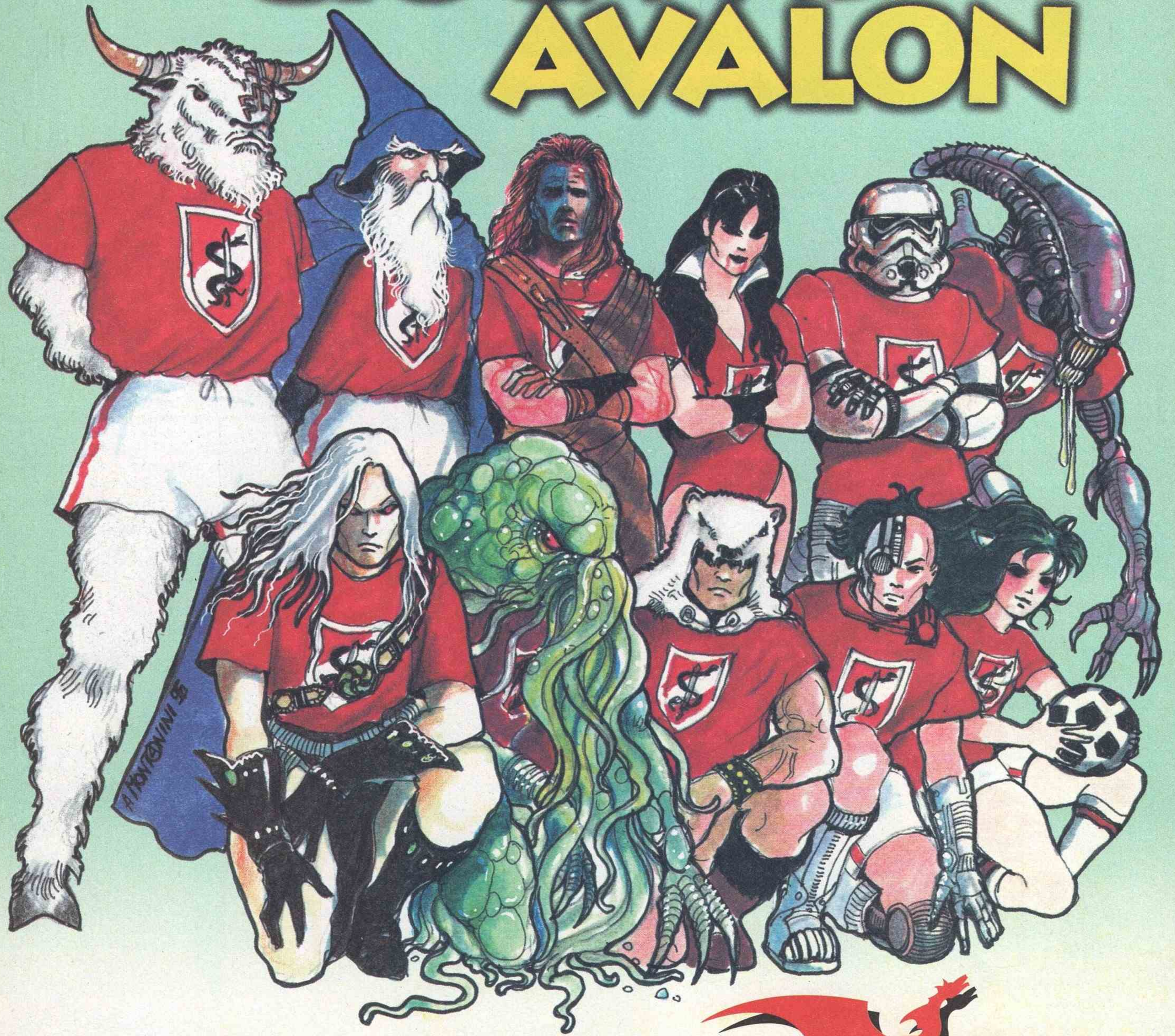
 **FINSON**

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it
www.finson.com

Disponibili presso i migliori rivenditori!



LA SQUADRA DEI TUOI SOGNI GIOCA AD AVALON



In piedi, da sinistra: Magic: L'Adunanza, Giochi di Carte, Videocassette & Colonne Sonore, Fumetti Americani, Miniature, Modellini. *Accosciati:* Giochi di Ruolo, Horror, Fantasy, Fantascienza, Manga. *In panchina:* Giochi per Computer, Giochi di Società, Libri, Gadget e un'infinità di altre sorprese!

La Terra dei Sogni
AVALON
N E G O Z I

AVALON lo trovi a: **Milano**, via Settembrini 20 (02/29400410); **Torino**, via Magenta 0 (011/5617252); **Bologna**, via Cesare Battisti 9/B (051/234459); **Forlì**, via Pedriali 21 (0543/33523).

I NEGOZI AVALON FANNO GIOCARE LA TUA FANTASIA

DIO PERDONA. IO NO!



STRUMENTI DI POTERE



- TRIVENETO**
 ARMONIA COMPUTER - Susegana (TV)
 ARMONIA COMPUTER - Padova
 ARMONIA COMPUTER - Udine
 ARMONIA COMPUTER - Monfalcone (GO)
 ARMONIA COMPUTER - Pordenone (PD)
 COMPUTER POINT - Bussolengo (VR)
 COMPUTER SA.CE - C. Comm.le Giotto - Padova
 DATA SHOP - Pordenone (PN)
 DATA SHOP - Treviso
 DATA SHOP - Trieste
 MEGABYTE 3 - Verona
 MUSIC CENTER - Gardolo (TN)
 UP TO DATE - Belluno
- TOSCANA**
 HYPERMEDIA - Firenze (FI)
 LIBRERIA MARZOCCO - Firenze
- PIEMONTE**
 DATA SHOP - Torino
 TELEMATICA CENTER - Verbania Intra (VB)
- LIGURIA**
 OFFICE & GAMES - Imperia
- LOMBARDIA**
 FRANCIACORTA ELETTRONICA - Rododengo Saiano (BS)
 LU.MEN - Milano
 LU.MEN - Cinisello Balsamo (MI)
 R.D.G. - Muggio (MI)
 VIP SERVICE - Milano
- LAZIO**
 ITACA ON LINE - Guidonia (RM)
 C.G.S. COMPUTER ASSISTANCE - Ciampino (RM)
- PUGLIA**
 CAST COMPUTER - Taranto
 COMPUTER CENTER - Taranto

Diventa anche tu un **FIDELITY CLIENT** un mondo di privilegi ti aspetta

**Puoi ricevere informazioni
su tutti gli accessori Logic 3
telefonando allo 0183 29.91.91**



Spedisci (per posta, via fax 0532/796255 o via E-Mail supporto@gens.it) il coupon e riceverai la Fidelity Card, che da diritto ai numerosi privilegi per l'acquisto dei prodotti Logic 3 presso tutti i Fidelity Center d'Italia.

Info rivenditori
0183-29.91.91

SCEGLI DI VINCERE



• **PRINCE** • **GENSOFT** •



Logic 3 c/o sede commerciale
 Gensoft via dell'Appeso, 7 • 44038 Pontelagoscuro (FE)

nome e cognome _____
 età _____ professione _____
 indirizzo _____ città _____
 telefono _____
 sono cliente Logic 3 SI NO tgm. jk400



creatures

C'è vita nel Tuo Computer!

Crescono nel tuo computer, mangiano, dormono,
si riproducono e... pensano autonomamente!



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 66 Mhz,
WINDOWS '95,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X.

Ecco il primo eccezionale "GROW THEM UP", il simulatore di vita artificiale scientifico che ti farà sentire... un dio! CREATURES, ispirato ad una forma di DNA digitale, è una nuova forma di vita al silicene, capace di interagire con l'ambiente circostante.

È stato creato da un gruppo di esperti di vita artificiale di Cambridge dopo 4 anni di studio e sviluppo e incorpora una tecnologia rivoluzionaria chiamata "Cyberlife": un'innovazione nel campo della simulazione vitale che consente alla vita di esistere e riprodursi per la prima volta sul PC di casa.

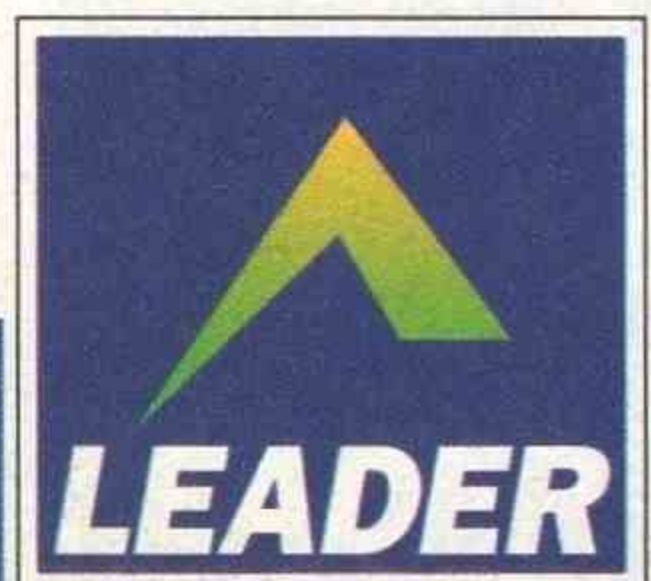
£ 89.900

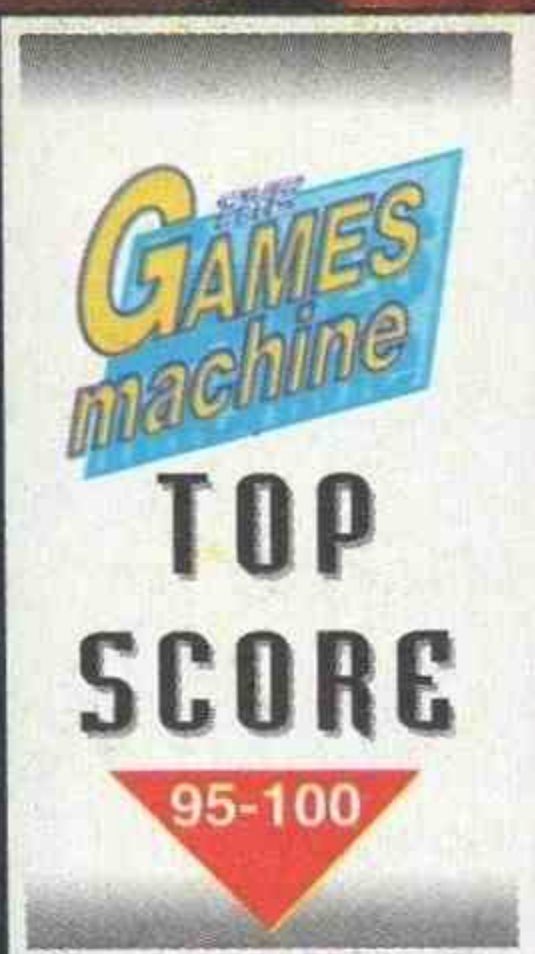


WARNER INTERACTIVE

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it





"Ci sono molte strade, figlio mio, in cui dovrai capire dove le anime dei Demoni resteranno... Ma attendi un momento di dubbio e di disperazione affinché, almeno, la tua anima otterranno... Erediterai queste terre, queste cose, questi sogni che saranno tuoi per sempre da adorare... Perché non c'è vita nelle profondità del caos, per te, figlio mio, da esplorare..."

Con questa citazione presa pari pari dal manuale, mi accingo a cominciare la recensione di quello che insieme a Red Alert si è conteso la palma di titolo più atteso della stagione: dopo mille peripezie, anche per Diablo l'agonia di questi mesi passati ad aspettare è finalmente terminata. Mi ricordo infatti come l'anno scorso, quando in questo periodo mi accingevo a scrivere la recensione di Warcraft II, la mia attenzione venne calamitata, oltre che dalla bellezza del secondo episodio di uno degli strategici in tempo reale più amato di tutti i tempi, da una delle preview contenute all'interno del CD. Tra i vari titoli Blizzard in cantiere, spiccava senza ombra di dubbio l'enigmatico Diablo del quale, oltre a un AVI della durata di pochi secondi, non si vide nulla almeno fino ad aprile, in occasione del canonico ECTS londi-

nese. L'unica cosa di cui si era certi era che il misterioso progetto Blizzard sarebbe stato ancora una volta basato su un plot prettamente fantasy; nessuno però poteva minimamente immaginare che Diablo ambisse alla corona di migliore RPG di tutti i tempi (anche se al tempo, e Max mi è testimone, intuì le potenzialità del titolo e predissi che ci saremmo trovati davanti a qualcosa di speciale, di veramente speciale...)! Sta di fatto che alla fine il giocone è finalmente terminato nelle mie avidi mani e in queste cinque pagine cercherò, nei limiti del possibile, di analizzarlo da cima a fondo in modo da enumerarne pregi e difetti nella maniera più oggettiva possibile.

Diablo ci trasporta in una dimensione dimenticata e senza tempo: dall'alba dei tempi si sta combattendo l'eterna guerra tra bene e male, tra ordine e caos, ma non nelle sfumature di una normale vita quotidiana. Questa

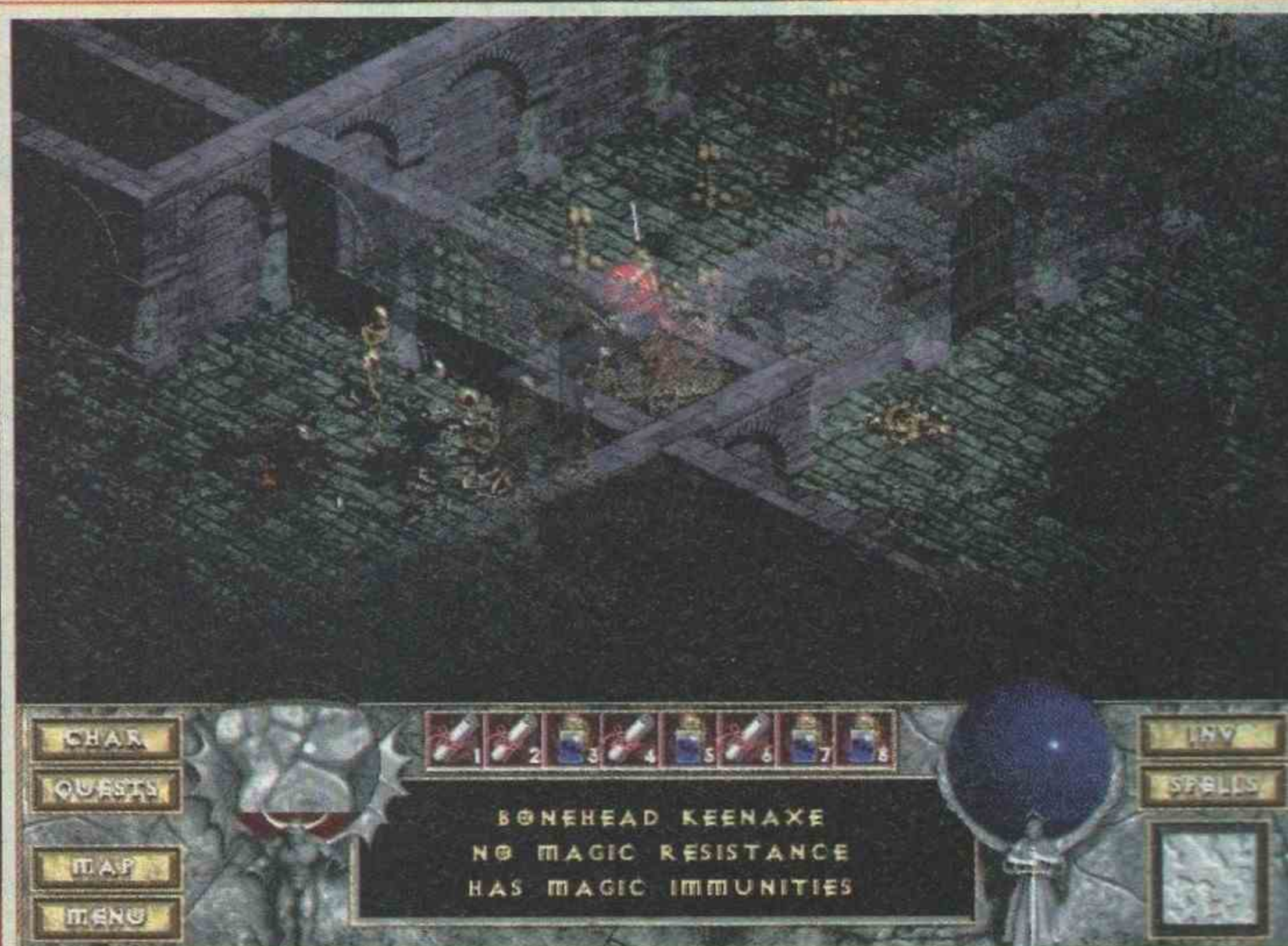


La funzione di AutoMap è davvero molto comoda e permette in pochi secondi di rendersi conto di quali siano le sezioni inesplorate. La sovrapposizione, anche se all'inizio può sembrare fastidiosa, è davvero utilissima per potersi muovere a colpo sicuro. Peccato che non sia stato implementato un follow mode come in Doom.



La sequenza introduttiva, per quanto non eccellente, presenta alcuni passaggi davvero ben riusciti come questo, che ritrae il momento in cui un corvo sta per cavare un occhio dal corpo martoriato di uno dei tanti caduti sul campo di battaglia.

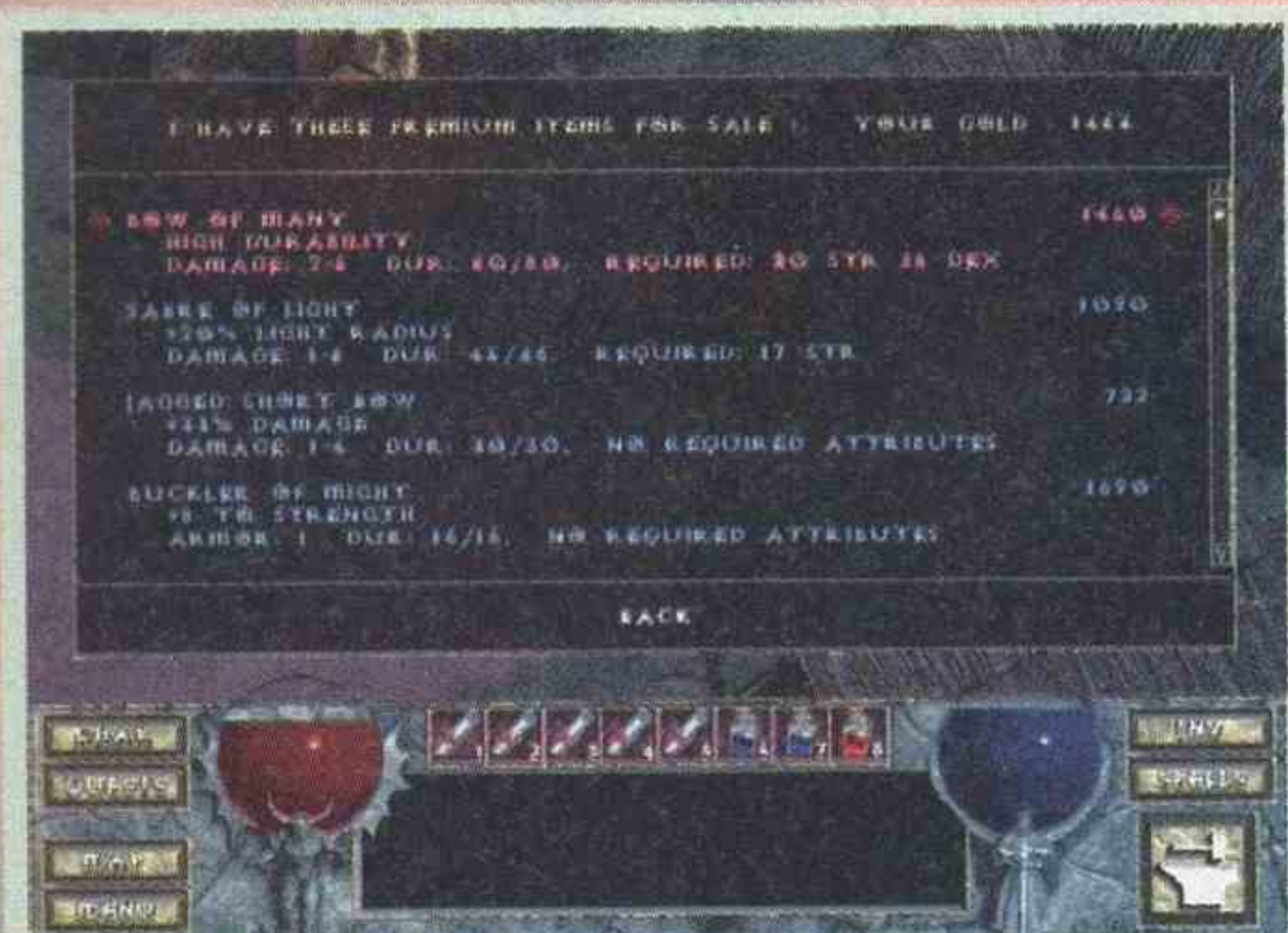
Usando la magia di Teletrasporto è possibile abbandonare il dungeon in qualsiasi momento per apparire in città: per tornare nel punto che si è abbandonato in precedenza basta attraversare nuovamente il portale.



Quando si prende di mira un nemico, nella parte bassa dello schermo apparirà una piccola descrizione dello stesso. Molte creature possono risultare immuni alla magia, ma per fortuna non in questo caso...

DIABLO

volta le parti sono giunte al punto di non ritorno, un punto nel quale solo il più forte potrà risorgere dalle ceneri della sconfitta del nemico per trionfare e guidare i propri fedeli alla dominazione dell'universo. Gli angeli sono caduti dal cielo e i demoni sono emersi dal fetido sottosuolo e si stanno affrontando in quella che è la più grande e importante battaglia di tutti i tempi. I villaggi sono rasi al suolo e le forze del bene, sebbene ridotte allo stremo, cercano di arginare fino all'ultimo la furia selvaggia della terra ribelle che vomita creature infernali. E che stanno avven-

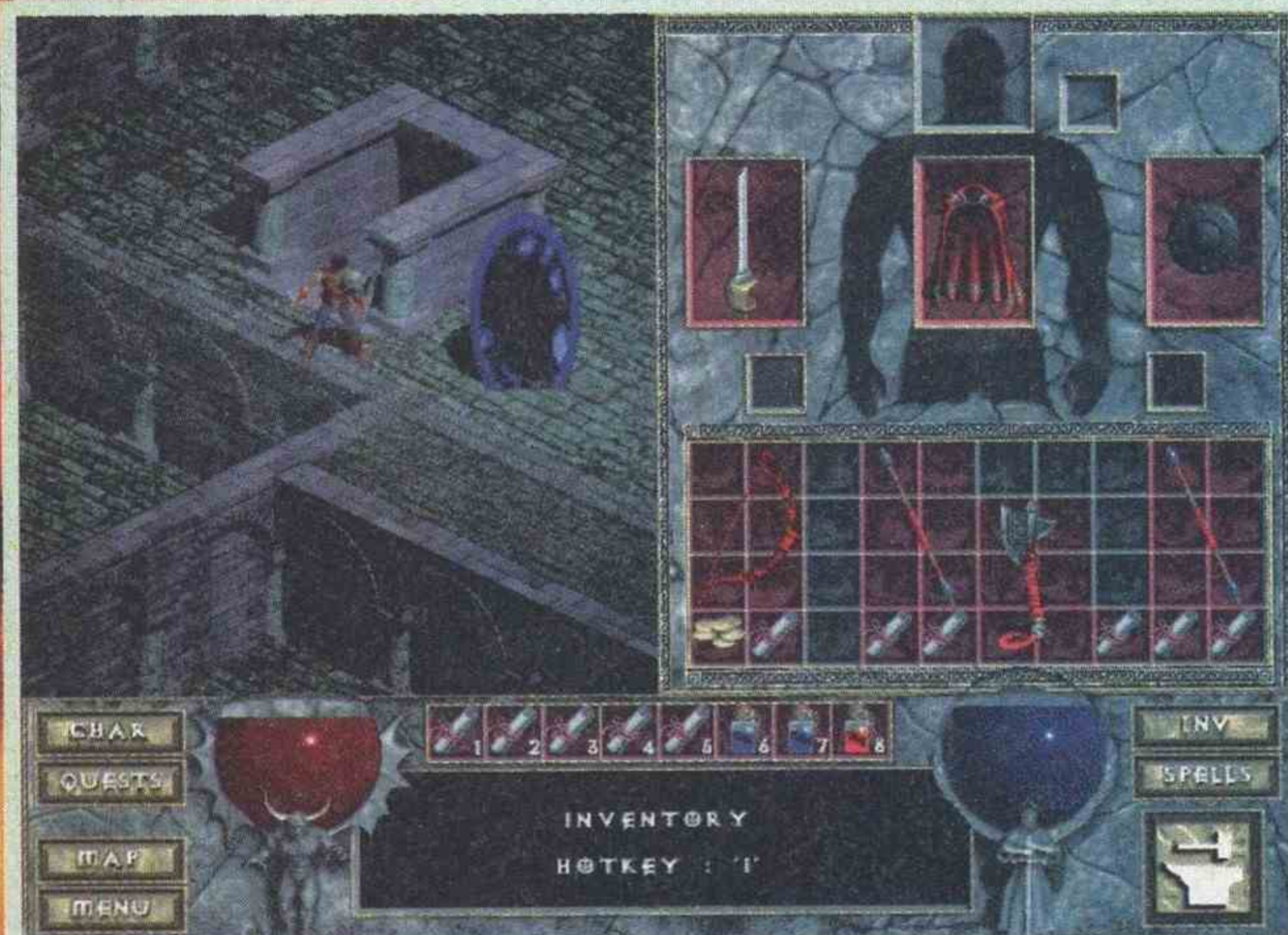


Il fabbro che si trova in città vi metterà a disposizione (basta che paghiate!) un sacco di armi, armature e scudi. La lista varia ogni volta che lo visitate e inoltre potrete vendere anche alcuni oggetti che non vi servono più...

do la meglio.

Tante sono le leggende, le storie, gli eroi, i malvagi. La razza umana ha il dono di poter scegliere da che lato schierare la propria mente e il proprio braccio, se al servizio delle ingannevoli e corrotte forze demoniache oppure in favore delle pure e caste potenze celestiali.

Ma anche all'interno delle forze dell'oscurità esistono delle gerarchie e sono rappresentate dai sette poteri dell'Inferno, equipollenti al numero dei Grandi Mali a loro volta rappresentati da una stirpe di demoni suddivisi in due categorie: i Quattro Minori (Duriel, Signore del Dolore; Andariel, Signora dell'Angoscia; Belial, Signore della Menzogna; Azmodan, Signore del Peccato) e i Tre Maggiori (Mefisto, il Signore dell'Odio; Baal, il Signore della Distruzione;



In questa foto potete vedere diversi elementi: il primo è il portale che permette di ritornare velocemente in città, mentre il secondo è la rampa di scale che porta a un livello inferiore della cattedrale maledetta. Il terzo e ultimo elemento che ci tenevo a farvi notare è il colore di alcuni oggetti che si trovano nella parte sinistra dello schermo: quando sono in rosso, significa che il vostro personaggio non soddisfa i requisiti necessari...

INFURIA LA BATTAGLIA IN RETE!

Di Battle.net molto si è detto ma pochi sanno ancora come sarà effettivamente. Prima di tutto, tre righe esplicative per quei tre o quattro che hanno la più pallida idea di cosa sia: si tratta di un servizio messo a disposizione



Ecco come si presenta il menu di Battle.net, come vedete molto semplice, essenziale.

dalla Blizzard per permettere a giocatori di tutto il mondo di cimentarsi in partite a più giocatori che possono essere cooperative o "deathmatch". Battle.net nasce sull'onda del successo su Internet di Kali, Ten e compagnia bella, che ha fatto nascere una nuova forma di divertimento digitale. Ultimamente, anche i Westwood Studios si sono uniformati a questo pensiero e hanno dotato il loro grandissimo Red Alert di un supporto per giocare su Internet, il famigerato Westwood Chat: qui è possibile parlare con gente di tutto il mondo e giocare uno contro l'altro in sfide all'ultimo sangue davvero esaltanti. L'unico limite è la possibilità di potere giocare solo in due contemporaneamente (cosa che invece non accade con servizi a pagamento come Kali, dove si può giocare addirittura in quattro allo stesso tempo). Con Battle.net si avrà anche il gioco a quattro in contemporanea, ma al contrario di Kali non costa nulla, se si esclude ovviamente la bolletta telefonica (vogliamo la forfaitaria!). Battle.net è stato disegnato e studiato per funzionare con StarCraft (il seguito spaziale di Warcraft) e, appunto, Diablo.

Visto che di Battle.net ne hanno parlato tutti senza averlo mai nemmeno visto, il sottoscritto ci si è buttato, un po' clandestinamente

devo ammettere, alla ricerca di informazioni e soprattutto per vedere l'interfaccia, visto che sinora nessuno ne aveva mai mostrata una sola immagine. Si da infatti il caso che, al momento in cui sto scrivendo la recensione, Battle.net non sia ancora stata attivata e questo spiega il motivo della mia sola presenza all'interno dei canali che si possono vedere in foto.

Fondamentalmente l'interfaccia di Battle.net si riduce a una serie di canali elencati sulla sinistra dello schermo, mentre sulla destra



Nel gioco multiplayer appaiono due nuove icone sul pannello che occupa la parte bassa dello schermo: quella per il chat e quella del carattere. La prima (con la bocca) serve a parlare con gli altri utenti collegati, mentre la seconda determina il comportamento del vostro personaggio nei confronti degli altri giocatori, ovvero se aggressivo o amichevole.

appaiono gli utenti attualmente connessi (e che posseggono una copia di Diablo) e al centro, ovviamente, i messaggi. Tra i tanti canali specifici se ne possono creare degli altri privati così come per le partite: se desiderate giocare con delle persone specifiche che si trovano collegate, basta comunicare loro la password del gioco che si andrà a creare, in modo da impedire l'accesso agli avventurieri indesiderati. Comunque sia, l'interfaccia e la costruzione di Battle.net mi sembrano davvero convincenti: tutto sta a vedere come riusciranno i server e le linee a barcamenarsi nel tentativo di mantenere una partita a quattro a una velocità accettabile.

ne; Diablo, il Signore del Terrore). Per giungere alla nostra storia bisogna chiarire il passato della stirpe demoniaca che sta covando nella dimensione terrestre la sete di vendetta e odio.

Durante la Grande Guerra antecedente l'avvento dell'uomo, la potenza dei Tre Maggiori relegò ben presto i Quattro Minori a ruolo di comprimari, mentre i primi assestavano i colpi più pesanti all'esercito della Luce.

Quando i Minori si stufarono della tirannia dei maggiori decisero di ribellarsi e fu così che Azmodan e Belial si rivoltarono lanciando contro i loro fratelli tutte le creature del sottosuolo: i maggiori resistettero fino a decimare un terzo di quelle che allora erano le loro armate, ma alla fine dovettero soccombere. Intanto Azmodan e Belial arrivarono a spartirsi quel regno tanto ambito ma, non trovando un accordo, cominciarono una guerra che dura tuttora. I tre Maggiori finirono esiliati nella dimensione popolata dagli umani e sono proprio

loro la causa della rovina di molteplici villaggi e della nascita della corruzione dell'animo umano.

Per porre fine al regno di morte e sofferenza causato dai Tre Maggiori, venne creato un ordine di maghi mortali chiamato Horadrim, i quali dopo mille peripezie riuscirono a catturare Mefisto e Baal all'interno di alcune pietre magiche, portando una pace e una tranquillità provvisoria, visto che Diablo era ancora in libertà. Per molto tempo, l'ordine di

Stanze piene di cadaveri impalati e martoriati sono all'ordine del giorno in Diablo. Rabbriviamo...



REVIEW



Queste due schermate, richiamabili in qualsiasi momento durante il gioco, sintetizzano il personaggio. Nella finestra di sinistra abbiamo le caratteristiche numeriche delle quali ho parlato nella recensione, mentre in quella di destra vediamo gli oggetti nell'inventario e quelli attualmente in uso: qualcuno comincia a temere la presenza di Maoranza!

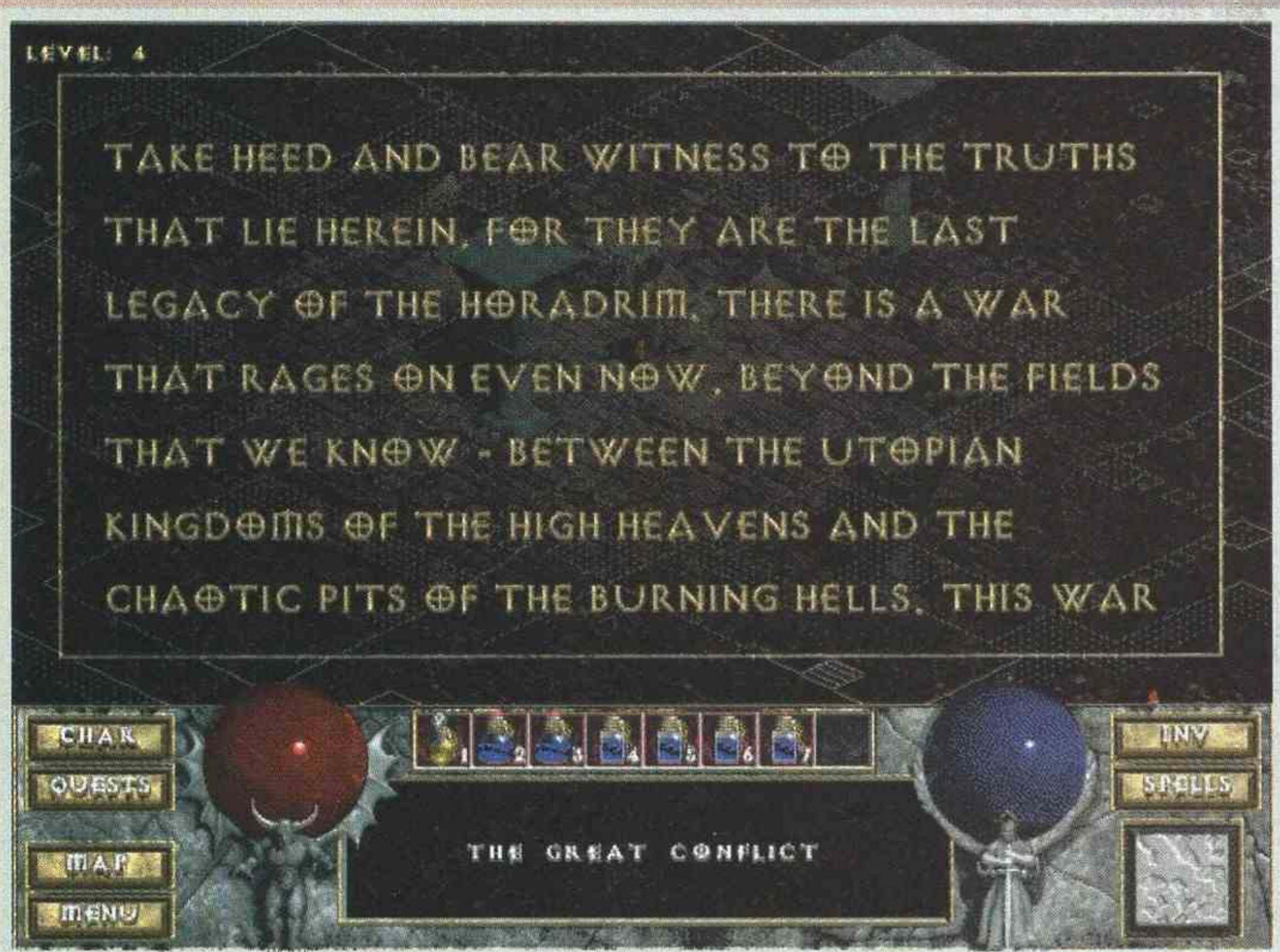
Il Mago è davvero una forza della natura quando si tratta di usare la magia (ma dai?)

Horadrim setacciò il mondo e dopo una battaglia nella quale persero la vita molti valorosi uomini, un gruppo di monaci guidati da Jered Cain riuscì finalmente a mettere la parola fine alle angherie del Signore del Terrore. La Pietra all'interno della quale venne imprigionato Diablo fu trasportata nelle Terre di Khanduras e seppellita in una caverna sotterranea nei pressi del fiume Taslande. Per impedire che la pietra cadesse in cattive mani, i monaci eressero un monastero proprio sopra questa caverna, monastero che cadde in rovina insieme allo stesso ordine col passare degli anni, cosicché tutti si dimenticarono della presenza della pietra contenuta nelle catacombe...

Tempo dopo, l'anima dell'Arcivescovo di Khanduras venne corrotta da Diablo, che lo costrinse a rompere la pietra all'interno della quale era stato rinchiuso per troppo, tanto tempo, durante il quale pensava ai dettagli che un giorno l'avrebbero portato alla vittoria finale. Il primo a fare le spese del prepotente ritorno del più potente dei Tre Maggiori fu il puro e onesto Re Leoric, il cui spirito e la cui Fede vennero incrinati a tal punto che il suo popolo cominciò a ritenerlo pazzo, non sapendo che era divenuto un burattino nelle mani del grande demone. Il passo



Nel caso si abbia bisogno di una visuale più ravvicinata dell'area di gioco, si può sempre ricorrere all'opzione di zoom che "switcherà" dal canonico 640 x 480 a un ben più modesto 320 x 200...



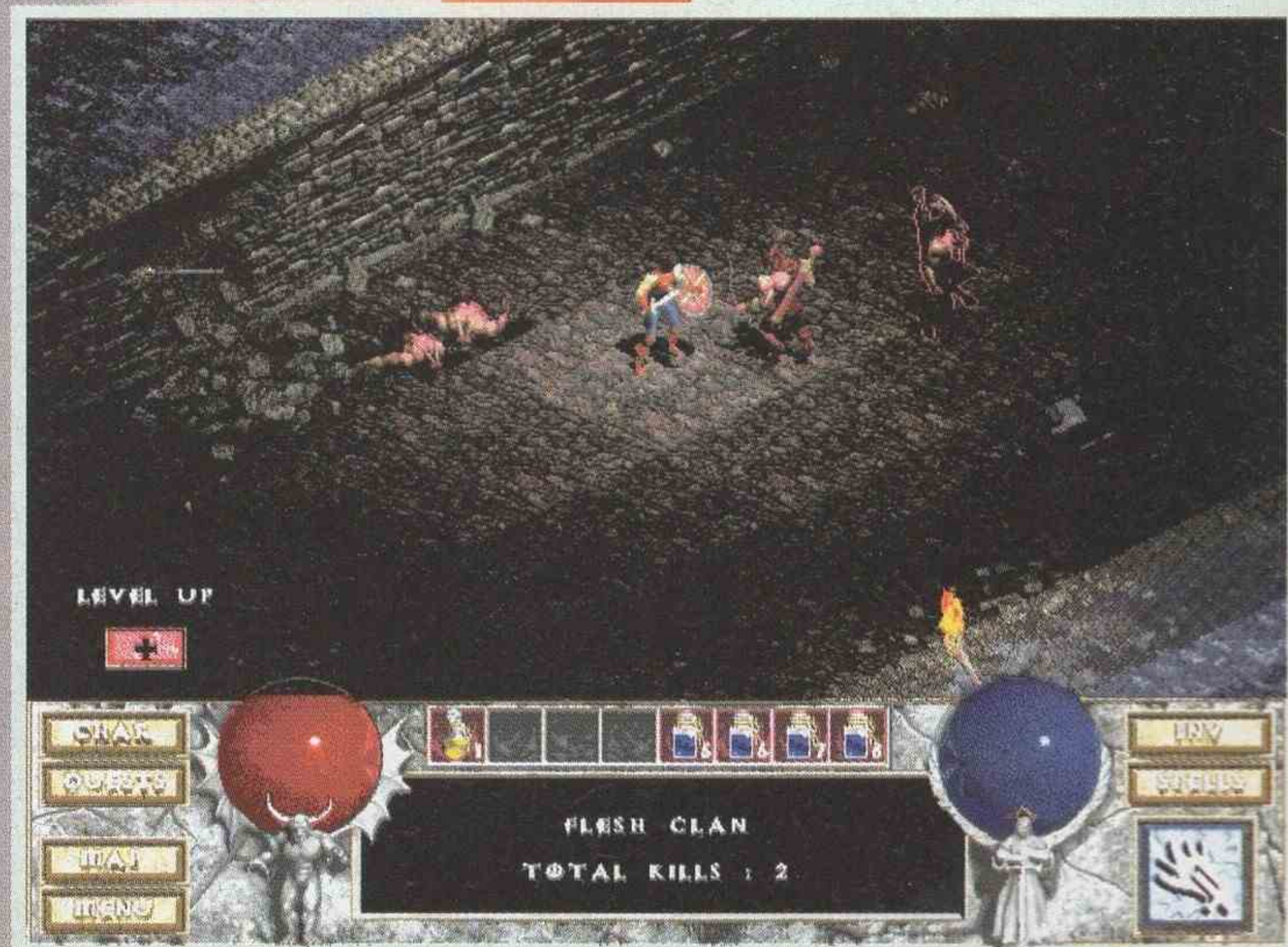
Durante il cammino si incontreranno spesso dei libri, la lettura di alcuni dei quali è fondamentale per proseguire. In questo caso ci siamo imbattuti nel libro del Grande Conflitto che riassume in pochissime parole quanto ho enunciato nel corso della recensione. La cosa bella è la voce spettrale che scandisce le parole che appaiono sullo schermo...

Fight fire with fire, dicevano i Metallica e io li ho presi alla lettera: circondato da un innumerevole gruppo di abominii infernali mi sto proteggendo con questo muro di fuoco, appena vomitato dal mio prode bastone incantato. Grande coreografia, non trovate?

Questi aborti caprini mi stanno tartassando a suon di frecce, ma per mia fortuna non hanno una grande mira... Il cadavere alle mie spalle mi ha appena dato la possibilità di salire di livello: fortunello...



Uhm, questa è la tomba di Re Leoric, ma il corpo dov'è? Credo che tra poco avrò la risposta che cercavo!



DIABLO



Tra le magie per così dire "inutili", la mia preferita è l'infravisione, che permette di vedere al di là dei muri di stanze inesplorate. Guardate il comitato di benvenuto che mi attende oltre la porta...

per risorgere dall'oblio fu molto breve e le catacombe del monastero divennero il covo di Diablo, che comunque aveva bisogno di tempo per recuperare la potenza di un tempo. Ora il monastero fondato dai monaci di Horadrim, che una volta serviva a proteggere il mondo dalla presenza di Diablo, è divenuto il quartiere generale di quest'ultimo e il villaggio di Tristram è allo stremo delle forze: non c'è più anima viva che osi mettere piede nel luogo, tantomeno qualcuno che si azzardi ad avvicinarsi al monastero che brilla giorno e notte di una luce rossastra... Nessuno eccetto voi!

Lo scopo del gioco, dovrete averlo capito, è quello di affrontare tutte le creature che vi si pareranno dinanzi e raggiungere il Signore dell'Odio, affrontarlo e rispedirlo al mittente. Se non doveste riuscire nell'intento, la città di Tristram sarà la prima a soccombere e tutti gli altri insediamenti umani seguiranno a ruota il triste destino di quella che una volta era ricordata come il purgatorio di Diablo!

Se avete letto la preview apparsa sul numero scorso, dovrete sapere come "diavolo" sia strutturato Diablo: si tratta di un gioco di ruolo con una visuale isometrica, anche se del gioco di ruolo prende solo i fondamenti privilegiando poi uno schema molto più

arcade anziché simulativo (come abbiamo avuto modo di vedere con Daggerfall un paio di mesi fa...). All'inizio del gioco dovrete scegliere quale avventuriero dovrà discendere nell'oscurità del monastero di Horadrim: i personaggi dei quali si possono vestire i panni sono tre, ovvero il Mago, il Guerriero e il Ladro, sostanzialmente la quintessenza del gioco di ruolo fantasy; per le descrizioni vi rimando all'apposito box che troverete disseminato lungo queste pagine.

Ogni personaggio è dotato di alcune caratteristiche che possono essere migliorate (o peggiorate, ma di questo parlerò in seguito) e che rispecchieranno in battaglia il loro comportamento: queste caratteristiche sono Forza, Destrezza, Magia e Vitalità. All'inizio dell'avventura queste abilità avranno dei valori relativamente bassi, ma potranno aumentare quando si acquisirà abbastanza esperienza oppure quando si verrà in possesso di un particolare oggetto dalle proprietà magiche. Il valore di queste caratteristiche influenzerà direttamente altri parametri che sono fondamentali nell'economia del gioco, ovvero la probabilità di riuscire a colpire un bersaglio, il danno provocato e l'armatura basilare.

Dicevo che ciascun personaggio migliora le proprie caratteristiche con l'impiego di cianfrusaglie magiche, oppure passando di livello. All'inizio si parte sempre dal primo livello e per ogni nemico che si uccide o per ogni tesoro che si trova, si guadagnano dei punti esperienza: una volta che si raggiunge un tot di punti esperienza, si passa al livello successivo e al giocatore viene data la possibilità di aumentare i valori delle proprie abilità distribuendo cinque punti a proprio piacimento... Più si progredisce nel gioco, maggiori saranno i punti esperienza necessari per approdare allo stadio successivo.

L'interfaccia di gioco è davvero semplice e intuitiva e segue il trend del punta e clicca: fondamentalmente con il tasto sinistro del mouse si interagisce con gli abitanti di Tristram e del sottosuolo (con alcuni potrete anche parlare!), mentre con il destro si attiva generalmente una magia o

Questo demone cornuto ha deciso di infilzare il mio valoroso guerriero, ma non sa che ad attenderlo c'è una spada della potenza pronta ad aprirlo in due come una vongola... Signori, vi prego di notare come l'aspetto del personaggio sia cambiato rispetto a quello che vedete in altre foto e ciò avviene quando si conquistano pezzi di armatura molto resistenti, elmi e scudi.



Il piedistallo di sangue preclude il passaggio a un oggetto magico davvero incredibile: l'armatura di Valor (talmente incredibile che non ho capito che proprietà magiche abbia!).

una pozione precedentemente selezionata.

A proposito di magia, la potrete usare sia che siate un guerriero o un mago, anche se gli effetti del vostro operato saranno evidenti, che usiate l'uno o l'altro.

L'inventario è suddiviso in due parti, zaino e cintura. La differenza fondamentale tra i due tipi di inventario è che la cintura è sempre visibile mentre si sta giocando, ma non permette di trasportare oggetti che occupino più di uno spazio: la cintura torna molto utile per avere sempre a portata di mano pozioni rigeneratrici, pergamene magiche e altri ammenicoli di sorta, tutti oggetti che possono essere velocemente usati premendo un tasto da 1 a 8 sulla tastiera.

Che altro dire? Beh, per prima cosa che nel villaggio



LA BONA, IL BRUTTO E IL CATTIVO

Chi sono, che aspetto hanno e soprattutto vi frega qualcosa dei personaggi presenti in Diablo? Se la risposta è sì, continuate a leggere, altrimenti leggete lo stesso che vi fa bene...

Le Sorelle dell'Occhio di Falco rappresentano una delle tante gilde che proliferano a Ovest. I membri appartenenti a questa confraternita sono degli arcieri infallibili, grazie anche all'impiego di una filosofia orientale che permette loro di utilizzare una sorta di vista interiore. Questo stato d'animo e filosofico consente alle Sorelle non solo di avere una precisione chirurgica nel tirare d'arco, ma anche di riuscire a evitare eventuali trappole che possono trovarsi sul loro periglioso cammino...

Molta gente ha sottovalutato la forza e l'astuzia di una donna appartenente alle Sorelle dell'Occhio di Falco e ne ha pagato le conseguenze. Gli strani avvenimenti di Khanduras hanno calamitato l'attenzione di queste donne dalla volontà di ferro, non solo per confrontarsi direttamente con le creature che vivono a Tristram ma anche perché si dice che esistano tesori inestimabili nascosti da qualche parte nel sottosuolo...

Sebbene non sia potente come il Guerriero, la Ladra è indiscutibilmente il personaggio che ci sa più fare con l'arco, visto e considerato che riesce a sparare una mole impressionante di frecce sul bersaglio con una precisione soprannaturale.

Il famigerato sesto senso delle sorelle permette loro anche di evitare le trappole che si possono trovare all'interno del dungeon...



I guerrieri che popolano le Lande di Khanduras sono allenati per utilizzare qualsiasi arma. Questi possono essere sia dei valorosi paladini che dei mercenari senza scrupoli e possono essere facilmente trovati ovunque ci sia un conflitto (altrimenti che guerrieri sarebbero?). Molti di questi avventurieri si unirono a Re Leoric nella battaglia contro il Regno Settentrionale di Westmarch e quando fecero il loro ritorno a casa trovarono il proprio reame fatto a pezzi.

Le voci che circolano sulla pazzia di Re Leoric e sulla malvagità che ha invaso il monastero ha convinto molto guerrieri a recarsi a Khanduras alla ricerca di fama e gloria: sebbene siano stati avvisati dalla gente di Tristram del pericolo che avrebbero corso mettendo piede nella cattedrale infestata, molti si sono avventurati abbagliati dalle ricchezze che vi si possono celare all'interno e, come da copione, non sono più tornati indietro. Durante l'esplorazione del labirinto sotterraneo vi imatterete spesso nei corpi esanimi di questi incauti avventurieri!

Il guerriero è il più forte dei tre personaggi e la sua specialità è l'arte del combattimento corpo a corpo. Il punto debole del guerriero è la scarsa familiarità con la magia, malgrado l'abilità speciale di questa classe sia quella di potere riparare qualunque oggetto, una dote che comunque non può competere con quella di un vero artigiano.



I fatti di Khanduras hanno convinto i membri della Confraternita dei Vizjerei a toccare con mano l'entità delle forze del male che si annidano sotto la cattedrale di Tristram. Il principale motivo della presenza di un mago nella zona è dovuta al fatto che, con molta probabilità, la cattedrale è il sepolcro di tomi magici dal valore e dalla potenza inestimabili,

oltre che naturalmente di bastoni incantati, anelli e tuniche.

L'abilità speciale dei maghi Vizjerei è quella di riuscire a ricaricare senza l'ausilio di magie varie le aste magiche, di vitale importanza nel peggior

naggio di uno stregone, indipendentemente dal fatto che questo sia un iniziato o un anziano...





Prima mi stavo chiedendo che fine avesse fatto Re Leoric, beh eccolo qua!!! Riusciranno i valorosi eroi a sconfiggere le forze del male? Se non ve ne siete accorti questa è una foto del multiplayer (direttamente dal sito Blizzard!)...

le foto), mentre la seconda ne succhia proporzionalmente alla potenza della forza che si sta per scatenare. Normalmente, minore è il livello della magia che si vuole utilizzare, maggiori saranno i punti di mana da spendere. In alternativa si può sempre fare ricorso alle potenti aste magiche che possono essere acquistate presso Adria la strega in Tristram, trovate addosso a demoni o all'interno di scrigni nel dungeon... Tutto il resto che dovete sapere lo trovate nei box e nel commento...
 "Trafiggimi con l'acciaio e lacerami con zanne e artigli. Quando morirò, una leggenda nascerà per un'altra generazione che verrà..."

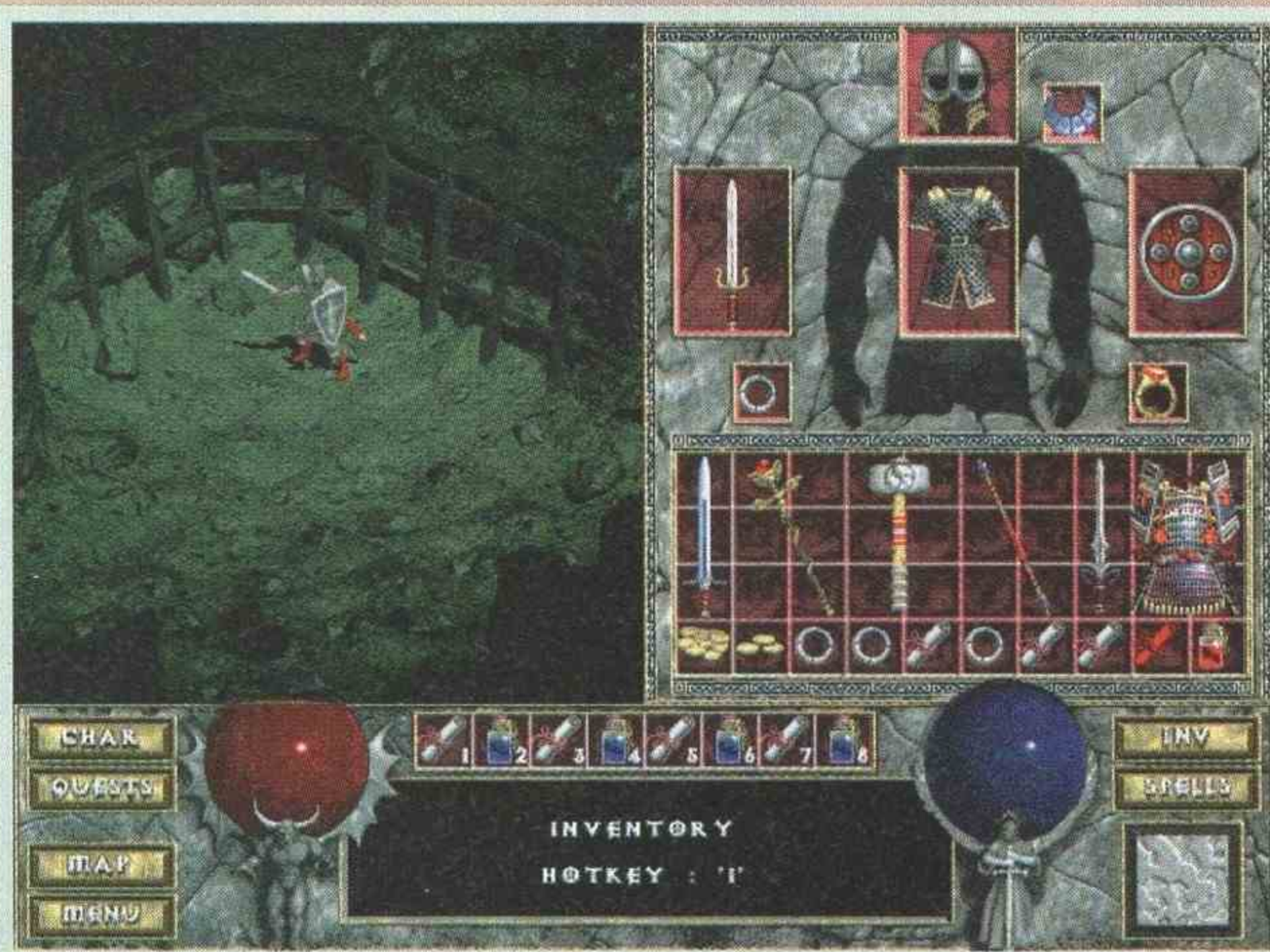
Andrea "MAORANZA" Della Calce

potrete sempre contare sull'aiuto di alcuni personaggi che diranno cosa fare o dove andare in alcuni precisi momenti e di altri, come il fabbro e la strega, che vi daranno l'opportunità di rimpinguare l'arsenale. Lungo il cammino vi capiterà di trovare degli oggetti che possono essere colorati in blu o rosso. Nel primo caso significa che gode di proprietà magiche e che per scoprirne gli effetti veri e propri dovrà essere identificato usando l'apposita magia oppure facendolo osservare al vecchio mago nel villaggio. Molti oggetti, se indossati, modificano gli attributi del personaggio: vi capiterà di imbattervi in



Ed ecco la foto della discordia, quella che mi ha fatto credere fino all'ultimo che Diablo si ambientasse anche negli esterni e non solo nei dungeon... Comunque sia, uno scenario del genere lo si potrà vedere solamente a partire dal decimo livello!

Sono appena arrivato al decimo livello del dungeon e vi posso garantire che le creature che ho affrontato sono veramente letali! Comunque, nella porzione di destra potete vedere la leggendaria armatura di Valor...



anelli della mente (che aggiunge un bel +8 alle abilità magiche del personaggio) oppure una spada della forza (+14 sulla forza) o ancora una spada dal raggio luminoso (aumenta la visibilità nei dungeon). Gli oggetti che sono colorati in rosso non possono essere usati dal personaggio finché questo non raggiunga le abilità che vengono indicate quando si evidenzia l'oggetto in questione... Prima di abbandonarvi al resto di questa recensione fiume, mi preme spendere due parole sulle magie (avrei voluto fare un box in cui le descrivevo tutte, ma vuoi per lo spazio tiranno, vuoi perché ho perso le immagini relative, ho dovuto tranciarlo senza pietà). Le magie possono essere usate dai personaggi in maniere del tutto differenti, usando le pergamene che si trovano disseminate lungo il dungeon oppure sfruttando quelle apprese dai libri nascosti quasi sempre nelle librerie della cattedrale. La differenza tra i due tipi di utilizzo delle magie è che l'impiego della prima non necessita del mana (la sfera blu che vedete in tutte

H A R D W A R E
 Diablo è stato sviluppato e ottimizzato per girare discretamente su un Pentium 60. Ciò non vuol dire che tentare di farlo andare su un processore minore è una cosa vana, ma sappiate che alla Blizzard si riservano di dire che il gioco potrebbe scattare o non funzionare come si deve. Lo spazio occupato su hard disk è davvero ridottissimo e per giocare è necessario possedere un mouse oltre che una scheda audio e un lettore CD a doppia velocità (come minimo, ma se viaggia più velocemente è meglio perché i caricamenti sono davvero esosi...). Come accadeva in Warcraft II è possibile installare una copia parziale di Diablo su un altro computer per consentire il multiplayer in rete locale o tramite connessione telefonica diretta... Per giocare in multiplayer è necessario possedere almeno 16 MB di RAM, mentre per il gioco normale ne bastano 8.

REVIEW

PC

Tutta questa attesa è valsa la pena? Diablo soddisfa tutte le anticipazioni fatte in questi mesi di calvario?

Sì e no, nel senso che, sebbene sia un prodotto veramente fuori dal comune, qualche piccola magagna la dimostra, anche se non tale da impedirgli di guadagnarsi il bollino Top Score. Tanto per essere subito schietti, Diablo mi è sembrato un pelo limitato, nel senso che esplorare solamente il sottosuolo di un dungeon (peraltro identico in moltissime sezioni: il primo cambiamento di scenario lo si avverte solamente al decimo livello, quando si passa dalle canniche pareti di mattoni incrostate di frattaglie e muschio a una specie di scenario "esterno" con tanto di fiumi di lava e cancelli in legno), mi è sembrato un po' riduttivo. Le foto che abbiamo visto per mesi e che tutto sommato facevano ben sperare per la presenza di combattimenti all'aria aperta, si è infranta con la lettura del manuale (molto approssimativo nella descrizione di tutti i nemici e delle magie, ma davvero eccezionale sotto il punto di vista dello storyboard!) che conferma che l'avventura è tutta sotterranea. Comunque sia, volendo ben vedere, il problema non è questo, bensì il fatto che ritenevo l'azione di gioco un po' più varia, con più posti da visitare: alla fine della fiera, la città di Tristram è piccola e i dialoghi con gli unici cinque personaggi presenti diventano noiosi dopo pochi minuti. Altro fatto negativo è l'impossibilità di potere contare su dei NPC che ci seguano: insomma, visto che è stato studiato un multiplayer incredibile, non credo che creare dei personaggi con un'intelligenza artificiale non elevatissima, ma che comunque diano una mano quando si tratta di combattere, sarebbe stato uno sforzo incommensurabile...

Per il resto non c'è nulla da dire, Diablo si difende benissimo sotto tutti i punti di vista: la grafica in 640 x 480 a 256 colori svolge bene il suo lavoro e, in alcuni passaggi, gli artisti della Blizzard ci regalano delle chicche da veri maestri, valga per tutti l'effetto trasparenza sui muri del dungeon e dei giochi di luce quando vengono sparati fulmini e fireball!

Il sonoro l'ho volutamente lasciato per ultimo, ma se avete giocato il demo apparso due numeri fa sul nostro Silver Disk (e se non l'avete fatto peste vi colga), avrete avuto modo di sentire la splendida colonna sonora: un capolavoro!

L'ultimo appunto che da muovere è che, per quanto a me possa essere piaciuto, devo riconoscere che comunque Diablo potrebbe risultare noioso dopo qualche ora di gioco. La struttura fondamentale è sempre la stessa: esplorazione del dungeon, ritorno alla città, dialogo con gli abitanti, ritorno nel dungeon nel tentativo di completare una particolare missione (tali "quest"). Anche se non ho potuto ancora provarlo sono comunque convinto che Battle.net aumenterà la longevità di questo titolo (come del resto è accaduto con Red Alert), facendo esplorare nuove frontiere ai videogiochi: bisogna solo vedere come si comporterà un sistema complesso del genere e con quale velocità riuscirà a calcolare i movimenti di quattro giocatori contemporaneamente. Purtroppo, oltre a vederne l'interfaccia e a verificarne la facilità d'utilizzo, non sono riuscito a testare Battle.net con altri giocatori attivi: comunque sia promette veramente bene...

E' giunto il momento di tirare le somme: Diablo è sicuramente una rivoluzione (o un back to basics, a seconda dei punti di vista) nell'inflazionatissimo campo dei giochi di ruolo digitale, ma comunque evidenzia dei limiti che, come già detto, alcuni giocatori un po' troppo esigenti potrebbero non sopportare. Le cose da dire sono state dette, ma se non avete un modem, un accesso a Internet o una rete locale, abbassate pure di un paio di punti il globale. Comunque sia, la Blizzard ha sfornato l'ennesimo gioiello.

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

SONORO ●●●●●

GIOCABILITA' ●●●●●

LONGEVITA' ●●●●●

95

GLOBALE



Già ampiamente trattato in sede di preview qualche numero addietro, torna finalmente sui nostri monitor quel geniccio di Tony Crowther con il suo inedito incrocio fra la Doom e 11th Hour...



“Mauro, ci sarebbe un ‘quattro pagine’ da fare, ma dal momento che è un’avventura a enigmi la darò a qualcun altro”.

“Uhm, mi sa che è giunta l’ora di sfatare questo mito negativo nei miei confronti...”.

Così ho replicato giusto tre giorni fa al prode Stefano e tutto sommato direi che ne è valsa la pena: malgrado mi sia “incartato” (termine con il quale si designa il malaugurato caso in cui si gioca per oltre un’ora senza sapere cosa fare o dove andare) un paio di volte, il titolo si è rivelato all’altezza delle aspettative e le quattro pagine a esso dedicate sono diventate cinque.

In breve, *Realms of the Haunting* è il risultato di una sinergia fra un engine in soggettiva e un’impostazione tipica delle avventure, nelle quali si spende gran parte del tempo nell’esplorazione del mondo circostante alla scoperta di oggetti che, eventualmente combinati fra loro, permettono di giungere alla soluzione del gioco. Non pensate che uno dei due elementi portanti sia poco più che un pretesto per giustificare l’altro, dal momento che allo stato dei fatti essi sono risultati integrarsi perfettamente fino a sfociare in un gioco che si è rivelato decisamente interessante.

Gli avvenimenti che stanno alla base dell’avventura sono piuttosto scarni e contribuiscono a garantire

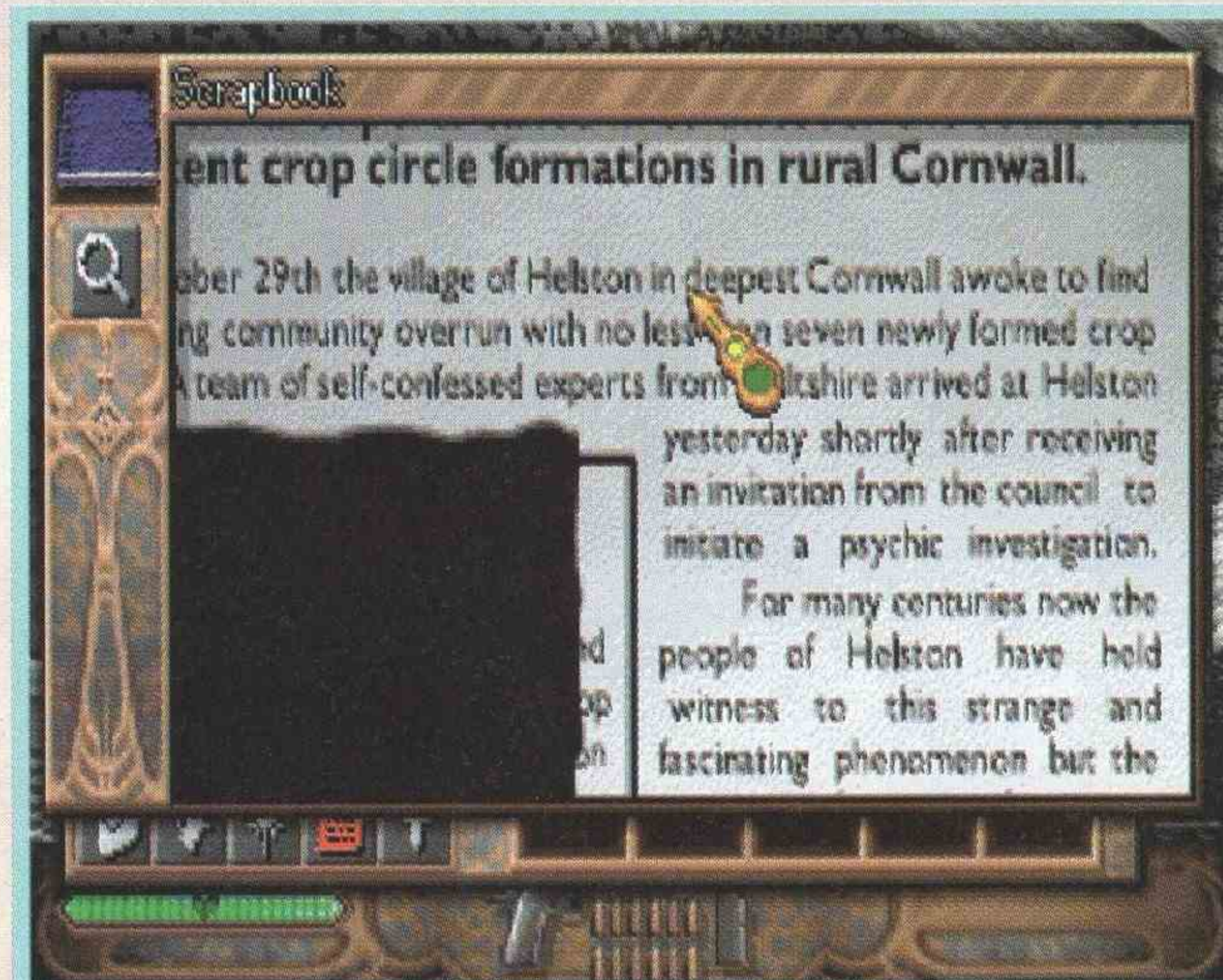
sin dalle prime battute un magico alone di mistero che avvolgerà la storia fino alla sua fine: il giovane Adam Randall, in seguito alla misteriosa morte di suo padre, ha deciso di recarsi nel villaggio di nome Helston alla ricerca di qualche indizio, giungendo sino a un macabro edificio dal nome sconosciuto. La



Il pericoloso ravvicinamento del mostro che è misteriosamente apparso dal pavimento ha prodotto due spiacevoli effetti: a) La seria possibilità di finire affettati dal suo spadone; b) La scomparsa di gran parte delle texture che ricoprivano la simpatica creatura.



Uhm, quella macchina da scrivere sta emettendo un foglio senza che nessuno la stia usando; per fortuna possiamo consolarci con la pistola posta sul lato sinistro del mobile: d’ora in poi non ci troveremo indifesi di fronte ai nemici.



Ecco uno dei numerosi documenti che abbiamo raccattato nelle prime fasi del gioco; la loro lettura si è rivelata piuttosto utile per svelare l’alone mistero che avvolge completamente l’edificio nel quale ci troviamo.

Osservando questa foto il 99% di voi penserà che quel simbolo avrà un ruolo chiave nel prosieguo dell’avventura; in realtà le cose stanno ben diversamente, visto che quella stella altro non è che una decorazione del pavimento. Spesso si prova un certo senso di frustrazione per il fatto che gran parte degli oggetti presenti nelle stanze vengono trattati alla stregua delle pareti: in questo senso siamo lontani anni luce da capolavori quali *Under a Killing Moon*, dove qualunque cosa veniva descritta dal protagonista.

Non c’è che dire: la casetta nel quale si trova Adam è arredata con un certo gusto...



costruzione è in realtà il regno delle forze occulte e ad Adam non ci vorrà molto per accorgersi di essere stato coinvolto in una lotta decisamente impari nella quale, per fortuna, faranno la loro comparsa alcuni personaggi che cercheranno in tutti i modi di aiutarlo nell’impresa.

La lettera comparsa nel mese scorso sulla posta di TGM (in cui si accusava i recensori di svelare troppi enigmi delle avventure) mi ha fatto rendere conto di quanto sia delicato il nostro ruolo in tali casi: è opportuno rivelare parte della trama, al fine di giustificare il nostro giudizio finale sul prodotto, oppure invitarvi a riporre fiducia in noi e tenervi all’oscuro di tutto? Facendo uno strappo alla mia personissima regola per la quale “in extremo stat virtus”, in questo caso mi collocherò nel giusto mezzo e vi





Perspicace il grande Adam! Scherzi a parte, i sottotitoli risultano molto utili, sebbene in alcuni casi ho verificato che la frase pronunciata dal personaggio di turno risultava differente.

"Terribbileeee!". Osservate l'espressione di Adam: considerando la posizione in cui si trova, non sembra proteso nel terribile sforzo di esplicitare una fondamentale funzione fisiologica?

Questa è la bassa risoluzione la quale, come potrete osservare, è quasi indistinguibile rispetto alla 320x400; i possessori delle macchine meno potenti potranno altresì servirsi della funzione di rimpicciolimento dell'area di



libreria che nasconde un sottopassaggio. A questo punto, inizia un meraviglioso viaggio nei sotterranei di quello che pare un castello a tutti gli effetti e le sorprese si susseguiranno di continuo; in seguito verrà affiancato da un'aiutante femmina (che si colloca fra il "fattibile" e il "carina"), ma a dire il vero ella sarà pressoché fittizia nella stragrande maggio-

di vista della fluidità e questo nemmeno con le macchine più potenti; come nel caso di Destruction Derby 2, il problema non risiede nel fatto che il programma richiede una potenza di calcolo spaventosa, bensì nelle imperfezioni vere e proprie dell'engine; in sintesi, anche la bassa risoluzione (incredibilmente simile alla modalità 320x400) non mi ha granché

introdurrò alle prime vicende in modo da darvi un'idea della ricchezza di una trama che si è rivelata estremamente avvincente. Inoltre, ho accuratamente selezionato le fotografie affinché nessun enigma fosse svelato e, nei limiti del possibile, rimanesse la sorpresa e l'interesse per le fasi più avanzate; tenete poi conto che, pur avendo praticamente finito il gioco, non ho inserito le fotografie delle ultime scene. Come sempre vi invito a comunicarvi cosa pensate della mia scelta, dopodiché proseguiamo nella descrizione.

L'avventura è stata divisa in capitoli e la soluzione del primo è dettagliatamente spiegata dal manualetto, in modo da farvi familiarizzare con l'interfaccia di gioco e nel contempo introdurvi ad alcuni elementi della storia. Inizialmente Adam si trova nel misterioso edificio di cui ho parlato poc'anzi e, dopo aver esplorato le poche stanze accessibili ed essersi dotato di una pistola, riesce a entrare in una sorta di

Il nostro baldo giovanotto avanza cautamente nella stanza: i filmati non saranno granché dal punto di vista della realizzazione, ma risultano assai coinvolgenti.



Da quella strana piattaforma situata sul lato opposto rispetto a quello in cui ci troviamo escono in continuazione queste graziose creature; per fortuna il trucco c'è (anche se non si vede molto bene)...



ranza delle occasioni. Mi fermo qui nella descrizione della trama, dal momento che potrete apprendere qualcos'altro (non troppo, però!) dalle fotografie sparse qua attorno, che ho collocato più o meno in ordine cronologico.

Prima di tutto si impone un discorso di carattere tecnico; servendomi di un eufemismo, potrei dire che il motore in soggettiva del gioco non è il massimo della vita, mentre in parole povere direi che è decisamente lacunoso sotto molti aspetti. Lo scrolling non è mai soddisfacente dal punto

soddisfatto sul mio P120. La prima scalinata che ho dovuto salire mi ha spaventato a dir poco: l'immagine è sobbalzata su e giù per simulare il nostro movimento, ma per fortuna le cose sono migliorate in altre circostanze. Avete capito bene: con scalinate meno ripide la realizzazione tecnica si attesta, chissà perché, su un livello qualitativo lievemente maggiore, seppure ancora insufficiente. Le dimensioni dei livelli sono ragguardevoli, soprattutto nelle fasi avanzate (dalle quali si può sempre accedere anche alla locazione di partenza), ma anche nelle prime battute non capita di rado che per accedere a un corridoio si osservi una vistosa scattosità dovuta al caricamento di parte dei dati dall'hard disk; per carità, è roba di mezzo secondo o giù di lì, però capirete anche voi il mio disappunto di fronte a un difetto così evidente. A fianco dei molti oggetti realizzati in tre dimensioni ne ho trovati parecchi in 2D, ovviamente quelli collocati vicino a muri o dentro gli antri; in



realtà è un artificio di cui, se realizzato bene, sarebbe stato difficile accorgersene, ma nel nostro caso le cose stanno ben diversamente: in una stanza vi erano alcune scatole di legno palesemente "incollate" al muro (una sorta di texture della parete) e la realizzazione di alcune statue mi ha invero lasciato piuttosto perplesso.

I nemici nei quali ci si imbatte, oltre a essere presenti in una varietà non del tutto soddisfacente, si muovono in maniera a dir poco buffa, evidenziando palesemente la loro realizzazione attraverso l'abusata tecnica del motion capture: oltre ad apparire come oggetti "incollati" alla bell'e meglio allo sfondo, sono dotati di movimenti piuttosto irrealistici, per non parlare della loro intelligenza artificiale pari a zero (portatevi fuori dal loro tragitto e la maggior parte di essi non vi degnerà nemmeno di uno sguardo).

A questo punto molti di voi si staranno chiedendo se il Bossetti non era in preda a una crisi isterica nelle righe iniziali nelle quali lodava apertamente il programma; in realtà, a fianco di una realizzazione tecnica criticabile, il titolo contrappone delle caratteristiche esaltanti, per cui è tempo di parlare dei numerosi aspetti positivi.



Dopo molte peripezie cominciamo a entrare nel vivo della storia e a impossessarci di oggetti preziosissimi.



Uhm, il nostro stato di salute lascia piuttosto a desiderare; il problema è da ricercarsi nel fatto che mentre esploravo uno strano tappeto, quell'incrocio fra un drago e una puzza mi ha attaccato vigliaccamente alle spalle.

Tramite questo pannello possiamo utilizzare (o esaminare) la nostra dotazione in fatto di armi, cianfrusaglie di cui siamo venuti in possesso, mappe, eccetera.



Questa stanza, che pensavo di non vedere mai più dopo i primi "contatti" col nemico, sarà il punto di partenza del capitolo 8 in cui riuscire a capire cosa fare è davvero un'impresa ardua (io di aiuti non ve ne do!).



Ecco quello che si dice un ambientino allegro! Gli effetti di luce non saranno la fine del mondo ma ricreano convincentemente l'idea di un posto "misterioso che più di così non si può".

Bone: Looks human



Dietro la fragorosa esplosione si intravede parzialmente la sagoma di uno scheletro; in questo ampio locale il numero di nemici è risultato decisamente sopra la norma e prima di sbarazzarci di loro abbiamo dovuto sudare due camicie (la nostra e quella della nostra compagna; a proposito: secondo voi alla fine i due "concretizzeranno" o no?).

Questi incroci fra un uomo e un toro non sono che un piccolo esempio di quanto le forze del male ci invieranno contro per fermarci nella nostra ricerca; d'altra parte il nostro "laser" ricaricabile ci permette di imperversare a destra e a manca.



Ecco uno dei nostri (pochi) alleati che ci forniranno consigli utili solamente a rendere ancora più incasinata la nostra idea sulle vicende.

Come ho già avuto modo di dire, l'azione si sviluppa principalmente in alcune fasi arcade non troppo frenetiche, nelle quali ci si scontra con i mostriciattoli disseminati lungo il cammino e in altre nelle quali occorre scoprire oggetti nascosti al fine di poterli riutilizzare in seguito. Parlare di enigmi è leggermente fuori luogo, in quanto capita piuttosto raramente di dover combinare degli oggetti fra loro e quasi mai di risolvere qualche rompicapo; il nostro ingegno viene invece messo alla prova nell'individuazione dell'operazione da compiere per proseguire nell'avventura. Mi riferisco al fatto che sovente siamo chiamati a capire quando è opportuno ritornare a una determinata locazione in quanto un oggetto in nostro possesso può metterci in comunicazione con una delle numerose presenze ultrater-



ristoratrici, per cui l'eventualità che finiate una partita in seguito a una brutta fine è piuttosto remota.

Dopo i primi capitoli vi si affiancherà una pulzella neanche troppo carina, utile per lo più al fine di interpretare i numerosi eventi "impossibili" di cui vi troverete vostro malgrado partecipi; durante le sequenze arcade nulla cambierà (nel senso che di questa fanciulla non compare la benché minima traccia) e potrete semplicemente udire una voce fuori campo che discorrerà con voi in merito a molte faccende. Il discorso cambia nei filmati, dove finalmente potrete ammirarla in tutto il suo splendore (si fa per dire: probabilmente è colpa della mascella un po' troppo pronunciata, eheheh!).

A proposito delle sequenze, si impone a questo punto una riflessione: esse sono presenti in grande quantità e hanno il compito di illustrare le fasi più "tese" della storia; immaginate di entrare in una stanza particolarmente "cattiva": è evidente che il motore in soggettiva poco si presta a ricreare una certa tensione (più che altro a causa della velocità di spostamento del protagonista), per cui è molto

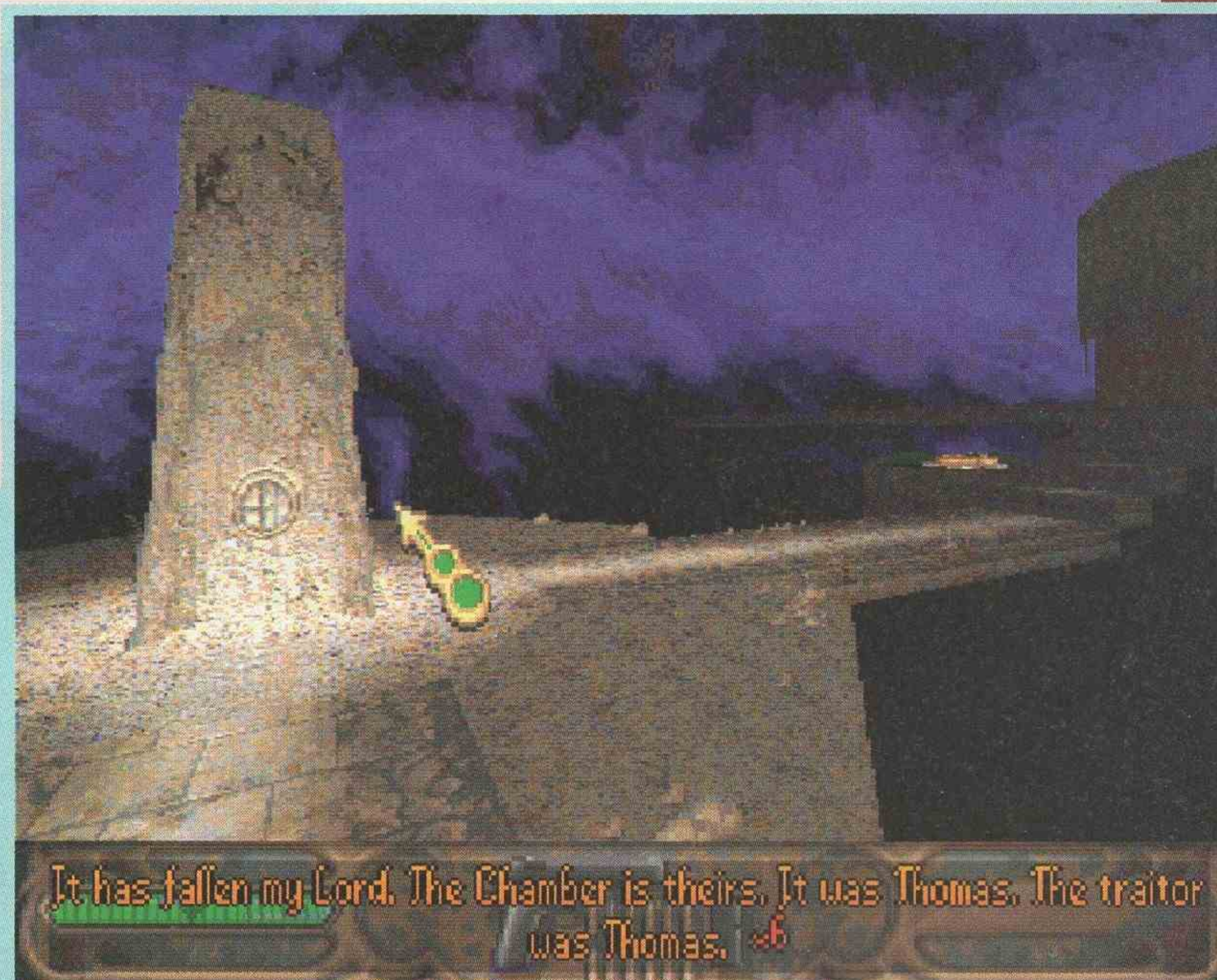
In questa stanza è stato raggiunto il record per quanto riguarda il rapporto di oggetti presenti/attivabili.



rene: generalmente, quando i nuovi spazi che si sono resi accessibili in seguito a qualche evento sono stati esplorati a fondo, è tempo di ritornare sui propri passi. Ripensando alla mia partita, ciò mi è sempre apparso ovvio, a esclusione del capitolo 8 in cui sono stato praticamente lasciato in balia di me stesso e due mie presunte "intuizioni geniali" si sono rivelate "banfate d'annata di marca Bossetti".

Come vi ho già anticipato, non siamo completamente lasciati al nostro destino poiché numerosi aiuti di sorta compariranno per soccorrerci nella difficile impresa; tanto per cominciare, si renderanno via via disponibili armi sempre più potenti che costituiranno un vero e proprio toccasana nella lotta contro i nemici. D'altro canto mi è sembrato che è stata disseminata una quantità eccessiva di magiche porzioni

Ci troviamo sulla incredibile Torre, luogo infestato da voci di persone vissute qualche secolo addietro; osservate il percorso che ci tocca coprire: per fortuna si tratta di un gioco, perché con le mie paurose vertigini mi sarei suicidato subito per alleviare le mie sofferenze!



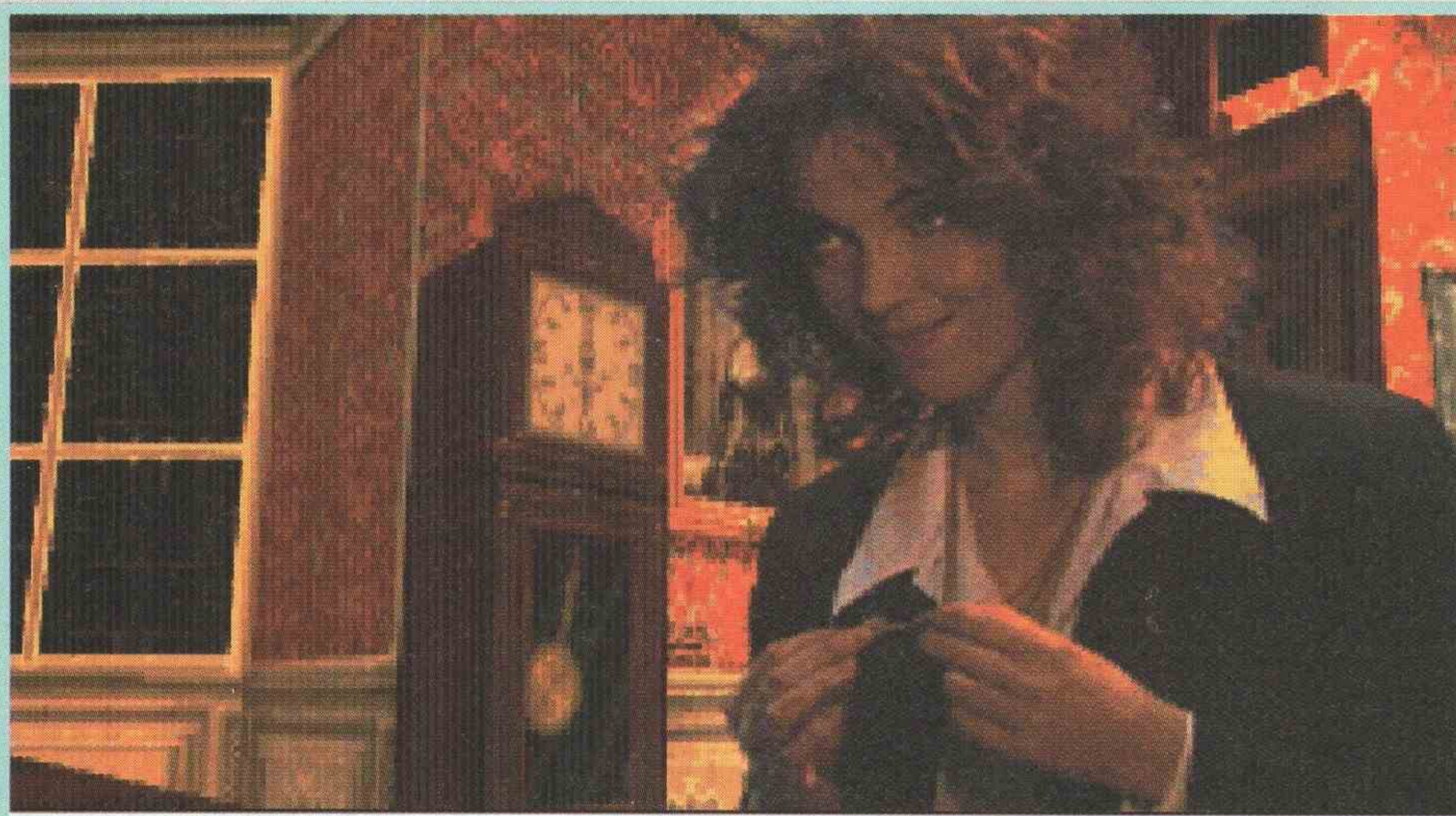
It has fallen my Lord. The Chamber is theirs. It was Thomas. The traitor was Thomas. <6



Le espressioni del nostro Adam sono sempre più incredibili: in questo caso sembra stia osservando compiaciuto il femore dell'essere che gli si para di fronte.



meglio affidarsi ai filmati, dei quali ho trovato il metodo di compressione utilizzato decisamente scadente; ciò nonostante, ho sempre gustato gli intermezzi, particolarmente azzeccati e d'atmosfera: osservare il protagonista che avanza timidamente in una stanza fiocamente illuminata dal suo lanternino mi ha immedesimato ancor di più nelle vicende. Attenzione: non pensate che i filmati tolgano la sorpresa e il gusto di scoprire qualcosa, poiché essi appaiono solo in conseguenza di nostre precise azioni (ad esempio quando gettiamo un oggetto magico dentro un determinato contenitore, oppure durante i frequenti dialoghi). Sotto questo punto di vista direi che i programmatori hanno compiuto un lavoro egregio, in quanto le sequenze si fondono a



Voilà, ecco la mitica fanciulla apparire in pompa magna (o "magna cum pompa", come mi piace dire). I dialoghi in questo caso rasentano il clamoroso (unico episodio, per fortuna): inizialmente Adam esclama "TU!", come se si trattasse di una vecchia conoscenza, mentre in seguito chiede con indifferenza "Chi sei? Come ti chiami?". Eh, se ci fossi stato io mi sarei reso protagonista di un approccio ben più carismatico...

Immaginate che "brio" garantirebbe una festiciola tenuto in questo localino...

perfezione con il resto dell'azione.

Anche la fase arcade è decisamente stimolante, malgrado le imperfezioni tecniche di cui ho già parlato: in tutto l'edificio (che non è affatto l'unico posto nel quale si svolgeranno le vicende) vi è un'illuminazione fioca altamente elettrizzante e compiere un'esplorazione delle zone più remote non è certo un'operazione da intraprendere a cuor leggero, soprattutto nel caso in cui, con un rumore improvviso, compare qualche malefica creatura dal muro.

Mi accorgo solo ora che sto servendomi di materia di commento per riempire queste righe, per cui mi fermo all'istante.

Mauro Bossetti

E chi diavolo è quello? Avanzate senza timore e ascoltate ciò che ha da dirvi...



PC

Realms of the Haunting è un titolo agevole da valutare: volendo riassumere il tutto in una parola si potrebbe dire "intrigante".

D'accordo, la realizzazione tecnica lascia a desiderare sotto molti punti di vista ma, alla fin fine, non dobbiamo dimenticare che quel che conta è se il prodotto sappia o meno divertire e coinvolgere. Che senso ha un'avventura perfetta dal punto di vista estetico/tecnico quando poi risulta composta da una trama zoppicante e una serie di enigmi campati per aria? Nessuno, per cui ci sentiamo di promuovere pienamente questo titolo della Gremlin, in forza degli aspetti positivi di cui ho già parlato e che riassumo brevemente nelle righe che seguono.

La maggior parte dell'azione è costituita dall'esplorazione del mondo circostante, ma in molti casi occorre assolutamente far funzionare il proprio cervello: ritorno indietro e cerco di utilizzare l'oggetto che ho appena scovato oppure proseguo e vedo cosa mi riservano le altre sterminate stanze? Che cosa avrà voluto dire il misterioso personaggio che ho appena incontrato? Sarà un mio alleato o uno spietato avversario?

Certo, spesso nelle stanze sono ben poche le cose di cui possiamo avere un commento da parte del protagonista e può capitare di rimanere delusi (ma come, è tutta una decorazione!), tuttavia il territorio da esplorare è talmente sterminato che dopo un po' non ci si fa più caso. Per quanto riguarda i combattimenti, non pensate di avere a che fare con qualcosa alla Quake, poiché il bello risiede nel pericolo di venire presi alle spalle da qualcuno (o qualcosa) mentre indugiamo sul da farsi di fronte a una parete o un oggetto particolare.

I filmati sono molti, i colpi di scena pure, la trama accattivante e la longevità assolutamente degna di nota (mi verrebbe da dire "in forza dei quattro CD su cui risiede il programma", ma in realtà ciò non significa nulla, perché abbiamo già avuto a che fare con avventure cortissime eppure fornite su molti CD): penso che tutto ciò basti e avanzi per attribuire il nostro Star Player all'ultima fatica della Gremlin.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ



91

GLOBALE

**ATTENZIONE
NUOVO
NUMERO!!!**

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

6 GIGABYTE IN LINEA

35.000 FILE

PEGASO

**il PRIMO Servizio Telematico
Multitasking e 'democratico':**

Linea Normale¹: 02-878613

Linea Audiotel²: 166.22.09.50

(1=L.150.000 annue (v.offerte) — 2=L.635 al minuto + IVA)

FINO A 28.800 BPS

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

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



SPEEDY SOFT

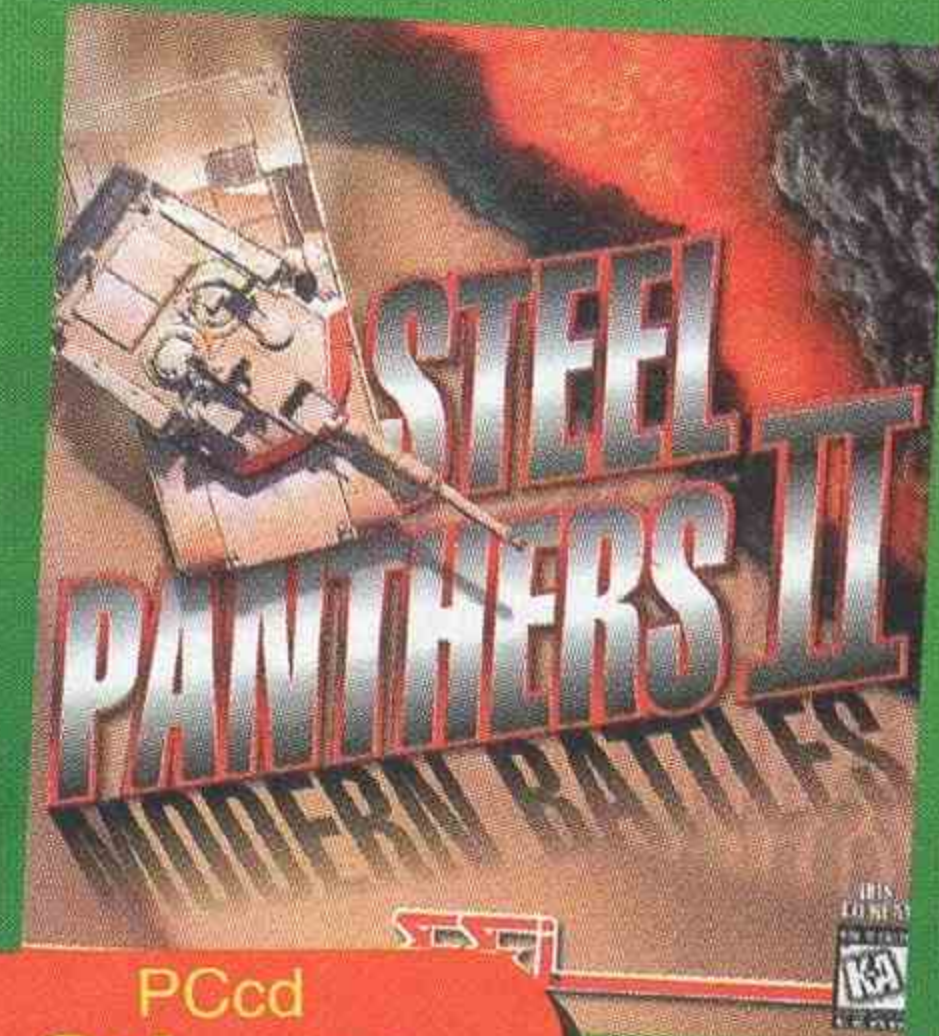
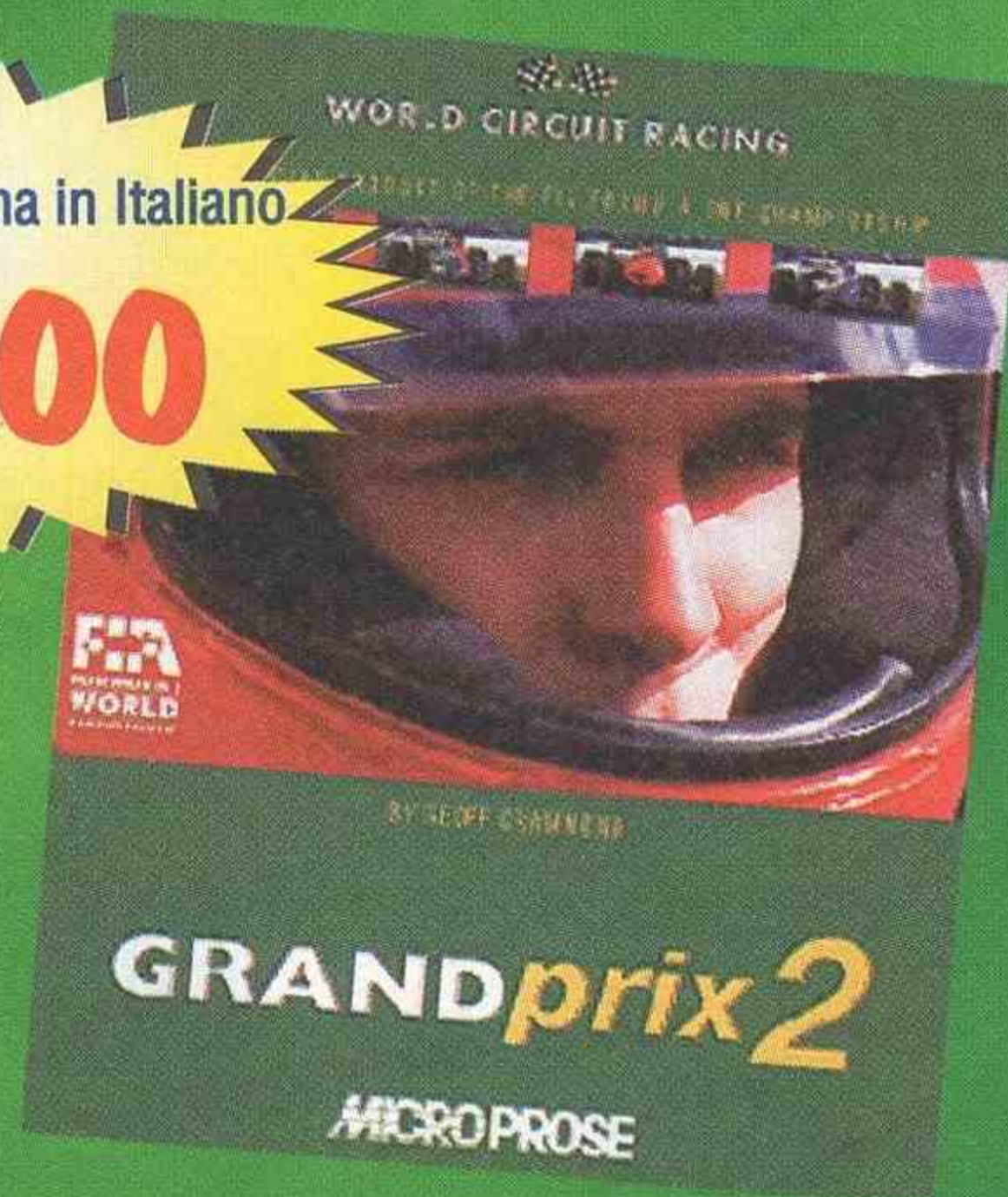
Tel. 0766.35651/2 r.a Fax 0766.35352

Indirizzo Internet <http://www.speedysoft.com>

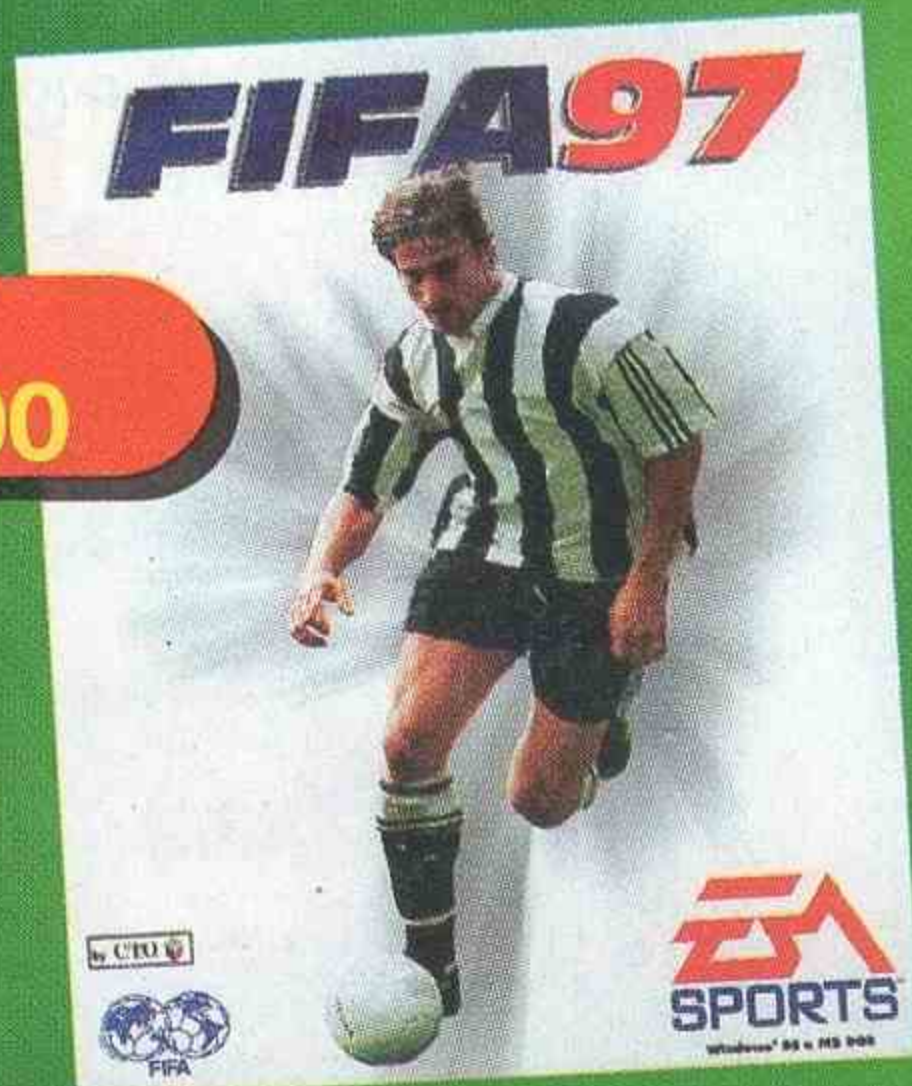


PCcd
78.900

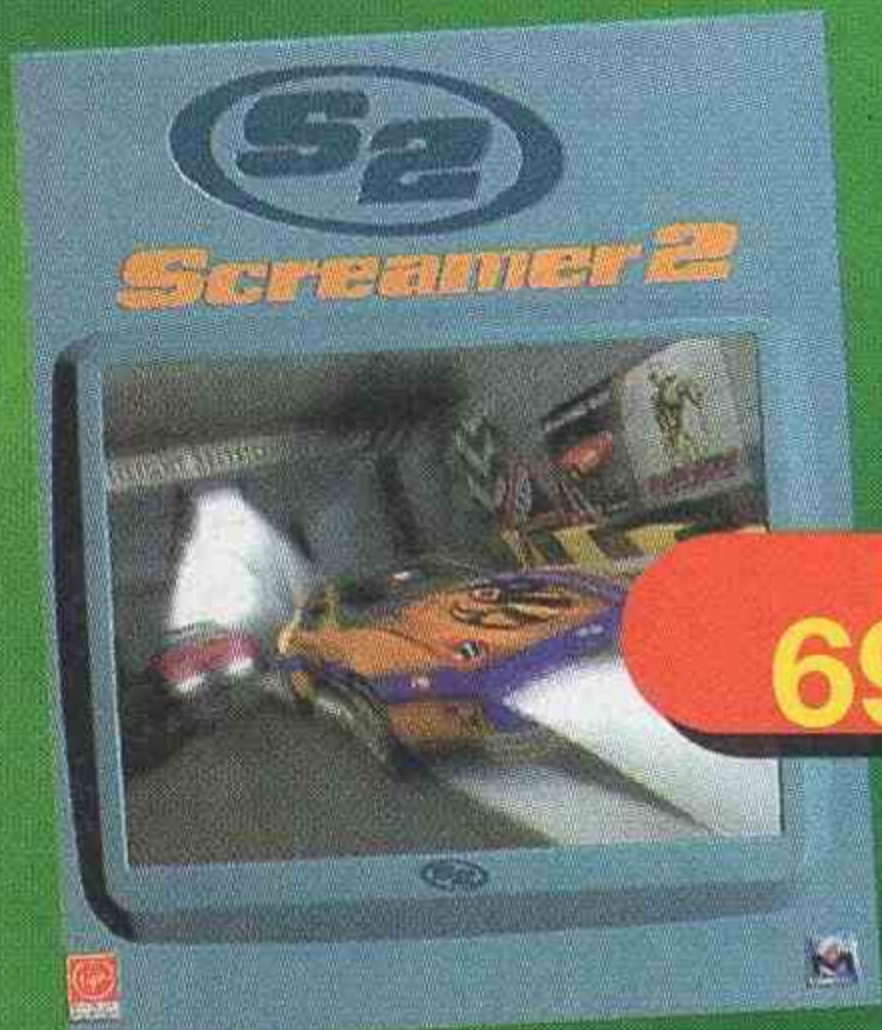
PCcd
Manuale e Programma in Italiano
78.900



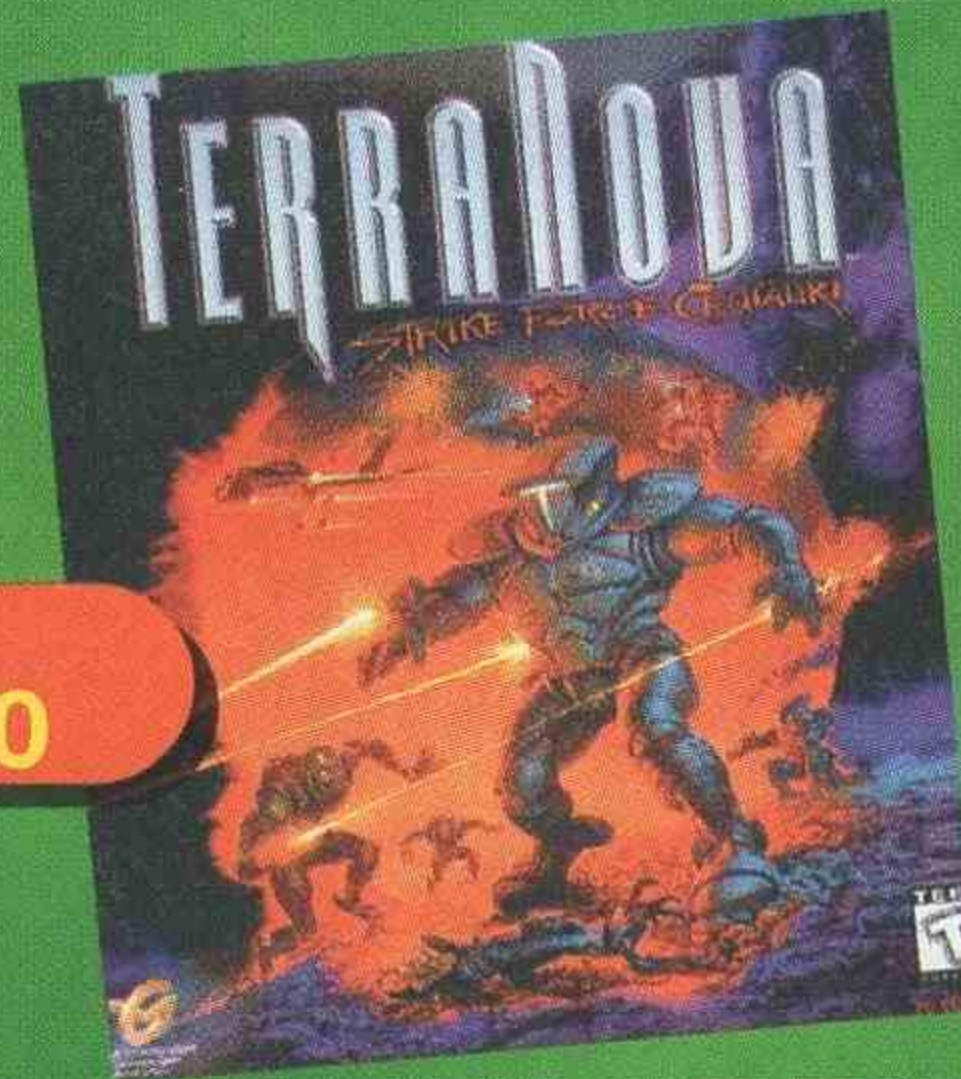
PCcd
81.900



PCcd
74.900



PCcd
69.900



PCcd
29.900



PCcd
78.900

Manuale e Programma in Italiano
BROKEN SWORD 75.900

Il PRIMO Data Disk
per F1 GRAND prix

PERFECT F1 GRAND PRIX 39.900

Manuale e Programma in Italiano
SYNDACATE WARS 92.900

DIABLO 74.900

MAGIC THE GATHERING 78.900

THIRD REICH 87.900

MASTER OF ORION 2 78.900

REALMS OF THE HAUNTING 81.900

TOMB RAIDER 79.900

MAGIC CARDS

L'unico programma interamente in ITALIANO per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per MAGIC - THE GATHERING.

Include tutte le carte di tutte le espansioni. Continui aggiornamenti.

49.900

APERTO TUTTI I GIORNI

dal lunedì al sabato orario: 9.00-12.30 14.30-18.30

➡ A conti fatti i nostri prezzi sono sempre **più bassi!**

VASTO ASSORTIMENTO AMIGA CD32 - Joystick AMIGA CD32 CON PREZZI IMBATTIBILI

AMIGA CD32

AMIGA 500 1200

PC 3,5

PER MOTIVI DI SPAZIO NON SONO ELENCATI TUTTI I NOSTRI TITOLI

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

Telefonate
al nostro servizio

NOVITÀ
ANTEPRIME

OFFERTE:

PCcd 3D ULTRA PINBALL CREEP 69.900	PCcd A10 CUBA 81.900	PCR Manuale in Italiano AH64D LONGBOW 104.900	PCcd ALBION 94.900
PCcd ANCIENT EMPIRE 89.900	PCcd ARCHIMEDEAN DINASTY 81.900	PCcd Manuale in Italiano ATF 89.000	PCcd Win 95 BERMUDA SYNDROME 94.900
PCcd CAESAR 2 75.900	PCcd CHESSMASTER 5000 83.900	PCcd CIVILIZATION 2 87.900	PCcd COMMAND & CONQ. 89.900
PCcd CRUSADER NO REGRET 99.900	PCcd DAVIS CUP TENNIS 74.900	PCcd DAYTONA USA 81.900	PCcd DEAD LINE 92.900
PCcd DESTINY 81.900	PCcd DOWN IN THE DUMPS 81.900	PCcd DUKE NUKE'M 3D 78.900	PCcd EARTHWORM JIM 2 72.900
PCcd F22 LIGHTING 2 99.900	PCcd FRAGILE ALLIANCE 84.900	PCcd Tutto Italiano GENE WARS 84.900	PCcd I HAVE NO MOUTH 99.900
PCcd IRON MAN X/O MAN O'WAR 81.900	PCcd LARRY 7 81.900	PCcd LORDS OF THE REALM 2 84.900	PCcd MEGARACE 2 94.900
PCcd Manuale in Italiano OLIMPIC GAMES 84.900	PCcd Manuale in Italiano PRAY FOR DEATH 49.900	PCcd QUAKE 81.900	PCcd RAVANGE 81.900
Amiga 500 SENS. SOCCER 95/96 64.900	PCcd SETTLERS 2 89.900	PCcd SHATTERED STEEL 84.900	PCcd SONIC CD 63.900
PCcd TIME COMMANDO 78.900	PCcd TNN OUT DOORS BASS TOURNMENT 96 92.900	PCcd TOSHINDEN 2 96.900	PCcd Win 95 VIRTUA FIGHTER 91.900
PCcd WARCRAFT 2 79.900	PCcd WARWIND 81.900	PCcd XS 90.900	PCcd ZETA 88.900

SUPER OFFERTE IN STOCK:

PCcd ABSOLUTE ZERO 39.900	PCcd ASSAULT RIGS 29.900	PCcd CHRONOMASTER 29.900	PCcd COMIX ZONE 29.900
PCcd CONQUER AD 1086 39.900	PCcd D 39.900	PCcd DEFCON 5 29.900	PCcd EARTHSIEGE 2 39.900
PCcd FLIGHT UNLIMITED 39.900	PCcd GABRIEL KNIGHT 2 49.900	PCcd Budget WITCHAVEN 2 36.900	

IN PRENOTAZIONE:

PCcd DUNGEON KEEPER	PCcd MDK	PCcd M.I.A. 2	PCcd AMOK	PCcd ARMORED FIST 2
			PCcd SUPER HEROES	PCcd X-COM 3

A PREZZI ECCEZIONALI I DATA DISK DI:

DOOM	DUKE NUKEM 3D	FLIGHT SIM 5	HERETIC	COMMAND & CONQUER
QUAKE	RISE OF THE TRIAD	SIM CITY 2000	WARCRAFT 2	HEXEN

ed altri ancora ...

Disponibili in STOCK giochi CD32 £. 15.900
Disponibili in STOCK giochi PC CDROM e AMIGA 500/1200

Potete acquistare telefonando oppure inviando il coupon

SPEEDY SOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome
 via n. città
 prov. c.a.p. tel.

SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE L. 9.000
 SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000
 SPESE DI SPEDIZIONE CORRIERE L. 18.000

titolo programma

sistema

ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
 PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

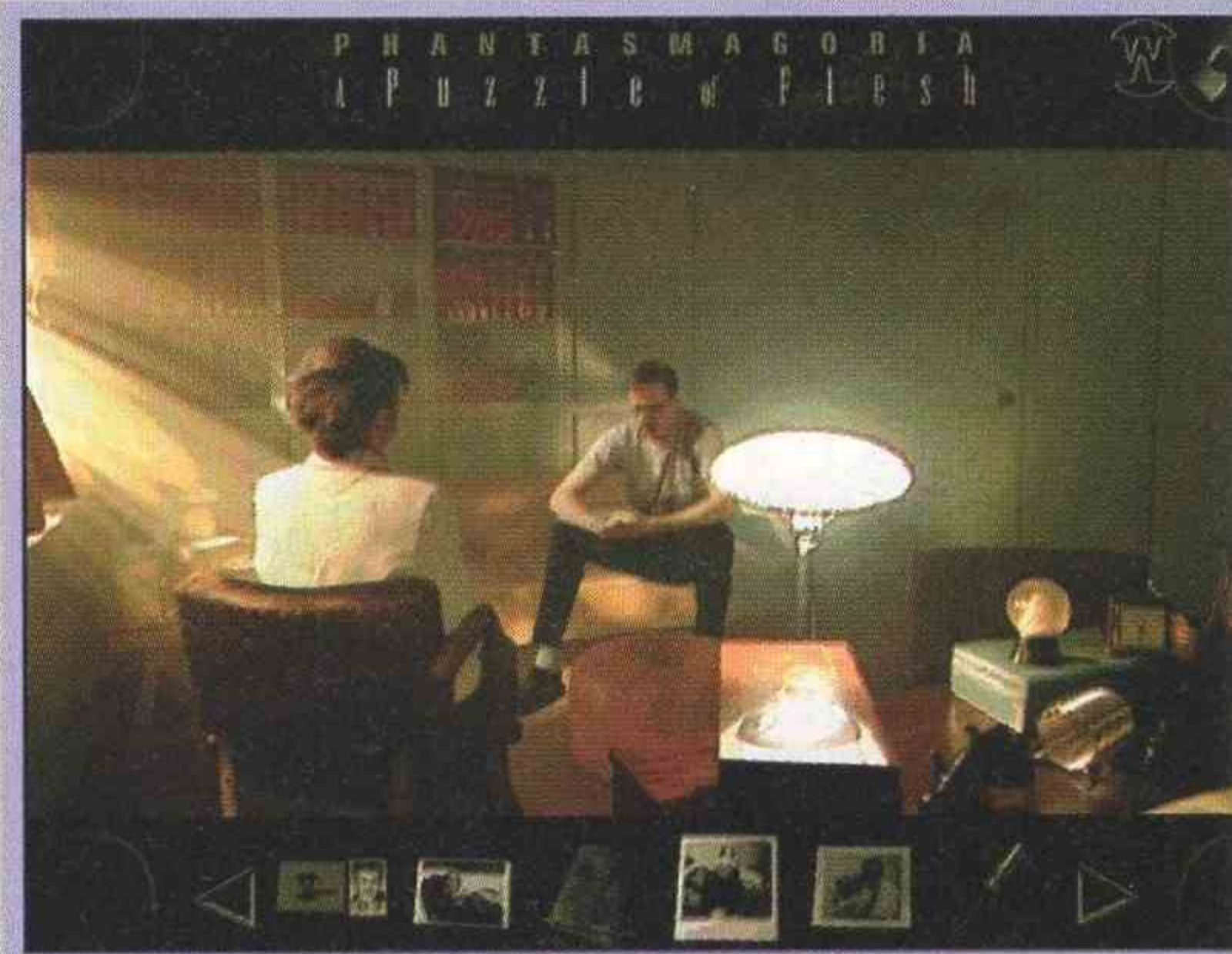
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

PHANTASMAGORIA 2

Tempo fa abbiamo assistito all'inferno scatenatosi nella cupa casa dei Carnovach. Dopo circa un anno e mezzo la Sierra prova a riportare l'orrore più nero sui nostri monitor... Ci riuscirà?

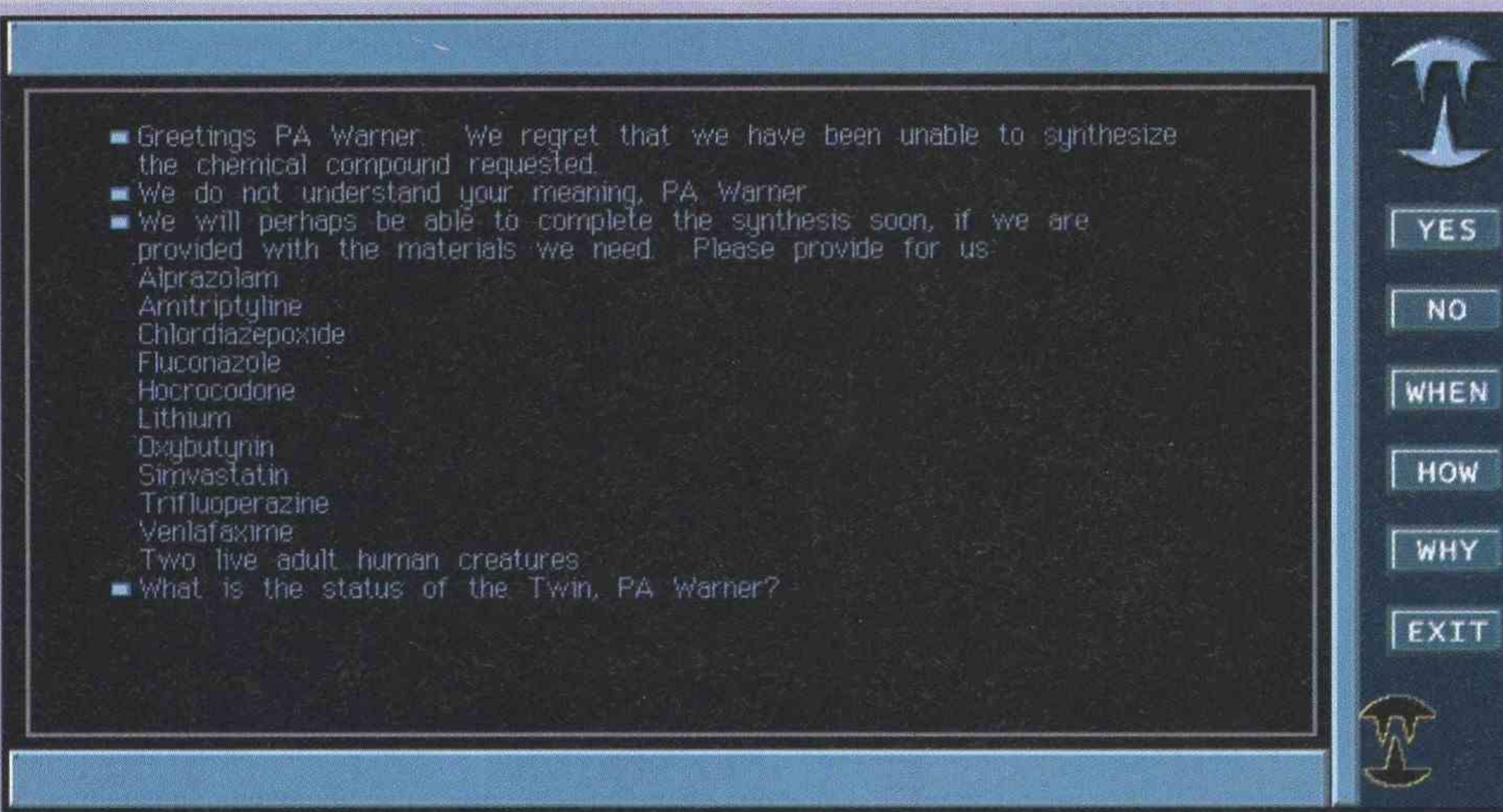
Ormai è risaputo che le avventure grafiche della ultima generazione della Sierra mi piacciono. Ritengo Phantasmagoria un ottimo titolo, rovinato solo dallo stupido sistema di aiuto in linea, e considero Gabriel Knight 2 un'avventura al livello, almeno, di The Dig (inciatiemi pure, se volete): questi giochi secondo me non sono film interattivi, ma uno dei due generi in cui io divido le avventure grafiche (digitalizzate e disegnate). Perciò non è difficile immaginare che quando Max

alter ego digitale si chiama Curtis Craig e di lui farete conoscenza nel filmato introduttivo, dove il nostro eroe (vagamente somigliante ad Harrison Ford coi capelli corti) viene sottoposto a un elettroshock, in seguito a quanto viene definito da quelli che lo curano un "episodio psicotico"... Un anno dopo, Curtis si sveglia nel suo letto (non che abbia dormito un anno, eh!), una mattina come tante, e va al lavoro alla Wintech, una ditta pseudo-governativa che produce prodotti chimici e farmaceutici con la



La gentile psichiatra che farà da consulente a Curtis per buona parte dell'avventura, una persona veramente a modo e gentile ("Curtis! Ciao, entra! Ma che brutta camicia che hai, toh, provati questa... Aspetta, ti allaccio io dietro la schiena, se no non ci riesci...").

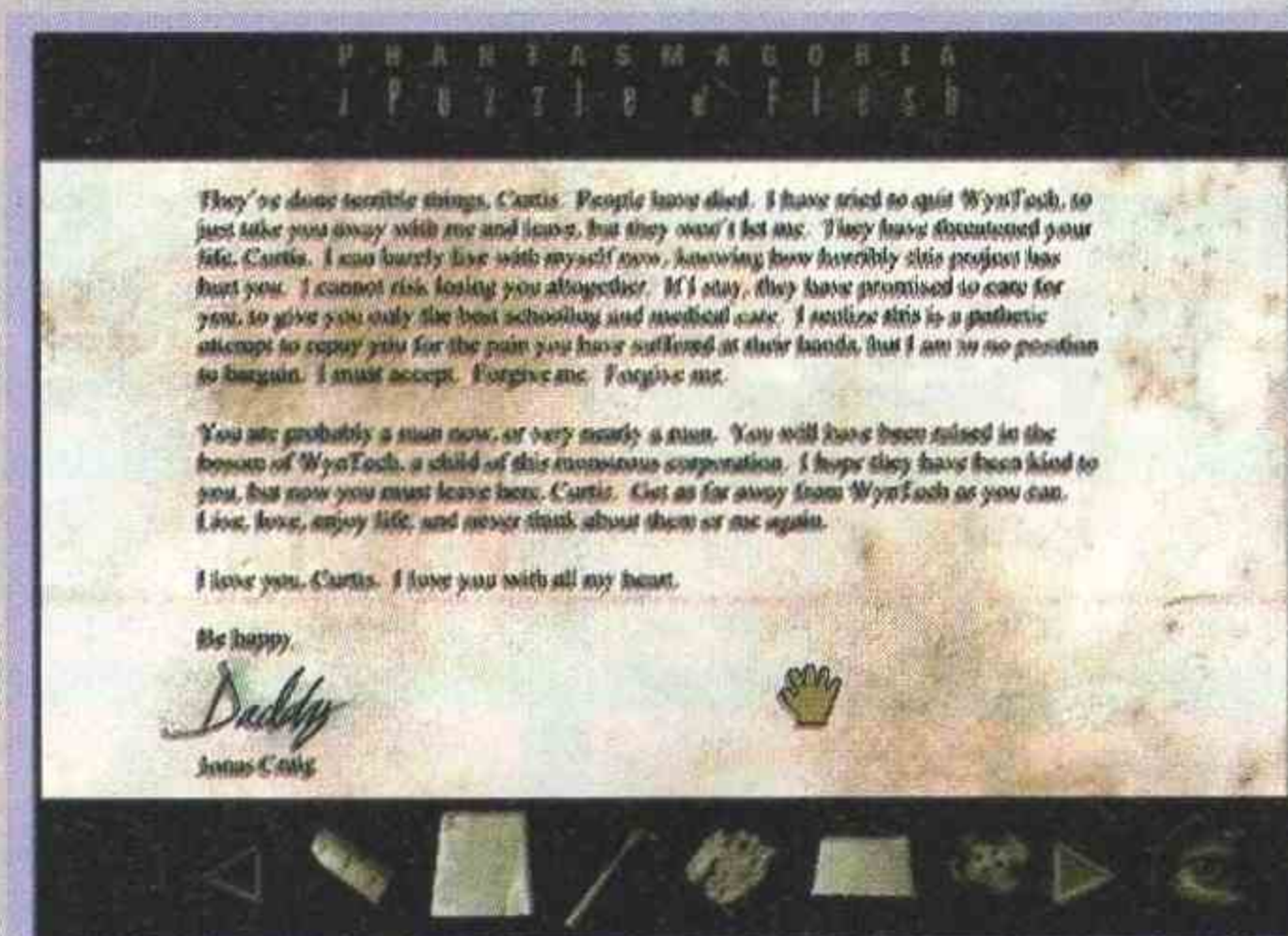
caratteristica di avere tutti qualcosa di poco salutare per la vita umana (basta leggere le varie e-mail sul computer di Curtis dove si parla delle cause vinte dalla compagnia contro le vittime dei suoi prodotti, per non parlare di quanto si scoprirà nel corso del gioco). Tutto sembra normale, ma ben presto accadranno cose che sconvolgeranno la vita di Curtis, facendogli tornare in mente eventi che aveva ormai dimenticato e svelandogli segreti che avrebbe preferito non conoscere (però gli capiteranno anche cose estremamente piacevoli...).



Questa scialba schermata testuale potrebbe dirvi tutto o niente... siccome però io la mia scelta l'ho fatta non vi dico niente... magari i più arguti indovino lo stesso!



La maledetta porta a vetri che conduce ai livelli inferiori della Wintech. Qui Curtis non può entrare (almeno per il momento), perché il suo livello di sicurezza all'interno della Wintech non è sufficientemente elevato.



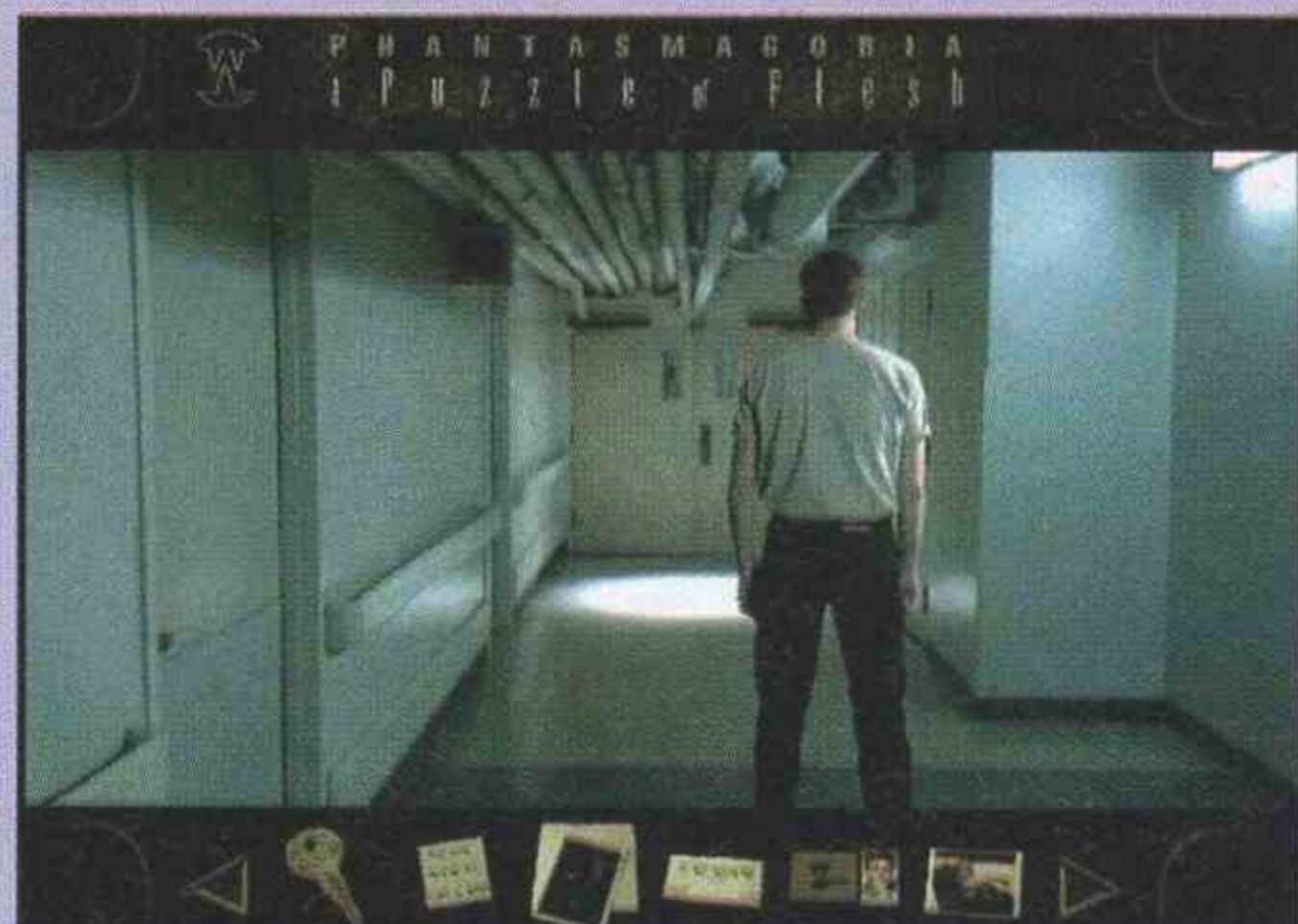
Questa lettera di vostro padre vi svelerà molti aspetti ancora oscuri della vicenda, anche se non tutti. E adesso non cominciate a lamentarvi perché ve l'ho messa qui: la parte ripresa è puramente folkloristica, per vedere quella interessante dovrete darvi da fare voi.

mi ha scaricato sulla scrivania il solito contenitore multiplo di CD, col suo bel titolone Phantasmagoria 2, io mi sia mentalmente fregato le mani, pregustando un nuovo grande titolo.

Appena arrivato a casa, quindi, mi sono affrettato a inserire l'argenteo disco I nel lettore e mi sono gustato l'introduzione, che poi è anche tutto quello che vi svelerò sulla trama del gioco (chiedendomi nel frattempo perché l'abbiano intitolato così, visto che l'unico punto di contatto col primo Phantasmagoria è un volantino pubblicitario del libro di Adrienne). Se volete sapere il perché di questa mia scelta ho scritto un box apposta. Dunque, il vostro



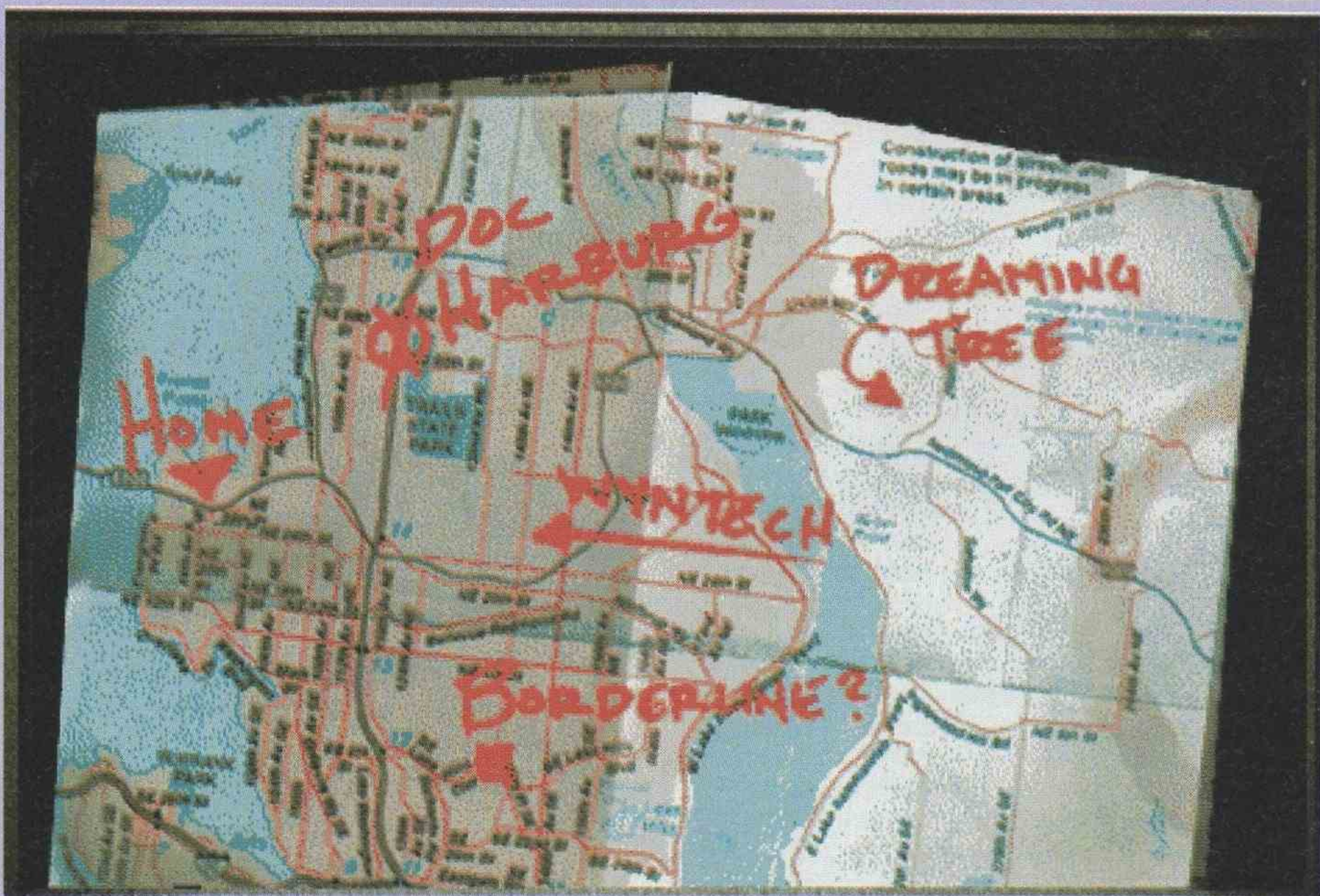
Il nostro baldanzoso clone malriuscito di Harrison Ford esamina con interesse questa specie di 'scatola del tempo', appena recuperata dai meandri della Wintech. Quali orrendi ricordi risveglierà in lui??? Vedere per credere - agghiacciante!



Quinto capitolo (o quarto, non ricordo). Siamo nei sotterranei del palazzo della Wintech, sotterranei che richiamano alla memoria di Curtis un sacco di ricordi decisamente non piacevoli. Ancora pochi istanti e verrà rivelato il mistero che si cela dietro a tutta la faccenda.

Che bell'ambientino, eh??? Curtis si sente molto legato a questo posto, specie perché è rimasto affascinato dalla simpatia e dall'affabilità dell'infermiera. Per uscire di qui il nostro eroe dovrà far girare le palle (e dai, almeno questo suggerimento ve lo volevo dare!).

La mappa di gioco. A parte il constatare che le località visitabili sono davvero poche (non crediate ci siano altri pezzi di mappa... E' tutto qui!), volevo far notare che soltanto un imbecille ha bisogno di segnarsi sulla cartina della sua città i posti dove va tutti i giorni (persino casa sua!).



Quello di cui parlo nel giudizio: se già devo avere l'invito per superare il guardiano, trovo inconcepibile che poi davanti alla porta venga bloccato anche da un puzzle (per quanto decisamente elementare come questo... penso che nessuno ci metterà più di un minuto a risolverlo).



mente, a inizio partita e ancora prima di iniziare a cercare di risolvere gli enigmi (la classica fase in cui si gira senza meta, solo per vedere il più possibile), è stata che la mia scheda grafica doveva avere dei problemi: alcune schermate di gioco (sto parlando di schermate statiche) erano rese alla perfezione, magari con delle scelte cromatiche non di mio gradimento, ma indubbiamente ben fatte. Altre, invece (e la cosa è evidente nelle foto che accompagnano questo articolo), erano davvero sconcertanti: pochissimi colori, con un effetto finale estremamente deludente. Purtroppo,



po, una volta constatato che la mia Mystique funzionava (e soprattutto che il "difetto" c'era anche su altri computer), non ho potuto far altro che incassare questo primo, pesante colpo al morale. Possibile che alla Sierra si siano detti: "Ma sì, le schermate statiche alla fine facciamole alla meno peggio, tanto quello che conta sono i filmati...???".

La mia impressione è proprio questa. Ci sono località, come quella del bar Dreaming Tree, che sembrano in grafica EGA... Personalmente lo ritengo un errore difficilmente perdonabile. La mia teoria sul perché le schermate siano brutte è peraltro avallata dalla bellezza dei filmati, che sono davvero perfetti. Discorsi sulla recitazione degli attori a parte (comunque, se qualcuno viene a dirmi che questa è di cattiva qualità gli mando il Simonetti a casa per un mese!), sono da segnalare due aspetti: l'assenza totale delle odiate e famose linee nere orizzontali, cosa che conferisce un realismo davvero televisivo ai filmati stessi, nonché la perfetta scelta delle angolazioni di ripresa. Tutti gli spezzoni digitalizzati sono di qualità più che elevata, da quelli lunghissimi di inizio e fine capitolo a quelli che durano pochi istanti e che descrivono le azioni del protagonista come il sedersi alla scrivania (anche se per me restano inutili...). Durante la partita vedrete decine e decine di filmati, sui quali vorrei dire due parole; ce ne sono molti decisamente splatter, ma splatter per davvero (basta vedere come il misterioso nemico di Curtis uccide una certa persona, graffettandogli le labbra, tagliuz-

Forse nell'immagine non si vedrà nulla, ma qui vediamo la bella Therese che da sfogo a tutta la sua passione per borchie e frustini... Salvo poi rivelarsi una s.....a con i fiocchi. Vedere il filmato per capire (e vedere soprattutto la faccia dell'attonito Curtis!).



PHANTASMAGORIA 2

zandolo con un taglierino... ehm... ok, basta...). Ci sono poi quelli decisamente horror, che generalmente riescono nell'intento di far sobbalzare il giocatore sulla sedia. E fin qui niente da dire. Ci sono poi delle scene di sesso e non sono poche; meglio, direte voi, e potrei anche essere d'accordo (nel primo Phantasmagoria c'era persino qualcosa che andava molto vicino a uno stupro, mentre qui siamo più sul sadomaso). Però qualcuno mi deve spiegare a che cosa servono per i fini del programma. Insomma, che anche i videogiochi per vendere si stiano riducendo come i settimanali, che se non sparano otto etti di carne femminile in copertina non vendono? Come non capisco perché ormai in ogni film (di qualsiasi genere) ci debba a tutti i costi essere la scena di sesso, così non lo capisco per le avventure (tutte le scene "forti" sono comunque disattivabili in fase d'installazione). Boh! Questa è la mia opinione. Ah, giusto una cosa: in P2 è possibile rivedere in

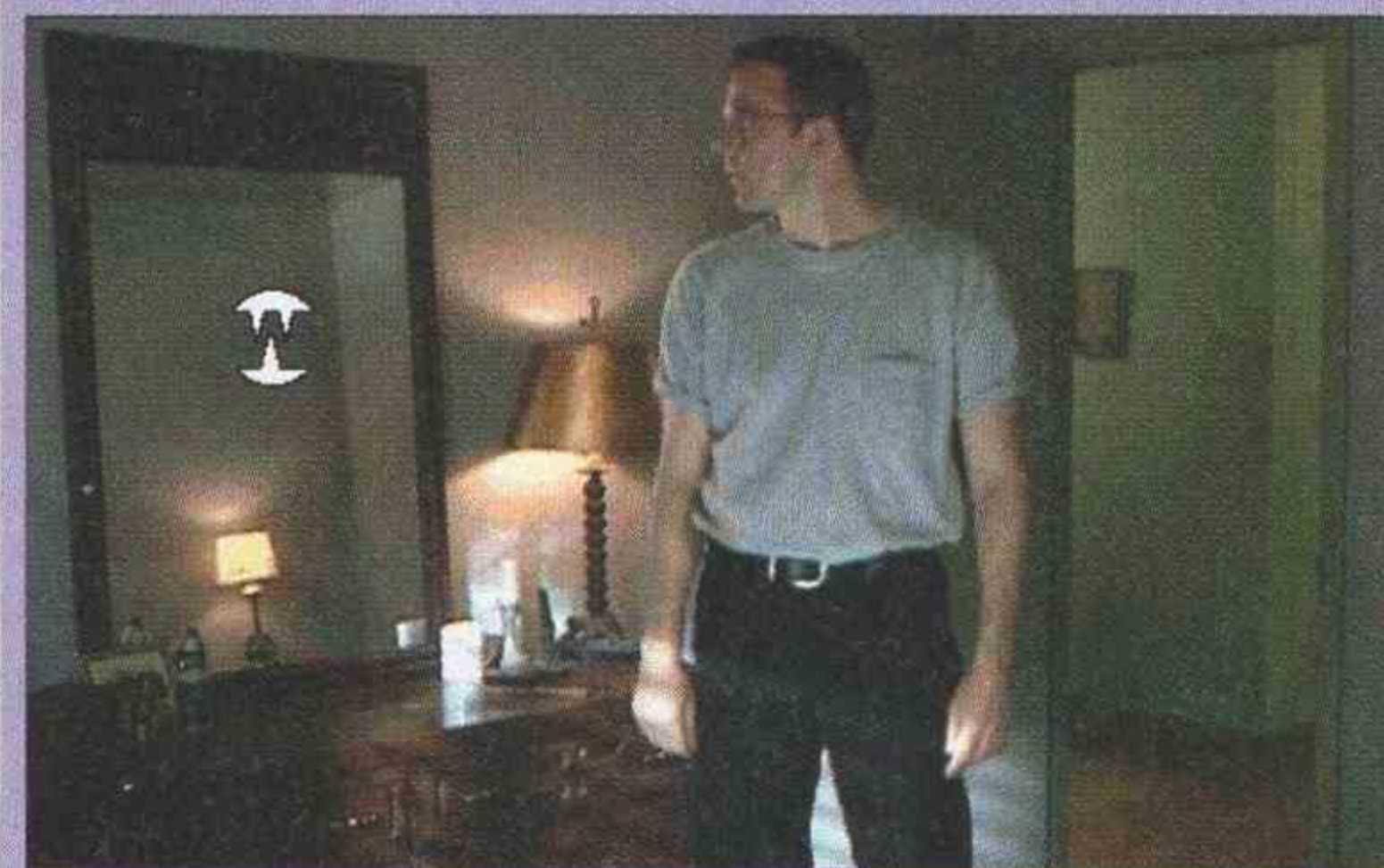


Il salotto di casa Curtis è un esempio lampante della scarsa libertà di azione in questo gioco. Sullo sfondo, per esempio, si vede la cucina, ma è impossibile accedervi. Dico io, ma allora non disegnate la nemmeno! Nella gabbia evidenziata vive Blob, l'adorata cricetina di Curtis.

Quinto capitolo. Che cosa sarà mai quel globo luminoso, custodito in una praticamente inaccessibile stanza segreta? Ancora pochi istanti e la cosa verrà svelata. Tra l'altro, ora che ci penso quello zozzone di Curtis ha sempre addosso gli stessi vestiti per tutto il gioco!



Uhm! Qui qualcuno è rimasto vittima di un attacco di diarrea veramente devastante! A parte gli scherzi, che ne dite, siamo o non siamo su livelli decisamente elevati di splatter???



Mi accorgo adesso che non ho grabbato neanche un'immagine delle scene "piccanti"... Ormai è tardi per rimediare, perché il gioco non è più qui. Vabbeh, vorrà dire che mi beccherò le vostre maledizioni...

NE RESTERÀ SOLTANTO UNO

I simpatici colleghi di lavoro di Curtis Craig



Costui invece si chiama Trevor, ed è il migliore amico del nostro uomo. Non c'è che dire, è proprio un simpatico

ragazzo. Ogni volta che vi capiterà qualcosa sarà pronto ad ascoltare i vostri problemi e, quando possibile, vi darà anche una mano a risolverli. Lavora nel cubicolo proprio di fianco al vostro (a proposito: mai visti uffici più brutti!): fategli spesso visita perché sarà sempre utile... Verso il finale del gioco si rivelerà mooolto "legato" a Curtis...



Tom, probabilmente l'unico caso al mondo di capoufficio simpatico (scherzo, SS, metti giù la clava!)(ormai è

tardi... NdSS). Fin da inizio partita è chiaro che Curtis gli va a genio e infatti si prodigherà in tutti i modi per riuscire a soddisfare una specifica sua richiesta, fondamentale per la risoluzione dell'"avventura" (sono cattivo, eh?). Alla fine ci riuscirà, ma probabilmente sarà lui stesso il primo a pentirsene!



Ed ecco il dolce amore di Curtis, la bionda e simpatica Jocelyn (o Jocelyn, non l'ho mica ben capito). Innamoratissima

di noi, farà di tutto per essere al nostro fianco in tutti i momenti difficili, ma c'è da dire che il signor Curtis Craig in più di una occasione non sarà certo cavaliere, facendola scappare spesso in lacrime. Chissà se le cose alla fine si sistemeranno tra i due... voi che ne dite?



Therese (un'attrice di nome Ragna) è veramente una ragazza notevole. A quanto pare si è presa una cotta

terribile per Curtis, cosa che risulta piuttosto evidente fin dalle prime fasi di gioco. Mano a mano che l'avventura procederà la conoscerete meglio, e vi renderete conto della sua insana passione per le borchie, che non le porterà decisamente bene... Siamo poi certi che sia davvero innamorata del signor Craig?



Questo simpaticone è Bob, l'unica persona detestabile che lavora con Curtis alla Wintech. Il problema tra loro due è che uno dei due deve essere promosso e per ora in vantaggio non c'è Bob... che infatti fa di tutto per mettere i bastoni tra le ruote al nostro simpatico personaggio, come nella scena in cui, di notte, gli sabotò il computer per metterlo in cattiva luce agli occhi del capoufficio... Mmmh, secondo me se stava a casa a guardare la TV era meglio!

qualsiasi istante tutti i filmati che ci sono già stati mostrati dal gioco: una cosa molto utile per cercare indizi sfuggiti (o per rivivere le scene che preferite) e un'ottima pensata.

Ma torniamo a noi. Phantasmagoria 2 è dunque un gioco difficile da valutare sotto l'aspetto grafico: da un lato siamo decisamente mediocri, mentre dall'altro si superano tutti i concorrenti... La media finale è comunque elevata, però mi è rimasto l'amaro in bocca.

Meno male che mi sono rifatto col sonoro. Tutti e cinque i CD del programma sono conditi con una serie di ottime musiche, gli effetti sonori sono davvero ben realizzati e generalmente lo stesso discorso vale anche per il parlato.

In particolare mi sono piaciuti i "cambi di situazione", ovvero i casi in cui dal nulla sbuca fuori la scena "da spavento", "condita" perfettamente dalla colonna sonora (fortunatamente di volume regolabile).

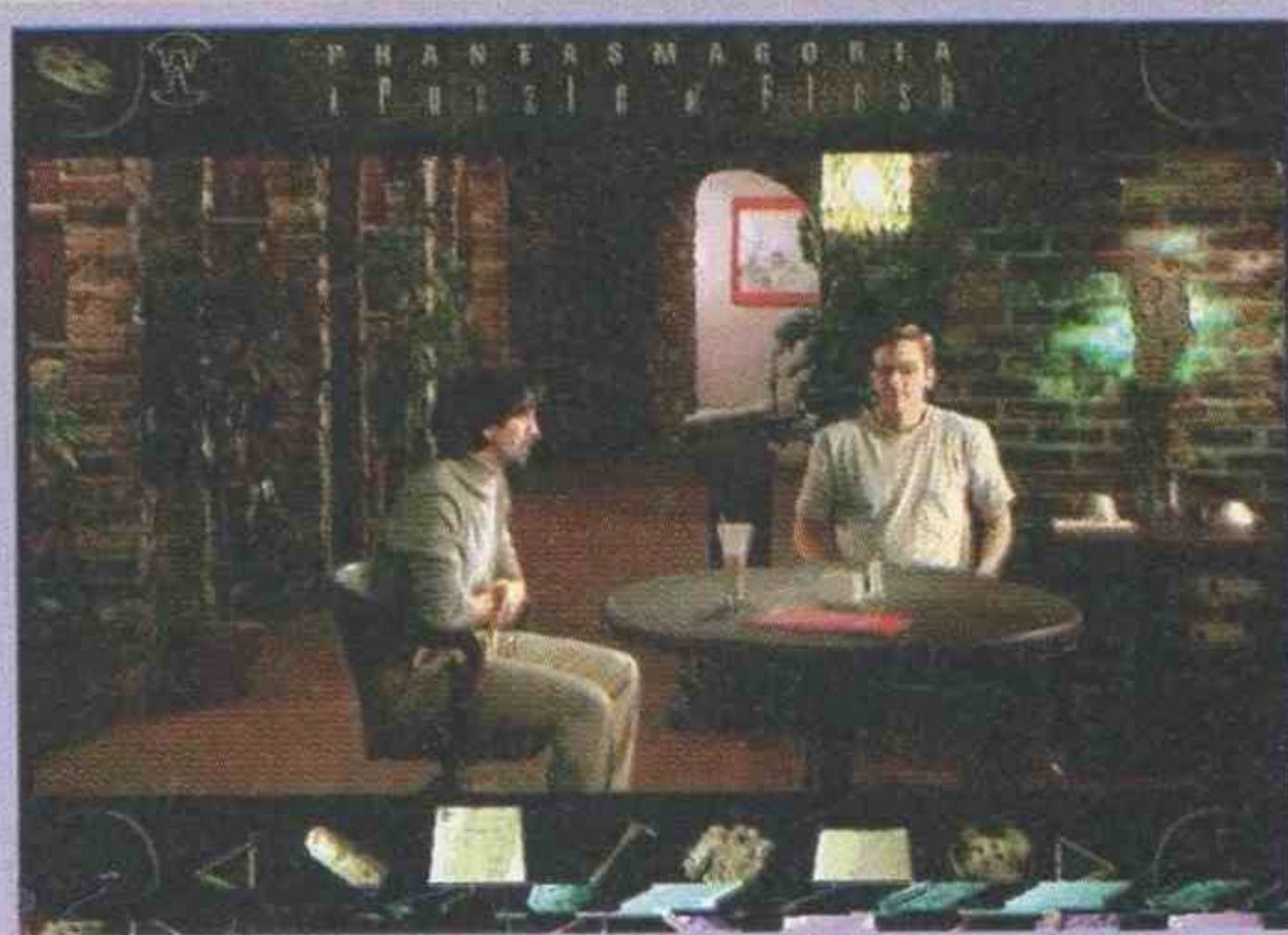
Volevo spendere due parole anche sul parlato. Premesso che è di ottima qualità, c'è da dire che ci sono delle rare occasioni in cui risulta davvero difficile capire quello che dicono i personaggi, vuoi perché si mangiano le parole, vuoi perché il gioco è, almeno per il momento, in inglese (ah, già, non ve l'avevo ancora detto?).

Questo difetto, che potrebbe apparire marginale, risulta invece davvero fastidioso data la particolare natura di molti degli enigmi di Phantasmagoria 2, basati sul cogliere al volo tra le varie frasi delle parole da utilizzare in seguito. E da qui in poi, lo dico subito, iniziano le dolenti note per questo titolo.

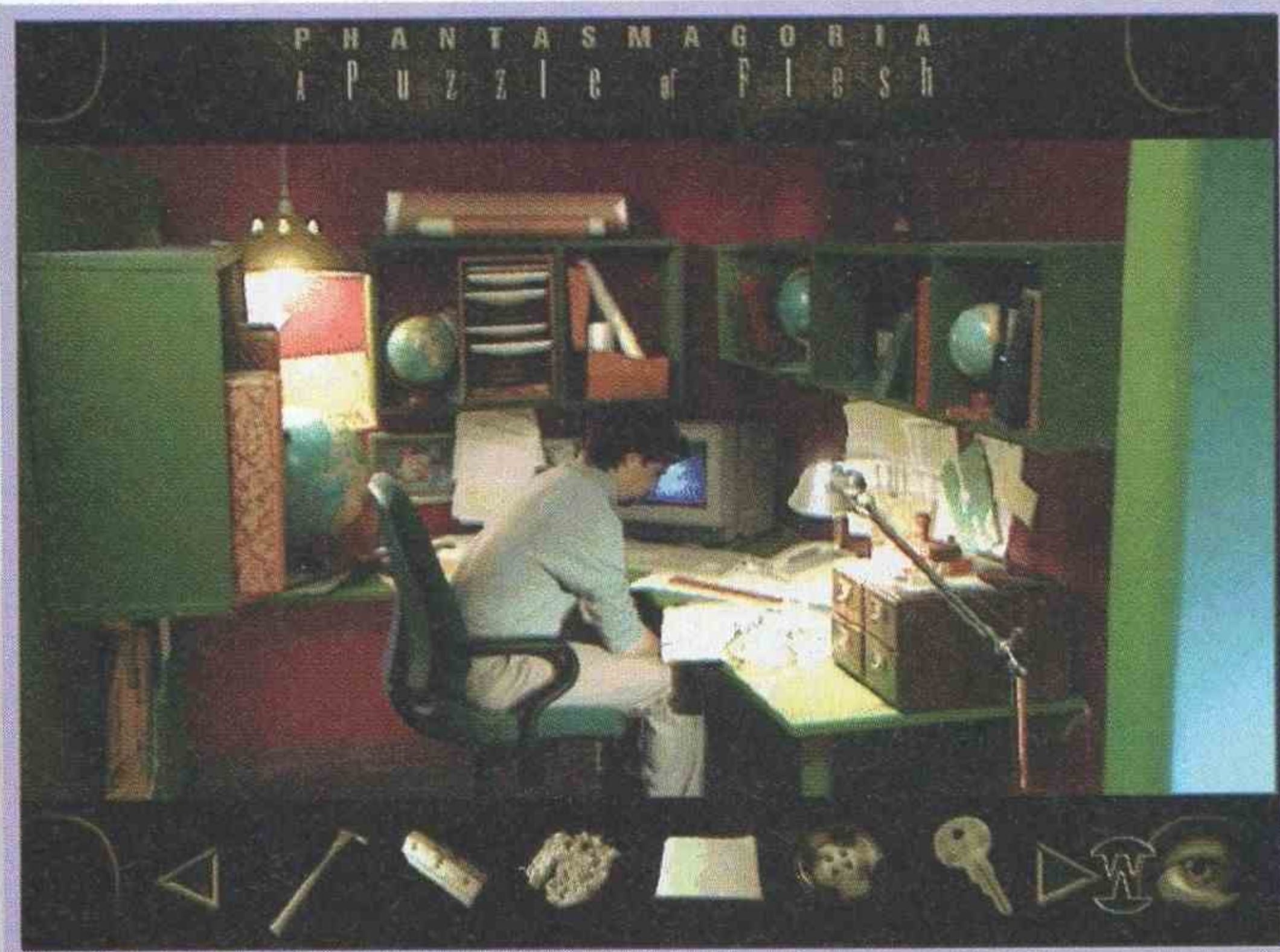
REVIEW



La cara Blob banchetta allegramente con un cuore umano, apparso come per magia nella sua gabbia. Il suo padrone la guarda proprio schifato. Io invece guardo schifato il cuore, un pezzo di plastica che più di plastica non si può.

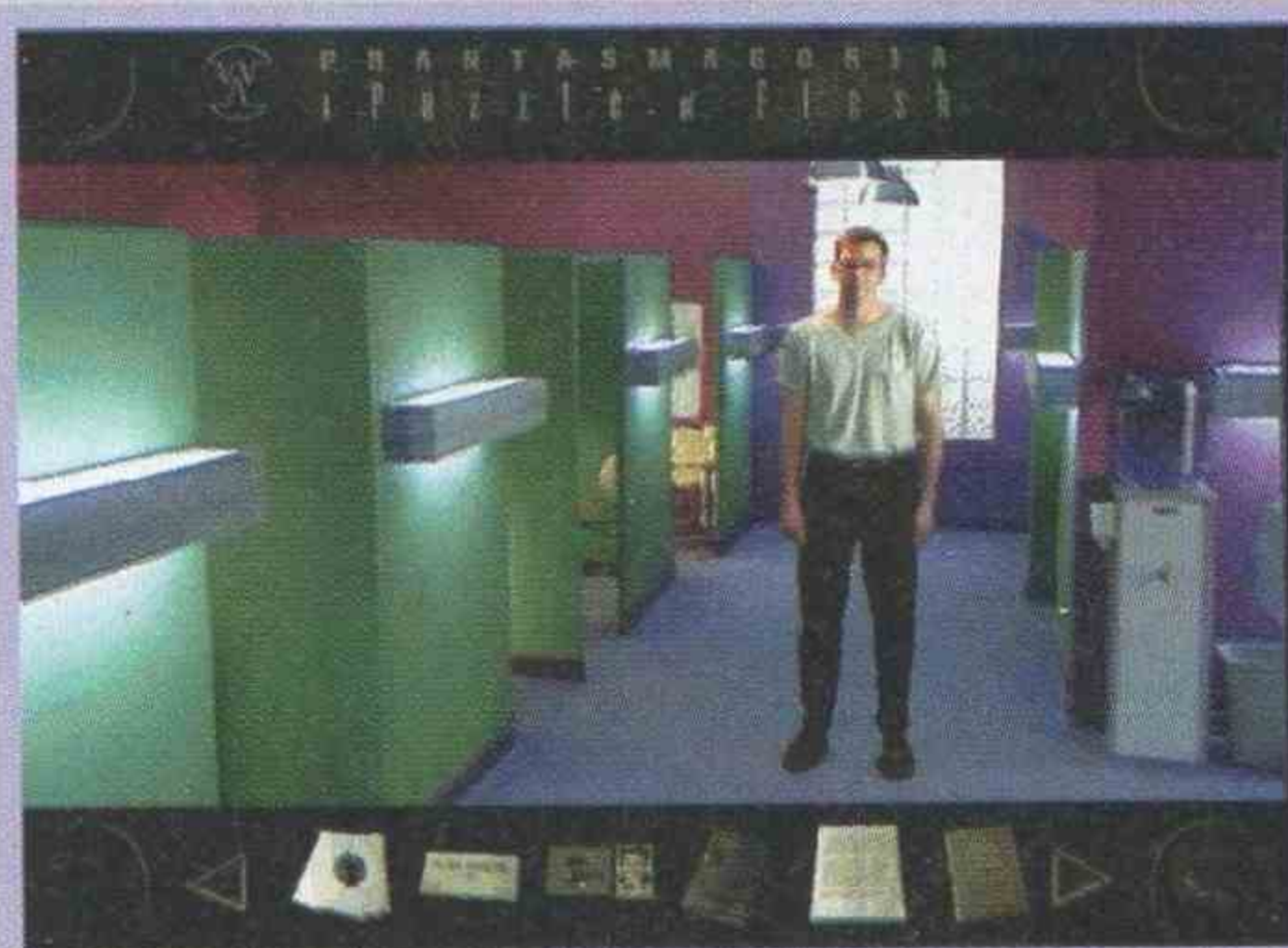


Ecco quello che intendo quando dico che ci sono schermate orrende. Guardate la colorazione dei personaggi e, soprattutto, guardate l'illuminazione della lampada verde! No no, decisamente siamo proprio fuori strada!



Il buon Trevor al lavoro nel suo loculo. E' proprio un mattacchione, tanto che vi invierà un sacco di barzellette via posta elettronica... Un po' l'FBS della situazione, non resta da sperare che anche il nostro faccia la sua stessa fine (e con questo continua lo scambio di frecce tra me e Fabio).

Allora, il discorso è che io non capisco più la Sierra. Prima, con Phantasmagoria e Gabriel Knight 2, mi illude di aver finalmente capito in che direzione andare. Poi mi pubblica Urban Runner, e ora arriva questo Phantasmagoria 2... Secondo me qualcosa non funziona. Seguitemi: questo titolo dovrebbe essere un'avventura. E infatti ci sono enigmi, locazioni da visitare (peraltro scandalosamente poche, dal momento che si riutilizzano sempre le stesse), oggetti da raccogliere e la più classica delle interfacce (su cui non aggiungo altro, perché è sempre lei). Beh, peccato che le similitudini finiscano qui. Partendo dagli enigmi, la cosa che mi ha fatto davvero arrabbiare è che una buona metà di quelli presenti nel gioco sono basati sulla ricerca di password e altre cose simili... Magari sbaglio, ma mi sembra tanto che si siano accorti che il gioco era



La prima volta che sono entrato qui pensavo si trattasse del bagno, e infatti mi sono detto: "Cavoli, ci vuole la scheda magnetica pure per andare in bagno? E se uno la dimentica?". Poi ho capito che questi sono gli uffici... Certo che si sono proprio sprecati nell'arredamento!

troppo corto e abbiano cercato di aumentare la difficoltà in questo modo. Per quanto riguarda le locazioni, ho già detto tutto quello che c'era da dire: ribadisco solo che non mi è piaciuta la scelta cromatica.

Sugli oggetti devo dire che mi è sembrato che molti di loro siano stati inseriti nel gioco giusto per esserci: sono tanti (non tantissimi), ma servono a poco. Le combinazioni di oggetti tra loro in tutta l'avventura si contano sulle dita di una mano, come pure il loro utilizzo su elementi del fondale (peraltro, sono cose di una facilità disarmante)... La maggior parte di

L'ufficio di Curtis, dove accadranno parecchi fatti decisamente misteriosi. La cosa davvero misteriosa però è capire perché tutti si portino in ufficio di tutto (piante, orologi, libri antichi...).



FATEMI SAPERE COSA NE PENSATE

Un box un po' strano, ma che prenderà poche righe. La lettura della lettera di Alessandro di Benedetti sullo scorso numero di TGM mi ha fatto riflettere, e pertanto ho deciso di scrivere questo articolo nella maniera più "neutra" possibile, svelando il meno possibile degli enigmi e della trama del gioco. Ovviamente esprimo ugualmente un giudizio sulla qualità della stessa, ma non arriverò a svelare i colpi di scena che si incontrano nei capitoli finali del gioco (non che siano poi un granché...). Probabilmente adesso qualcuno particolarmente sospettoso starà pensando: "Ecco, il Solbiati non ha superato il primo capitolo e cerca di fregarci tutti quanti..."...Sbagliato! Il gioco l'ho finito, e per provarlo trovate qua in giro delle fotografie che si riferiscono alle ultime fasi dell'avventura (non al finale, perché alle 2:30 di notte sono crollato mentre prendevo le immagini del 5° capitolo). Va bene, questo è quanto. Se qualcuno di voi lettori vuole esprimermi il suo parere in merito all'argomento, il mio e-mail è a inizio rivista: ascolterò tutte le opinioni.

essi dovrà semplicemente essere mostrata a qualche altro personaggio, per far partire il relativo filmato... Ci sono intere sezioni del gioco, anche piuttosto lunghe, dove non si fa altro che spostarsi da una locazione all'altra per ascoltare in sequenza un sacco di discorsi, magari prima mostrando, come già detto, qualche oggetto... Probabilmente è uno stile di gioco e io ne prendo atto, però voi prendete atto che a me non piace (e sì che aspettavo questo titolo da tanto tempo!). E ora cercherò di tirare le somme di tutto quanto, nel commento.

Daide Solbiati

PC

Mi sono stufato... Finora avevo sempre chiuso un occhio sui difetti dei titoli Sierra, soprattutto perché ogni volta i pregi li

superavano di gran lunga. Qui, invece, proprio non ci siamo.

L'esaltazione è durata poco, il tempo di finire il primo capitolo di gioco... Poi, mano a mano che si va avanti, cresce la delusione. Ma come, su cinque CD ci stanno solamente una trentina di locazioni??? Ma come, se Curtis si gratta un orecchio devo vedermi il filmato??? Ma come, non era un horror??? E allora perché la trama va a finire dove va a finire??? Ma come, perché il gioco si chiama Phantasmagoria 2 quando il primo episodio è del tutto estraneo alla vicenda???? Ma come, è tutto qui???

Ebbene sì, purtroppo (e non immaginate quanto mi dispiaccia ammetterlo), è tutto qui.

Io mi aspettavo un'ulteriore evoluzione di quanto visto nel primo Phantasmagoria e in GK2... Quasi la consacrazione dell'avventura con grafica digitalizzata... E invece mi ritrovo per le mani il tipo di gioco che odio di più: tutto filmati e con enigmi assolutamente estranei al contesto (se qualcuno mi riesce a spiegare perché sulla porta del Borderline Club, dove c'è già la guardia che non mi fa passare senza invito, c'è pure un simpatico puzzle da risolvere, gliene sarò grato)... L'orripilante "film interattivo" torna quindi a far capolino dalla tomba dove speravo fosse ormai relegato, con buona pace di quella cosa chiamata "giocabilità".

E la trama? Qui è questione di gusti, ma non mi pare questo granché... Sfrutta un sacco di luoghi comuni, anche di generi diversi, per ottenere un risultato che secondo me non arriva neanche vicino a quello raggiunto da Roberta Williams nel primo Phantasmagoria. Certo, si svela piano piano durante il gioco, con una serie di ottimi flashback e con la verità che viene a galla attraverso file di computer e vecchie lettere ritrovate, ma non mi esalta per niente (intendiamoci, le scene sono forti e di emozioni ne regalano!).

Anche sugli aspetti tecnici mi permetto di dissentire... Passino i filmati, eccezionali come già detto, passi il sonoro, di ottima qualità, ma nel 1997 non mi possono piazzare su schermo schermate da gioco che sembrano realizzate in 256 colori scarsi... Senza contare il fatto che, essendo solo una parte di quelle presenti, fanno nascere in me l'atroce sospetto che siano state finite in fretta e furia.

Insomma, se io riesco sempre a trovare qualche categoria di giocatori a cui consigliare il gioco, ora mi devo proprio sforzare. Certo, una volta che si inizia (e non è certo difficile) si va avanti fino alla fine, anche solo per il gusto di vedere il film, però... Se siete avventurieri c'è di meglio in giro, e lo stesso discorso vale se siete dei neofiti. Se poi non capite alla perfezione l'inglese, lasciate perdere in ogni caso. A qualcuno piacerà. A me no. Sierra, mi piange il cuore a dirlo, ma... hai toppato!

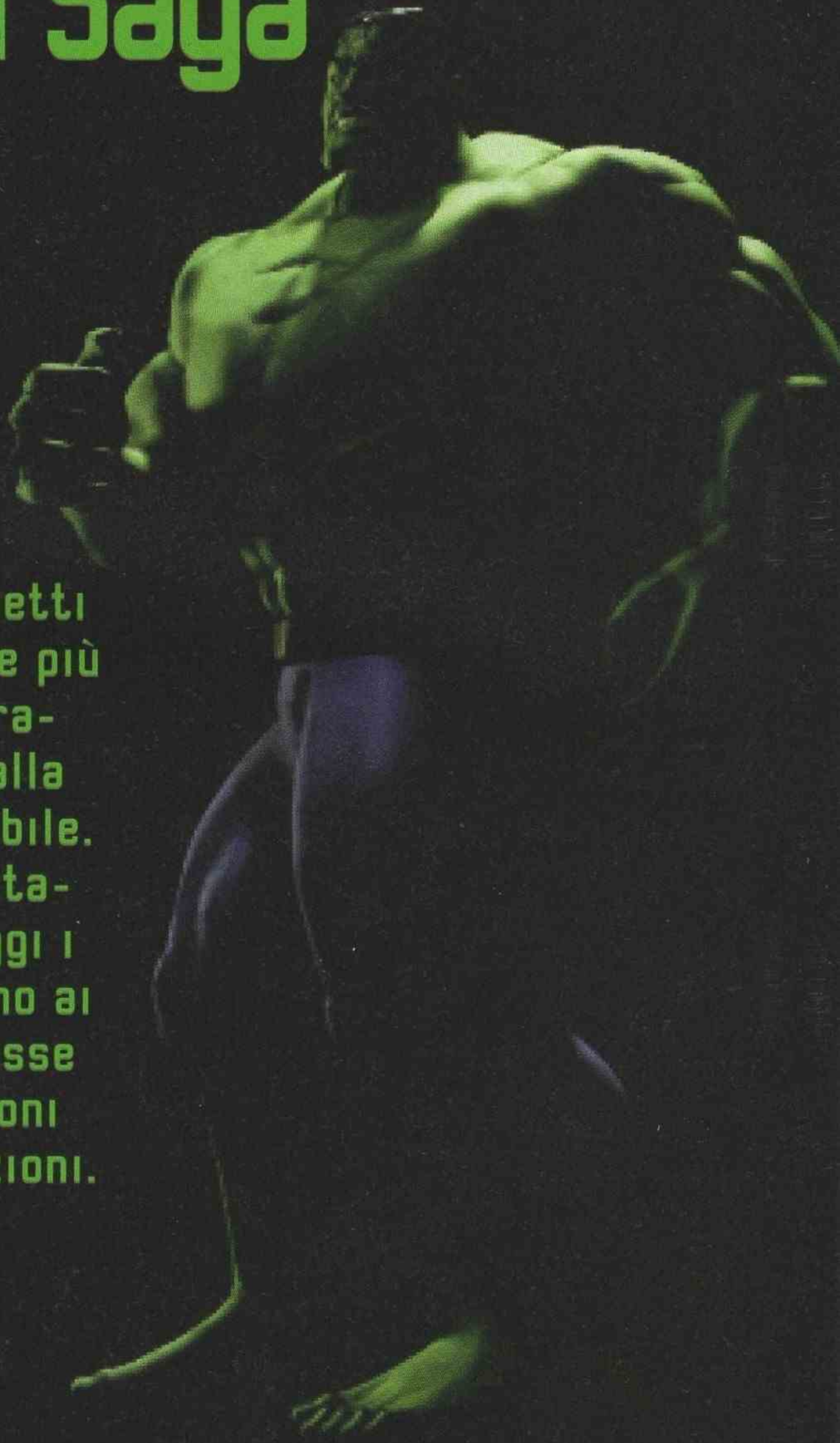
PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

19
GLOBALE



HULK

The Pantheon Saga



Dalla mitica serie a fumetti della MARVEL ecco l'eroe più controverso: l'uomo trasformato in mostro, dalla forza bruta e inarrestabile. Immergiti nelle sue fantastiche storie e sconfiggi i malvagi robot armati fino ai denti e capaci di 20 mosse particolari in 14 missioni piene di rischio ed emozioni.

CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

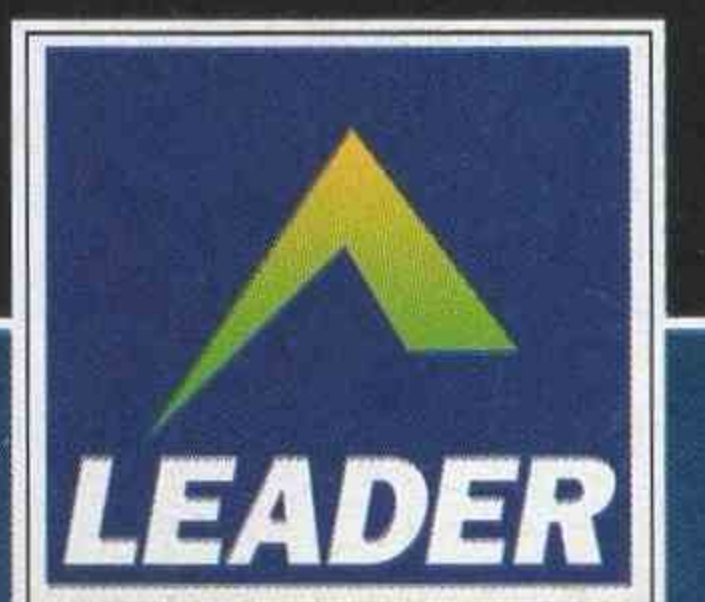
REQUISITI TECNICI:
PC 486 66 Mhz,
8 Mb RAM,
SOUNDCARD, SVGA
LETTORE CD.Rom 2X.

EIDOS
INTERACTIVE

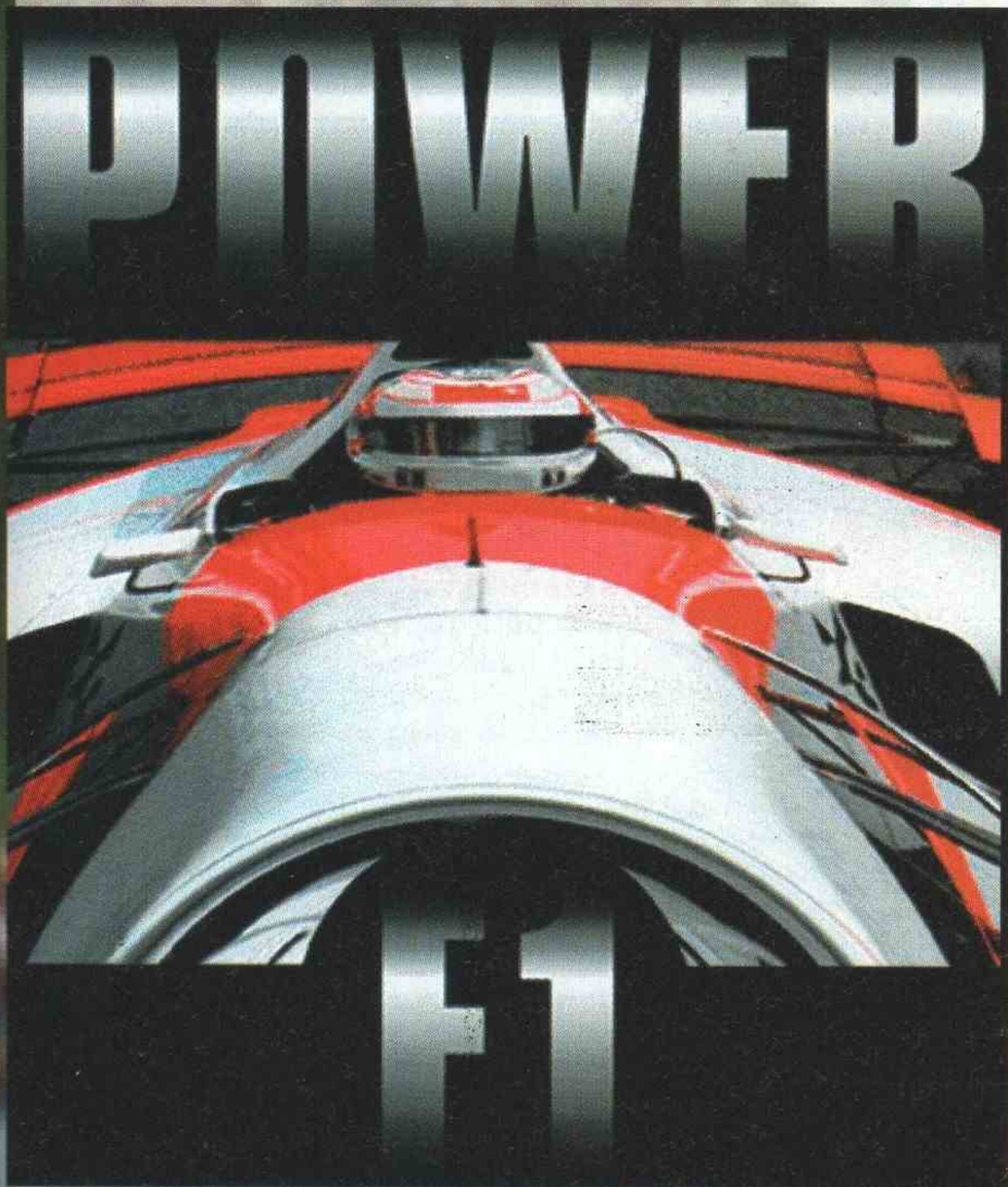
£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUIA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



Un serio concorrente di Gran Prix 2? Sogno o sono imbesuito?



Vollà, l'ennesimo testa coda di cui ci siamo resi protagonisti durante la difficile prova su questo circuito.

Veniamo al presente: la mia iniziale impressione circa la spiccata vocazione arcade di Power F1 è stata smentita dopo un'occhiata ai menu concernenti il realismo del gioco. È possibile settare la macchina in profondità, pur senza impazzire come avveniva per GP2, nel quale quasi tutti sono riusciti a creare degli assetti a prova di bomba, validi però unicamente nelle qualificazioni dal momento che dopo un paio

Rileggetevi il breve cappello introduttivo: tale domanda mi ha perseguitato durante questi giorni in cui, giocando in continuazione a Power F1, mi domandavo se stessi sognando o cos'altro. Penso che nessun gioco sia mai riuscito a vantare un'egemonia così marcata come nel caso di Gran Prix 2 per le simulazioni di guida e, d'altronde, il titolo di Geoff Crammond si è rivelato davvero clamoroso, considerando che molti di coloro i quali lo criticavano si basavano su posizioni preconcepite e volutamente polemiche a causa dell'incredibile ritardo con il quale esso ha fatto la sua comparsa sul mercato. L'attesa per F1 della Psygnosis si è fatta un po' meno

Questa immagine ritrae la scena della partenza: ho ragione o no nell'affermare che la qualità della grafica è strabiliante?

spasmodica dopo aver visto Destruction Derby 2: come ha detto il MA, se a effettuare la conversione da Playstation sarà lo stesso team di programmatori, c'è da stare freschi; per cui, quando il mese scorso ho dato un'occhiata al demo di questo Power F1 (demo che trovate sul CD di questo mese), giusto per scrivere una veloce voce di corridoio, mai mi sarei aspettato di trovarmi alle prese con un prodotto sensazionale, tanto più che l'engine supportava solo la bassa risoluzione.

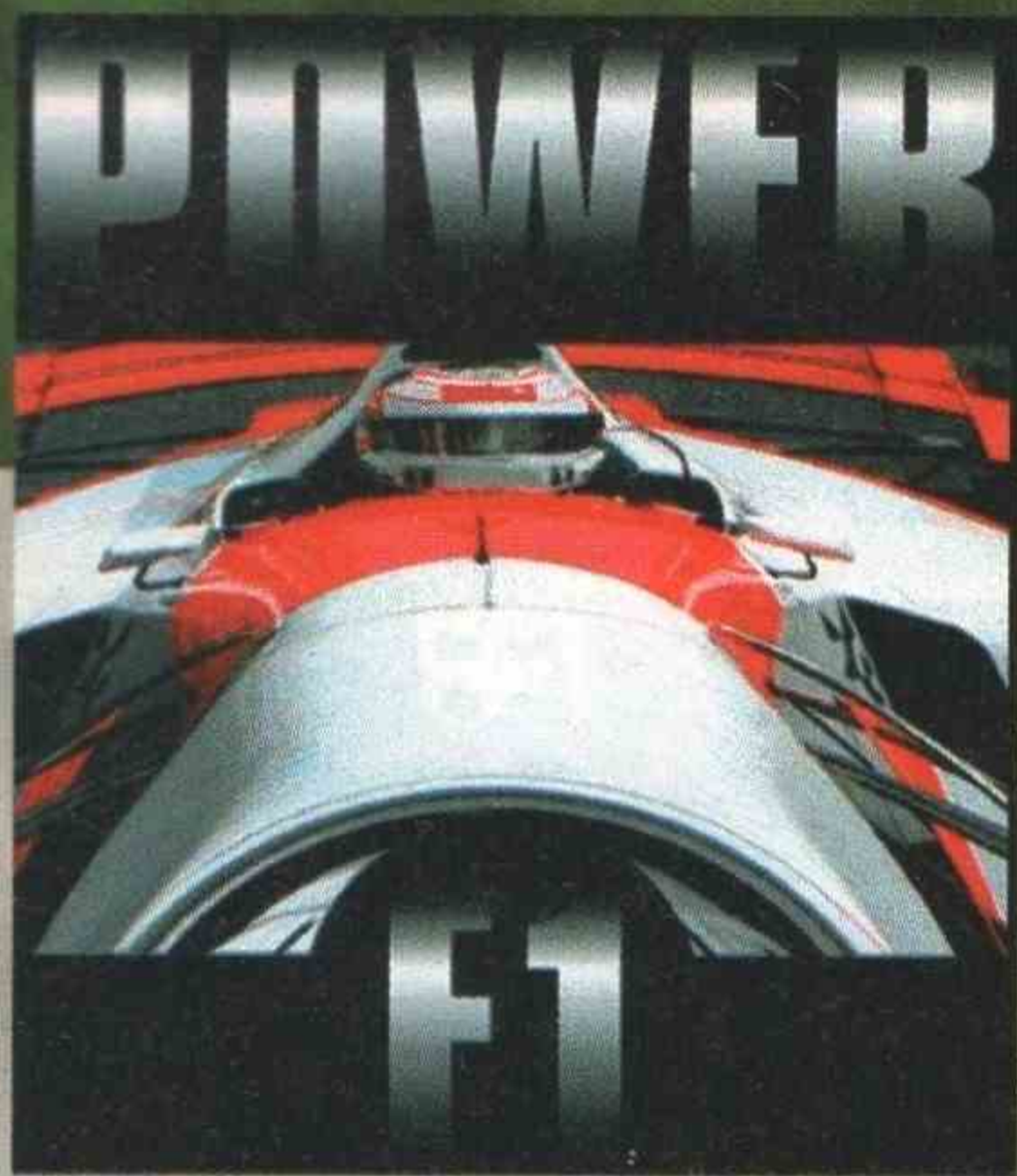
Ehm, come si suol dire in questi casi, "mi sono ingaruffato". L'intelligenza artificiale dei computer e le prestazioni delle macchine avversarie sono degne di nota solo agli ultimi due livelli, visto che ho trovato il livello "normal" decisamente semplice.



Ehi, ma qui siamo a Montecarlo! Assolutamente sbalorditiva la grafica, ma date un'occhiata anche agli specchietti! Malgrado non sia possibile scegliere il livello di dettaglio delle immagini che compaiono su di essi, le prestazioni in termini di fluidità rimangono comunque più che soddisfacenti.

di giri lo scalino è consumato quasi completamente. L'inclinazione degli alettoni rispetto al suolo, il tipo di gomme e il rapporto delle varie marce sono date per scontate; un po' meno lo sono l'altezza delle sospensioni (regolata da un solo parametro, grazie a Dio), l'angolo massimo di curvatura delle ruote, la pressione degli pneumatici e un altro paio di dettagli di minore importanza. Lasciamo da parte questo sotto menu e analizziamo brevemente le opzioni di gioco: è possibile disputare un intero campionato, una singola corsa e uno shoot out (l'equivalente del Quick Race); per i primi due la durata prevista può variare dai 3 giri fino alla lunghezza intera (sono disponibili solo pochi valori non modificabili). Inoltre, opzione parecchio strana e che rivela un'impostazione piuttosto arcade, è possibile determinare il numero di vetture in pista: dodici o





Da questa schermata è possibile settare in profondità la vettura; a dire il vero, dal punto di vista estetico tale sezione poteva essere realizzata molto meglio.

Questa schermata ha una duplice funzionalità: da un lato vi mostra il ricco pannello del replay e dall'altro testimonia un'imprecisione piuttosto marcata nel momento in cui una vettura si alza dal suolo; perché gli assi latitudinali delle ruote del bolide sono rimasti paralleli rispetto al terreno?



molto più facile anche senza gli aiuti concessi e alla fine cimentarsi nelle gare rappresenta un'esperienza imperdibile. A mio parere la scelta dei programmatori è descrivibile in questo modo: essi hanno deciso di sacrificare un po' di realismo a favore di una maggiore giocabilità e, sebbene essere in pista non regala sensazioni indimenticabili come avviene per GP2, quel che conta è che fin dalle prime battute chiun-

Un duello a tre decisamente avvincente ci sta facendo scordare le incombenze rappresentate da questa recensione...

DE REBUS RIDENDIS

Ovverosia, un box riguardo alle cose che fanno ridere.

Scherzi a parte, devo ammettere che da questa recensione parrebbe proprio che mi sia messo in aperta polemica con Gran Prix 2, che oltretutto ho recensito io stesso attribuendogli uno dei pochi top score degli ultimi mesi. In realtà le cose non stanno proprio così e il mio "rancore" nei confronti della creatura di Crammond è dovuto al fatto che, dopo tutto il bombardamento di pubblicità e roboanti dichiarazioni, sembrava proprio che il capitolo delle simulazioni di guida fosse definitivamente chiuso e che gli altri programmatori non avessero la benché minima possibilità di creare un prodotto degno di pulire le stringhe a quello della Microprose.

Come avrete scoperto in questa recensione, le cose si sono rivelate ben diverse e, cosa da me particolarmente gradita, la Eidos non ci ha fatto una testa quadra per la loro creatura; entriamo un po' nei dettagli con un esempio pratico: sempre riferendoci a GP2, vi ricordate la decina di settaggi concernenti gli oggetti che sarebbero apparsi negli specchietti? Bene, in Power F1 questi ultimi funzionano a pieno regime e il frame rate è tuttavia molto soddisfacente.

Insomma, rinnovo i miei complimenti alla Eidos e regalo un consiglio alla Microprose: il loro titolo rimane sensazionale, ma la prossima volta evitino di considerarsi gli dei in terra in seguito alla creazione di un ottimo prodotto.

que può divertirsi, impegnarsi in duelli appassionati e ricevere notevoli soddisfazioni.

Gli aiuti forniti sono molto utili, ma non indispensabili: in altre parole, utilizzare un joystick analogico SENZA l'assistenza elettronica è finalmente un'impresa umana (indovinate a chi sto pensando ancora...) ed è chiaro che questo è anche il modo migliore per sfruttare il prodotto, per non parlare dell'uso del volante con pedaliera, pienamente sup-



La vegetazione sembra vera, abbiamo attivato la linea tratteggiata che indica la miglior traiettoria da seguire e tutto fa bello (soprattutto perché dopo questo articolo per almeno una quindicina di giorni non dovrò più lavorare).

ventiquattro.

Manca ancora qualcosa prima di potersi buttare in pista: anzitutto, sebbene le condizioni climatiche avverse siano state previste, è possibile escludere tale eventualità; inoltre è possibile attivare qualche aiuto durante la guida, come l'assistenza ai freni e allo sterzo.

Siamo finalmente in pista ed è proprio qui che giungono le sorprese maggiori. A dire la verità non avremmo scommesso molto su questo Power F1: i menu non sono assolutamente rifiniti, le scritte sono

A causa del pessimo piazzamento dovuto alla disastrosa prova durante le qualificazioni, stiamo faticando davvero molto a raggiungere le prime posizioni.



troppo grosse e si ha come la sensazione che il titolo sia nato vecchio. Le cose, per fortuna, non stanno affatto così: la qualità della grafica in SVGA è galattica e, soprattutto, il gioco risulta incredibilmente divertente.

Malgrado tutto, si nota un'impostazione lievemente più arcade rispetto a Gran Prix 2: al di là dei settaggi, meno dettagliati ma a mio parere più umani rispetto al titolo della Microprose, tenere la macchina in pista è

La gara non si sta svolgendo in condizioni climatiche ottimali, dal momento che il pannello informativo ci ha comunicato che sta cadendo una pioggia scrosciante. Ma allora dove sono le gocce? Vabbé, in ogni caso il cielo e il terreno sono realizzati in maniera davvero convincente.





Un avversario è finito fuori pista mentre noi, non ripresi da questa immagine, ci stiamo tranquillamente godendo la prima posizione.

ne fra le vetture poteva essere realizzata meglio; in realtà va tutto bene, tranne nel caso in cui una vettura si alzi dal suolo. In questa circostanza, l'asse longitudinale delle ruote rimangono misteriosamente in posizione parallela rispetto all'asfalto e, ve ne

portato. Le visuali a disposizione sono tre, la prima delle quali ci cala dentro l'abitacolo del nostro bolide; le altre due si avvalgono di una telecamera esterna situata sopra la vettura e la differenza consiste nella distanza dalla quale vengono effettuate le riprese. In GP2 le visuali esterne non erano molto utili perché occorreva concentrarsi clamorosamente nella guida e risultava fondamentale misurare al millimetro i punti dai quali iniziare le frenate; in Power F1, grazie alla discreta semplicità di guida, la visuale esterna rialzata rappresenta a mio avviso la scelta migliore, anche per il fatto che in tal modo si può maggiormente apprezzare la strabiliante qualità della grafica.

Naturalmente si possono utilizzare anche altre modalità di ripresa dell'azione, ma queste risultano utili soprattutto durante il replay, a proposito del quale è opportuno spendere qualche parola. In qualsiasi momento è possibile osservare le azioni appena trascorse e il comodo pannello che compare nella parte inferiore dello schermo consente di svolgere numerose operazioni, fra le quali cambiare la visuale adottata, passare a un'altra vettura, velocizzare la riproduzione dell'azione e via dicendo. È stata prevista la possibilità di salvare il proprio montaggio e creare in tal modo un archivio personalizzato degli episodi più spettacolari.

Non pensate di non dover affrontare il problema del carburante e del cambio gomme, sebbene non sia possibile stabilire inizialmente la tattica da seguire; giunti al box, potremo riempire il serbatoio a piacimento, come pure scegliere il tipo di pneumatici più adatto alle caratteristiche del tracciato e alle condizioni climatiche. Già, perché sebbene fisicamente non si vedano le gocce di pioggia, non capita di rado di doversi cimentare in un tracciato scivoloso a causa del tempo ed è ovvio che in tal caso l'attenzione che si deve porre durante le manovre deve essere notevolmente maggiore. Sempre per quanto riguarda la sezione in cui ci si ferma ai pit-stop, devo ammettere che non sono rimasto molto impressionato: poiché durante questo evento l'azione è comunque ripresa da una telecamera laterale, si ha una certa sensazione di discontinuità rispetto al resto dell'azione.

Già che siamo in vena di critiche, consentitemi di muovere un ulteriore appunto: la collisio-

accorgete dando un'occhiata a una fotografia posta su queste pagine, ciò non è proprio il massimo. Per il resto, dal punto di vista tecnico non ci si può davvero lamentare: sebbene talvolta la routine di collisione lasci un po' a desiderare, la riproduzione dei movimenti della macchina è abbastanza convincente anche sui cordoli o nella sabbia. A proposito: avete presente la messe incredibile di scelte che si potevano compiere in GP2 per influenzare la qualità della grafica durante il gioco? Nel nostro caso, niente di tutto questo: è possibile unicamente scegliere la risoluzione (bassa o SVGA) e quattro livelli di dettaglio (praticamente ininfluenti sia dal punto di vista delle prestazioni che della qua-



E se vi dicessi che, giunto alla settescentesima didascalia di questo mese non so assolutamente che dire di fronte a questa foto, ci credereste?

lità). Chiudo qui, anche perché questo numero di TGM sta attendendo proprio questo articolo per chiudere a sua volta (una volta tanto in una data strepitosa).

Mauro Bossetti



Uaaahhh! Lo split screen! Gaudio, giubilo e carisma!

REVIEW



Come potete osservare da questa immagine, la qualità della bassa risoluzione è comunque più che soddisfacente.

PC

Incredibile! Non riesco davvero a contenere la mia euforia! Power F1 è un gioco sensazionale, nonché un esempio inconfu-

tabile che nella vita menarsela non serve a niente. Inutile dirlo, mi riferisco a GP2 e alle sue caratteristiche sbandierate ai quattro venti, pubblicizzate a più non posso, eccetera; il titolo era clamoroso, ma questo Power F1 riesce nell'incredibile impresa di dargli del notevole filo da torcere.

Ad alcuni sarà sembrata inopportuna l'impostazione di questa recensione, completamente imperniata sul paragone col titolo di Geoff Crammond; in realtà, poiché tale gioco è conosciuto praticamente da tutto il pianeta e, come ho detto all'inizio dell'articolo, è un termine di paragone fondamentale per qualunque gioco di Formula 1, è chiaro che se Power F1 non si fosse differenziato in qualche modo e non avesse sfoderato un livello qualitativo del tutto fuori della norma, il titolo sarebbe risultato assolutamente superfluo, anche se magari piuttosto carino.

Le cose non stanno così: date un'occhiata alle foto relative al circuito di Montecarlo e converrete con me che la grafica è forse migliore di quella di GP2; il sonoro non è il massimo della vita, ma questo è un problema risaputo per un gioco di Formula 1.

Il livello tecnico del gioco si attesta su livelli più che buoni, seppure inferiori a quelli di GP2, ma ciò che conta è che il gioco risulta incredibilmente divertente e tutti coloro i quali non volessero impazzire con decine di settaggi e con un realismo esasperato (e sono molti!), troveranno il gioco della Eidos straordinario.

Ho volutamente lasciato per ultimo l'opzione più gustosa: la possibilità del multiplayer, non solo via seriale ma anche in split screen; e questa volta, niente più obbrobri tipo "un po' gioco io e un po' tu".

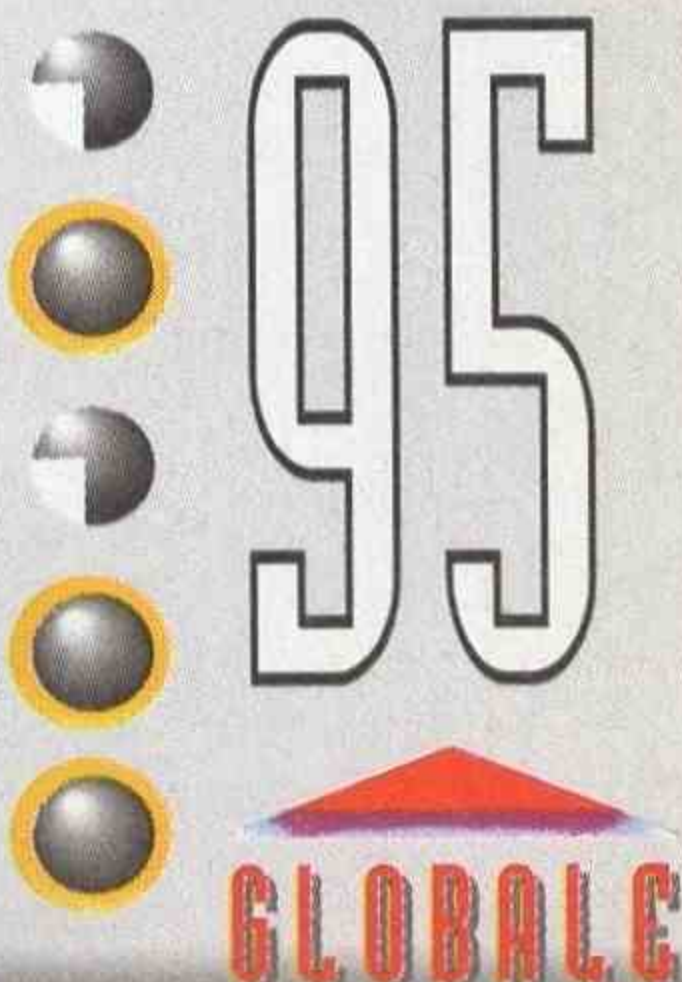
Dulcis in fundo, i requisiti hardware che, sebbene non propriamente contenuti, sono distanti anni luce da quelli del pluricitato titolo di Crammond.

Insomma, malgrado mi sforzi non riesco a trovare nemmeno un motivo per non attribuire al gioco un clamoroso Top Score: c'è qualche imperfezione tecnica? D'accordo, ma chisseneffrega!

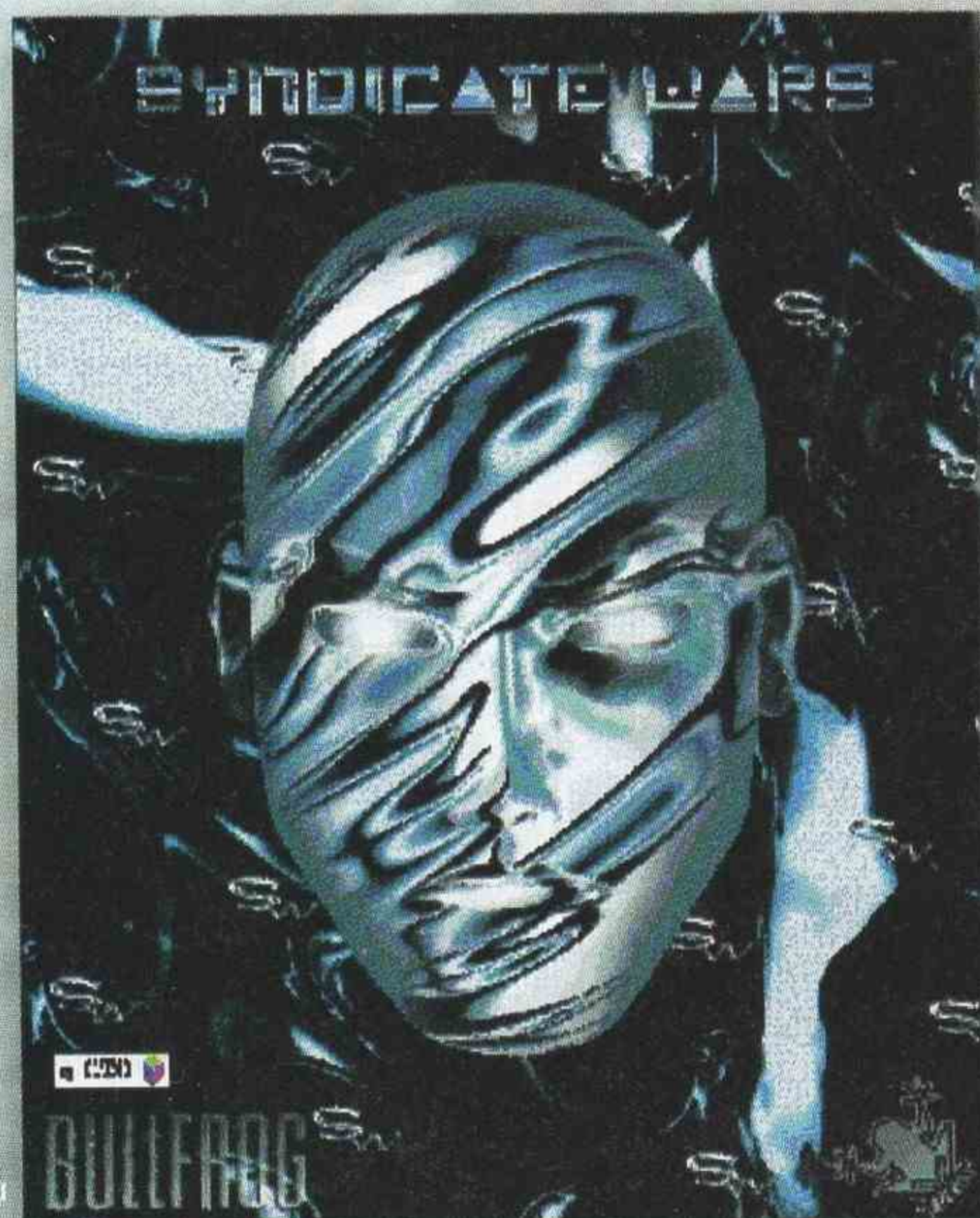
H A R D W A R E

Il gioco richiede 8 mega di RAM, una scheda sonora qualsiasi, una scheda grafica con 512k di RAM, un CD ROM 2X e una ventina di mega sull'hard disk. Per quanto riguarda il processore, il manuale raccomanda un Pentium 90, ma per l'alta risoluzione un 133 è il minimo indispensabile.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

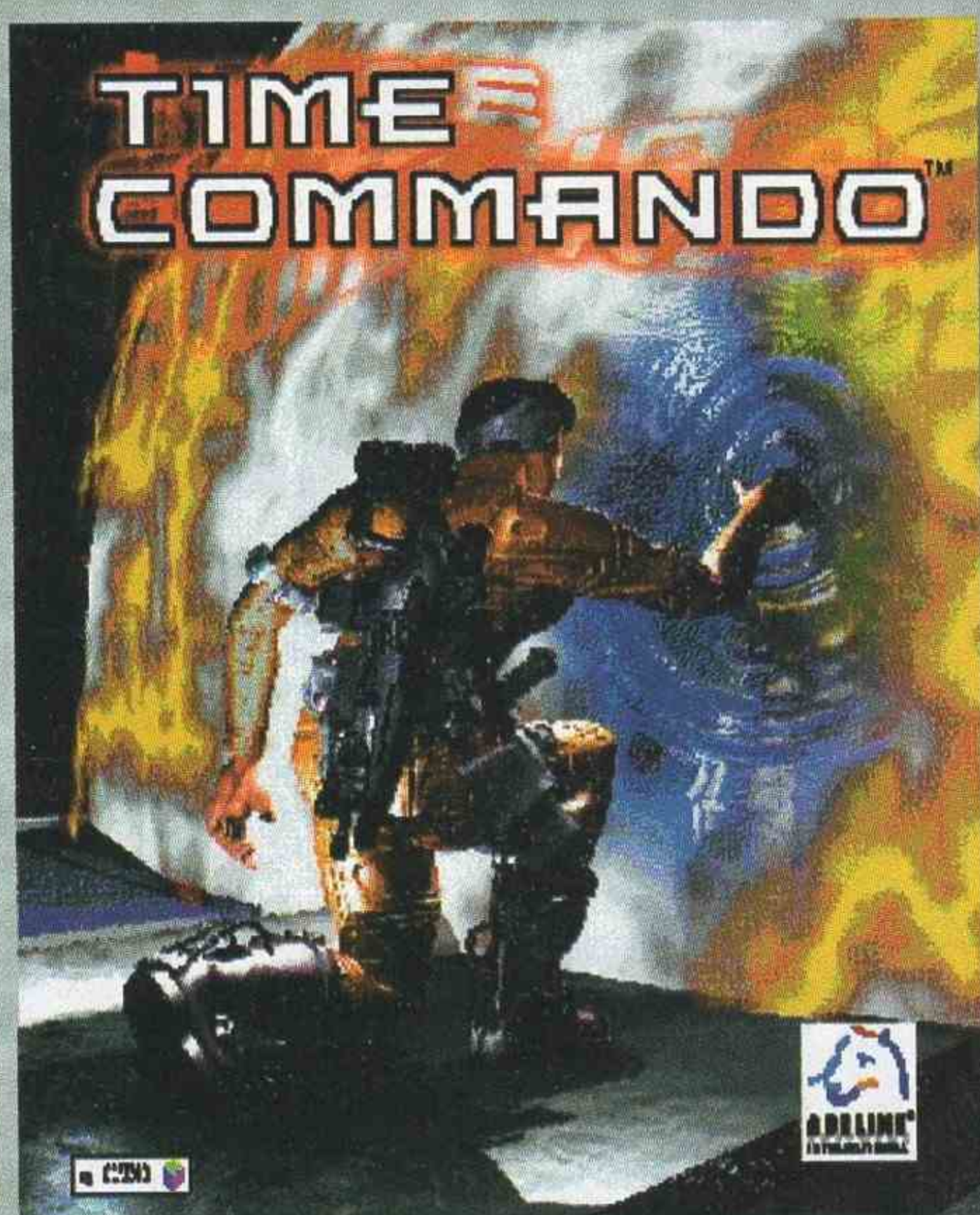


AZIONE



Un inferno urbano di disordine ultra-violento. Crudeli cyborg e fanatici impazziti. L'Apocalisse si è scatenata.

Parlato in italiano

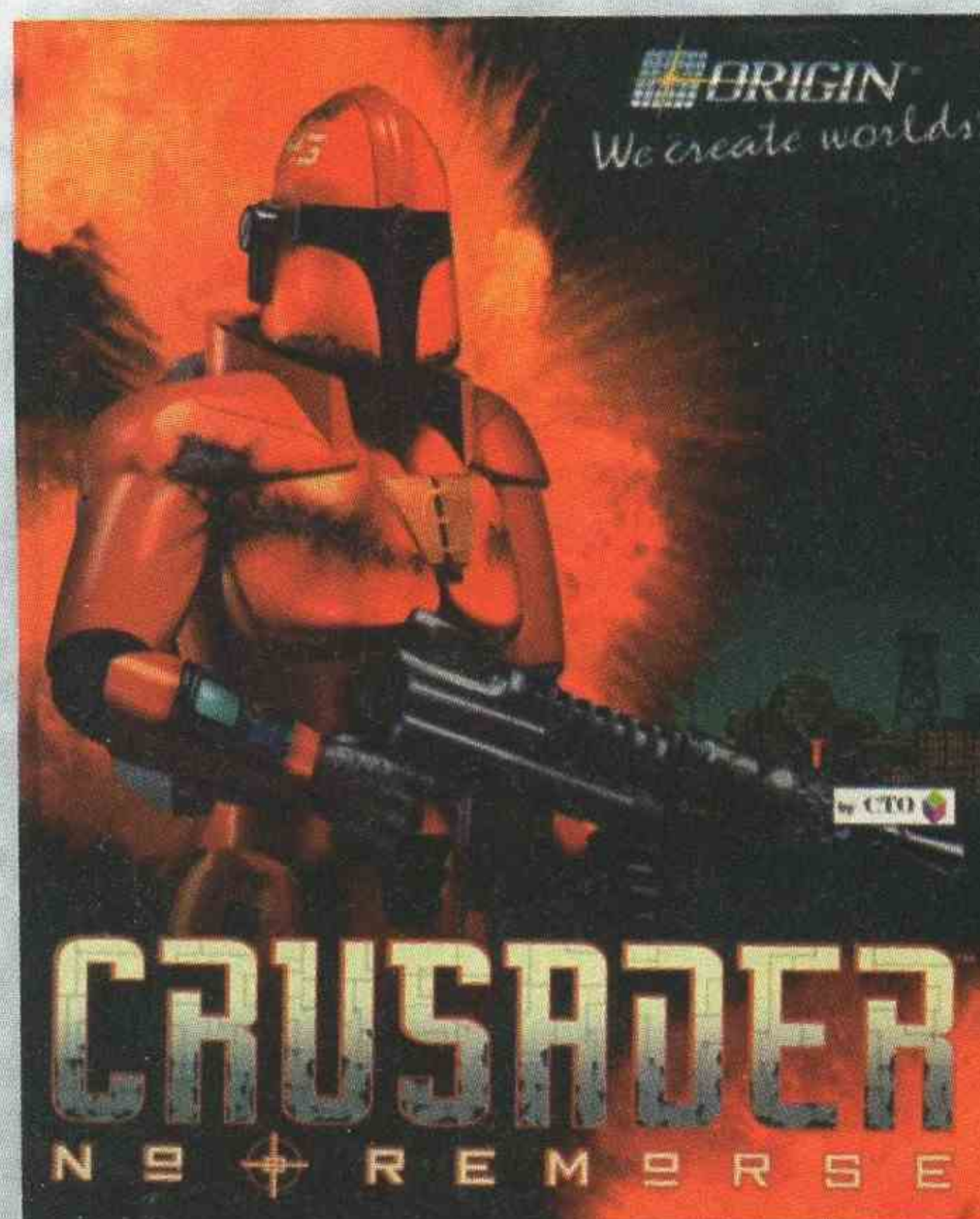


Un virus pericoloso ha infettato il più potente e segreto computer militare. Il tempo si è distorto. Il passato e il futuro saranno il tuo campo di battaglia.

Software in italiano

CROCIATE d'acciaio. Combatti nella Resistenza. **Distruggi** i nemici. Missione dopo missione, in un continuo crescendo di adrenalina.

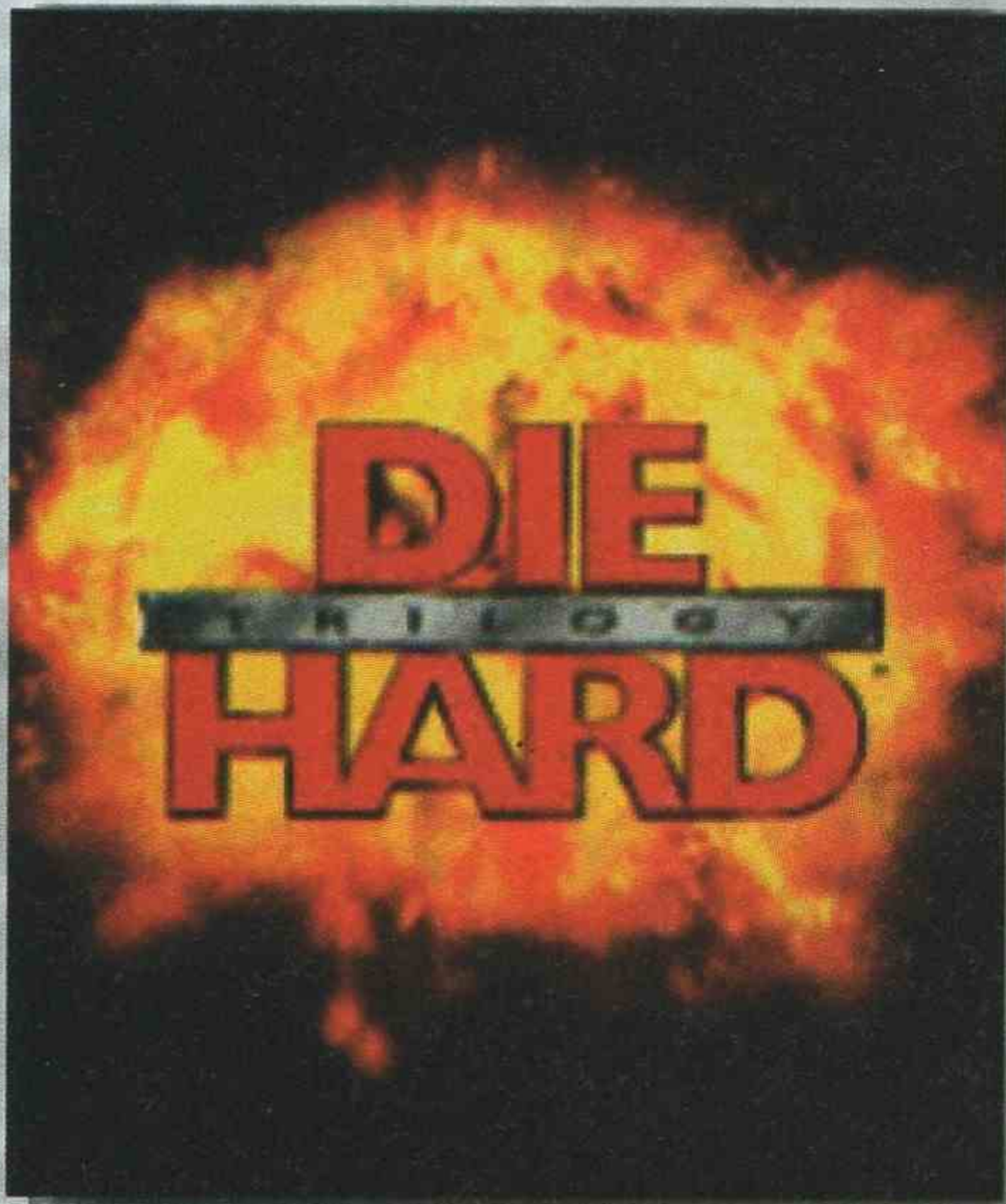
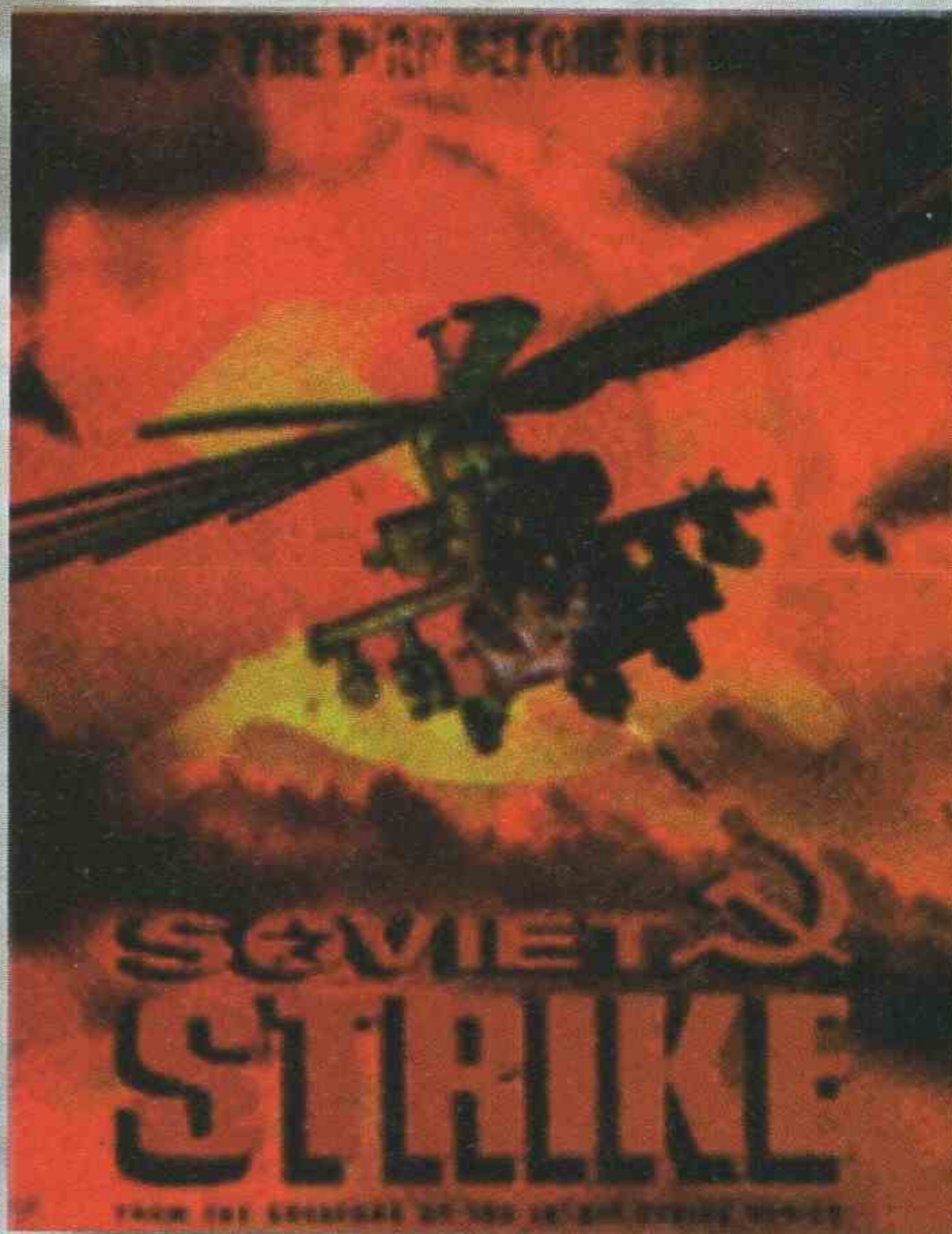
Manuale in italiano



ESPLOSIVA

Ferma
la guerra.
Poni fine ad
un complotto
che minaccia
la pace mondiale.
La serie **STRIKE**
continua con
la tecnologia
a 32-bit.

Manuale in italiano



Sei al centro
di tre avventure
da brivido.
La situazione
è esplosiva,
**suderai
freddo.**

Tutto in italiano

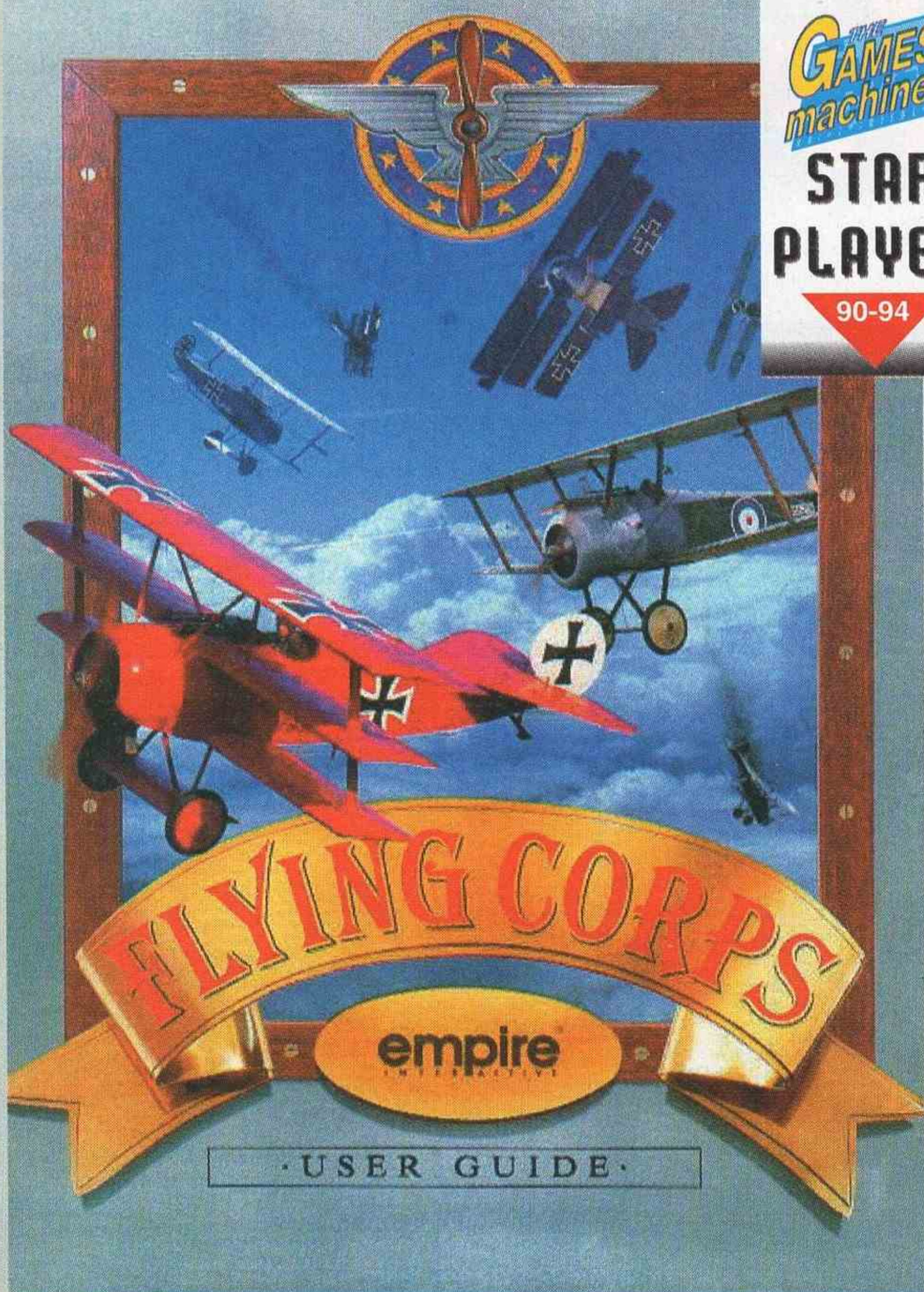


EMOZIONE GARANTITA


ELECTRONIC ARTS®

by C.T.O. 

[http:// www.CTO.it](http://www.CTO.it)



THE
GAMES
machine
STAR
PLAYER
90-94

**Incredibile
ma vero: ho
tra le mani il
simulatore di
volo più
divertente di
tutti i tempi!**

Caricata la schermata principale non dobbiamo far altro che scegliere una delle quattro divertentissime campagne a disposizione, oppure cimentarsi in delle missioni servendosi dei velivoli presenti. Ovviamente scegliamo quest'ultima opzione: un volo libero è giusto quel che ci vuole per testare rapidamente il prodotto. Per chi avesse saltato la mia preview apparsa un paio di numeri fa (indegni!), ricordo che pilotare uno dei primitivi velivoli dell'epoca è cosa ben più complessa rispetto ai sofisticati mezzi d'oggi: per fare un paragone potremmo dire che avere il comando del Sopwith Camel corrisponde più o meno a cercare di tenere in aria uno scassatissimo elicottero di qualche decina di anni fa. I problemi sono molteplici, quasi tutti di natura strutturale. Il famigerato effetto giroscopio fa sì che qualora l'elicottero compia un'evoluzio-

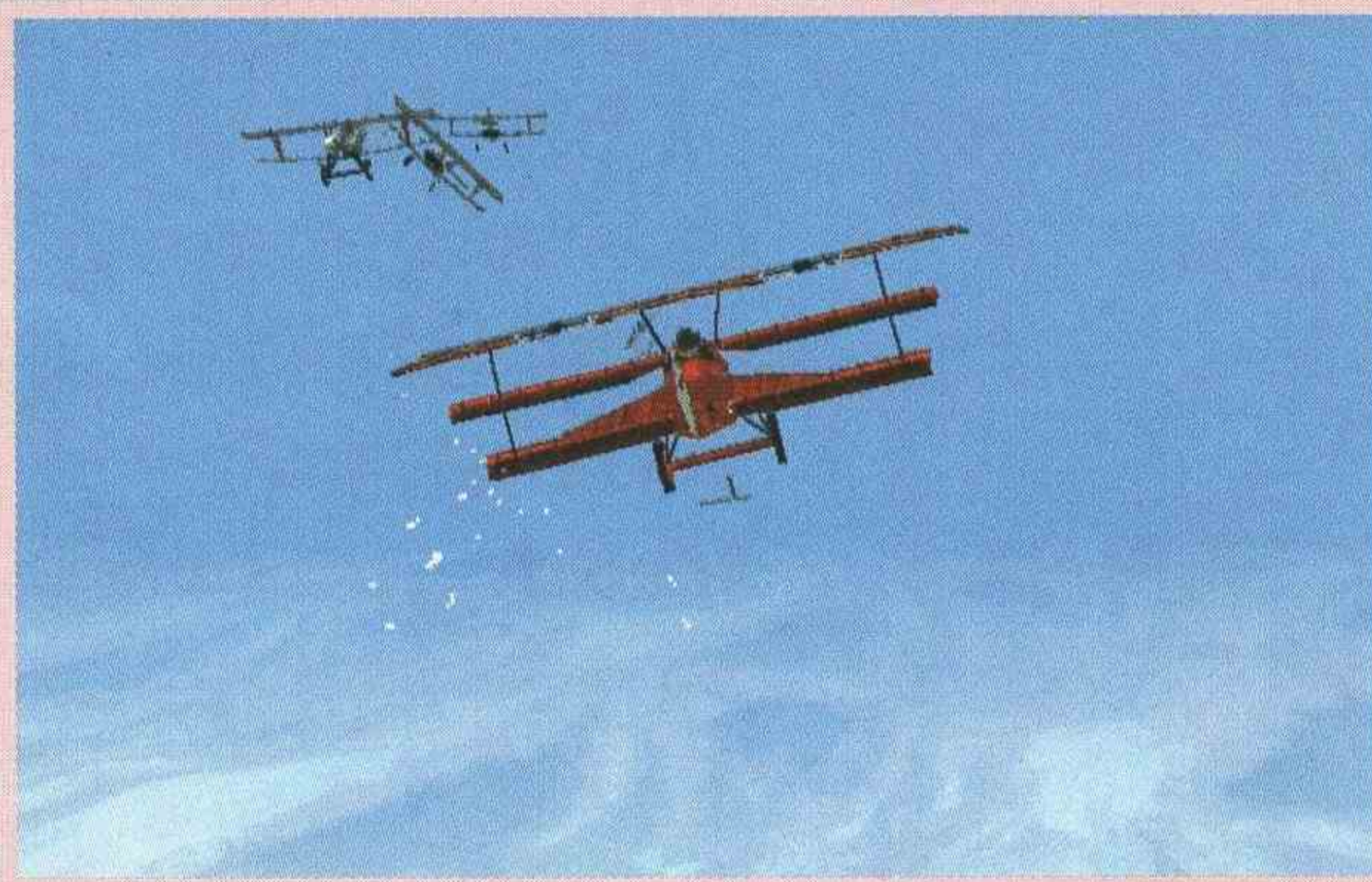


Come si dice in questi casi? Ah sì: "dietro di noi abbiamo lasciato solo morte e distruzione" (con pulitura di unghie sul gilèt).



La qualità delle texture del terreno è di buon livello, ma quel che conta in questo momento è che il pisquano davanti a noi ha i secondi contati: una lieve pressione del nostro grilletto e ci sarà un pilota in meno in questa valle di lacrime.

Finalmente è arrivato uno dei giochi che attendevo maggiormente da qualche mese a questa parte; vi lascio immaginare come mi sia dovuto ingraziare sia Max che Stefano per farmi assegnare questo prodotto, ma fin da ora direi che ne è valsa la pena alla grande. A essere sinceri avrei voluto giungere a questo appuntamento in condizioni fisiche nettamente migliori (un bel 38.6 di febbre che ho registrato qualche minuto fa non è certo un evento fra i più piacevoli); per fortuna il mio fisico sopporta bene le influenze e il mio cervello sta in questo momento viaggiando a pieno regime. Il freddo nelle ossa di qualche ora fa è stato sconfitto con una copertura "polare", per cui posso anche smetterla di autocommiserarmi e giungere al dunque. Flying Corps, l'ultima fatica della Rowan Software, è un simulatore di volo della prima guerra mondiale, è



I tre biplani nemici sembrano sul punto di una collisione, ma in realtà uno di essi ci ha appena danneggiato in modo irreversibile.

non esistevano affatto. Magari a molti di voi questa spartanità potrà sembrare influente per la giocabilità del prodotto e in realtà, se questo è il vostro pensiero, vi dirò che avete ragione: solo che se pensate che il mio giudizio finale sia negativo siete completamente fuori strada. Pilotare un aereo servendosi del joystick e di qualche tasto è stato incredibilmente esaltante, abituati come siamo a tutti i simulatori nei quali imparare le sequenze

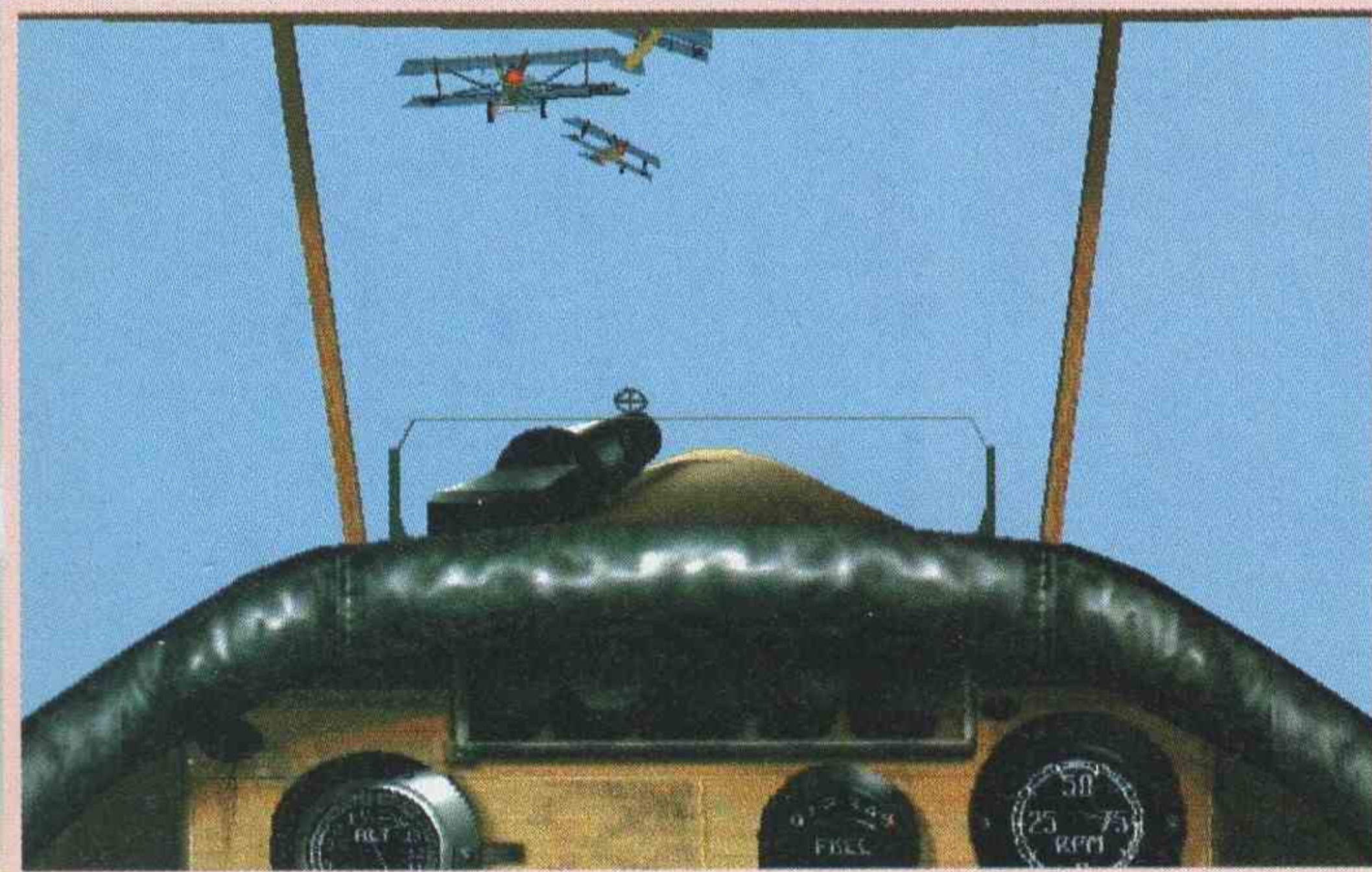
appropriate e il significato di vari pannelli che costituiscono la strumentazione di bordo è un'impresa che equivale a quella di superare felicemente un esame universitario.

I programmatori sembrano aver sviluppato un programma realmente universale, perché pur dando per scontato l'entusiastico giudizio di uno come me, affannosamente in cerca di qualcosa di innovativo, hanno mostrato comprensione per chi è abituato ad avere tutte le comodità immaginabili, prime fra le quali una dozzina di visuali disponibili. Già, i simulatori di caccia o bombardieri presentano tutti un clamoroso difetto dal punto di vista del realismo: l'as-

Ecco uno degli eventi che riescono maggiormente a inebriare: dopo numerose evoluzioni siamo finalmente riusciti a portarci "in coda" dei nostri avversari e siamo pronti ad aprire un devastante fuoco a loro danno.

ne a destra tenda contemporaneamente a perdere quota, mentre avviene l'opposto nel caso di virate a sinistra; inoltre, non pensate di poter cambiare quota repentinamente, dal momento che una picchiata improvvisa può mandare in fiamme il nostro ammasso di ferraglia. Questi e mol-

tissimi altri effetti sono disattivabili a piacere e ho dedicato un apposito box all'argomento. Un altro fattore che differenzia clamorosamente i mezzi dell'epoca con quelli più attuali sono la pressoché totale assenza di strumentazione; d'accordo, possiamo sapere quanto carburante abbiamo e poco altro, ma non pensate di servirvi di radar, missili, autopilota e via dicendo, tutte cose che all'epoca



un prodotto estremamente ambizioso perché apparentemente, il contrasto fra la spartanità dei velivoli dell'epoca e la ricchezza dei prodotti che siamo abituati a recensire sembrava insanabile fin da quando abbiamo appreso del progetto. Per fortuna, i programmatori hanno miscelato con incredibile sapienza i due fattori e il risultato è sicuramente encomiabile.





Questa è la visuale che utilizzerete maggiormente durante i combattimenti, visto che garantisce una notevole precisione di tiro.

disponibili sono via via più precise, si capisce come in realtà vengano messi a disposizione tre livelli di complessità, sempre tramite la pressione del tasto 'I'.

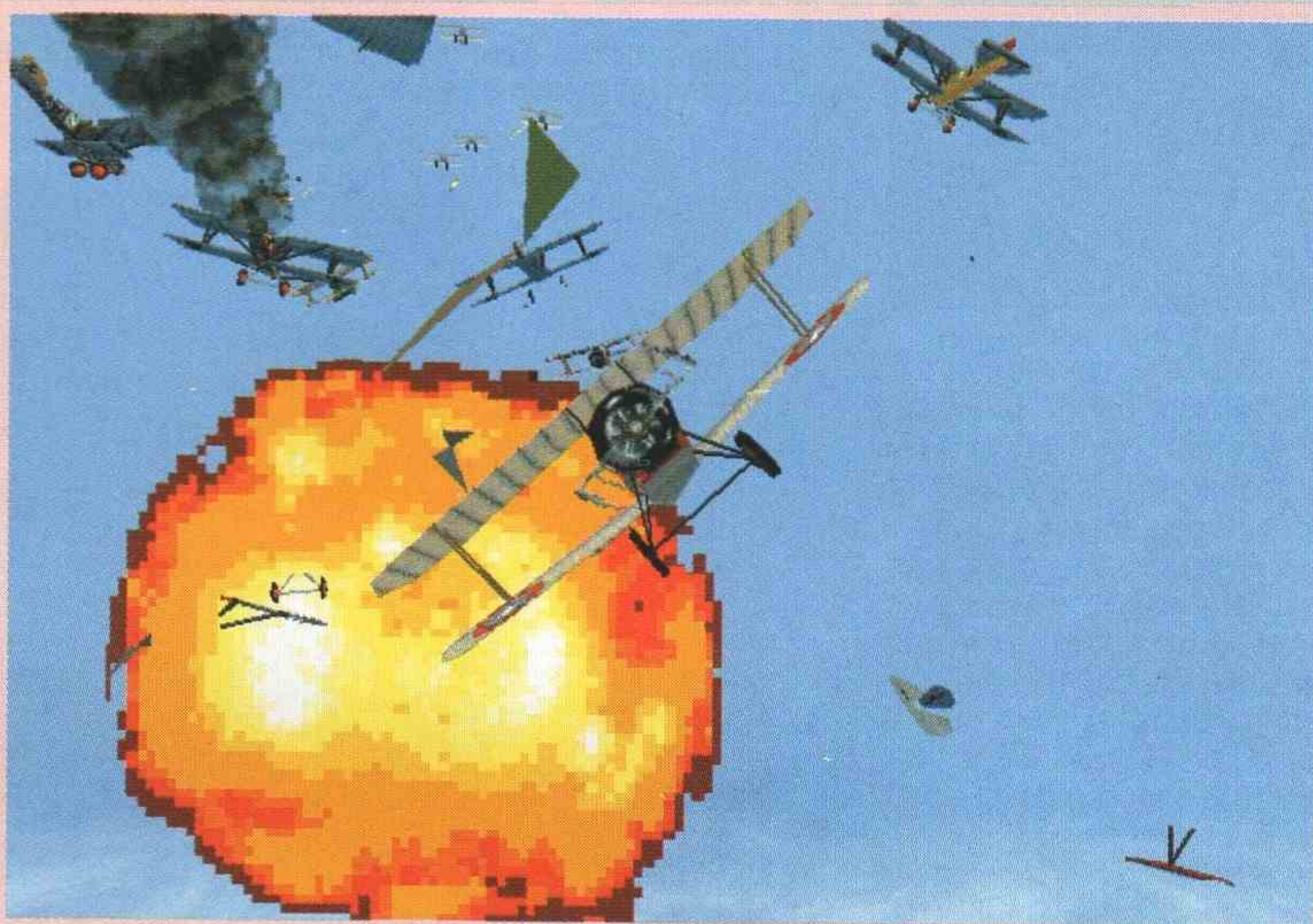
Riassumiamo la situazione: gli amanti del realismo e della spartanità si serviranno unicamente della bussola collocata sull'aereo, degli indicatori di altitudine, velocità e carburante, della mappa elettronica

(o delle fantasmagoriche rappresentazioni su carta fornite con la confezione per non rallentare eccessivamente l'azione) e della propria abilità a scrutare il cielo ruotando la testa del pilota. Tutti gli altri, per i quali torna a esprimere il mio biasimo (sarà la febbre che mi inacidisce), si affideranno alle visuali esterne e potranno mettere in pausa il gioco tutte le volte che vorranno per esaminare con

solata inutilità delle numerose visuali interne implementate che simulano il movimento della testa del pilota; personalmente, ho trovato molto più utili le riprese esterne e delle altre non ho mai saputo che farmene, dal momento che tutte le volte in cui, attraverso queste ultime, sono riuscito a individuare visivamente un nemico, non è passato nemmeno un secondo che il mio aereuccio era stato allegramente colpito. Ribadisco: nella realtà non è così, ma noi stiamo parlando di FC, non di un qualsiasi simulatore e nel nostro caso la situazione è tutta rose e fiori. Volete diventare degli assi? Bene, imparate a scrutare continuamente il cielo simulando la rotazione della testa da parte del pilota; pensate di riuscire a individuare un aereo dal suo rumore? Voi illusi! I casi sono due: o vi rassegnate a compiere l'operazione di cui vi ho parlato poc'anzi o dovrete prendere atto che FC non è un prodotto che fa per voi. Perché allora io mi sento di esprimere un giudizio così entusiastico? Ma caspita, una volta tanto che possiamo "sentire" le battaglie e gli scontri ravvicinati, perdiamo del tempo a lagnarci delle comodità assenti? Tuttavia, quei geniacci della Rowan hanno avuto un po' di compassione anche per chi non è disposto a compiere sacrifici di sorta: proprio per questi (vergogna!) sono state rese disponibili parecchie visuali esterne, alcune delle quali forniscono la possibilità di ruotare a piacimento l'angolo di ripresa della fantomatica telecamera. Immaginate di avere un aereo alle spalle: quale comodità mettere in pausa il gioco, attivare le riprese dalla parte posteriore dell'aereo e compiere una rotazione di 180 gradi per rendersi conto della situazione?

Inoltre, nel caso di scontri ravvicinati particolarmente prolungati, è possibile "lockare" la propria visuale su un bersaglio qualsiasi (o su un amico): qualora questo esca dalla nostra visuale, comparirà una freccia che ci indicherà dove dirigerci.

Si capisce come io sia contrario a tutto ciò, ma per gli amanti delle comodità le meraviglie non sono finite: tramite il tasto 'I' è possibile attivare un ulteriore pannello informativo che ci fornisce dati concernenti il nostro orientamento, velocità, altitudine e, al limite, pericolo a causa dell'avvicinamento di un aereo nemico e sua posizione. Poiché le informazioni



calma la situazione e utilizzeranno il pannello supplementare posto nella parte superiore dello schermo. Naturalmente sono possibili molti compromessi e al di là della possibilità di mettere continuamente in pausa per compiere dettagliate esplorazioni del cielo, che inficia notevolmente sul divertimento globale, ogni soluzione adottata garantisce sempre un livello qualitativo sensazionale in termini di coinvolgimento.

avvitamento dell'aereo.

Power boost - Quando attivato rende la risposta del motore più pronta, rendendo il volo più agevole.

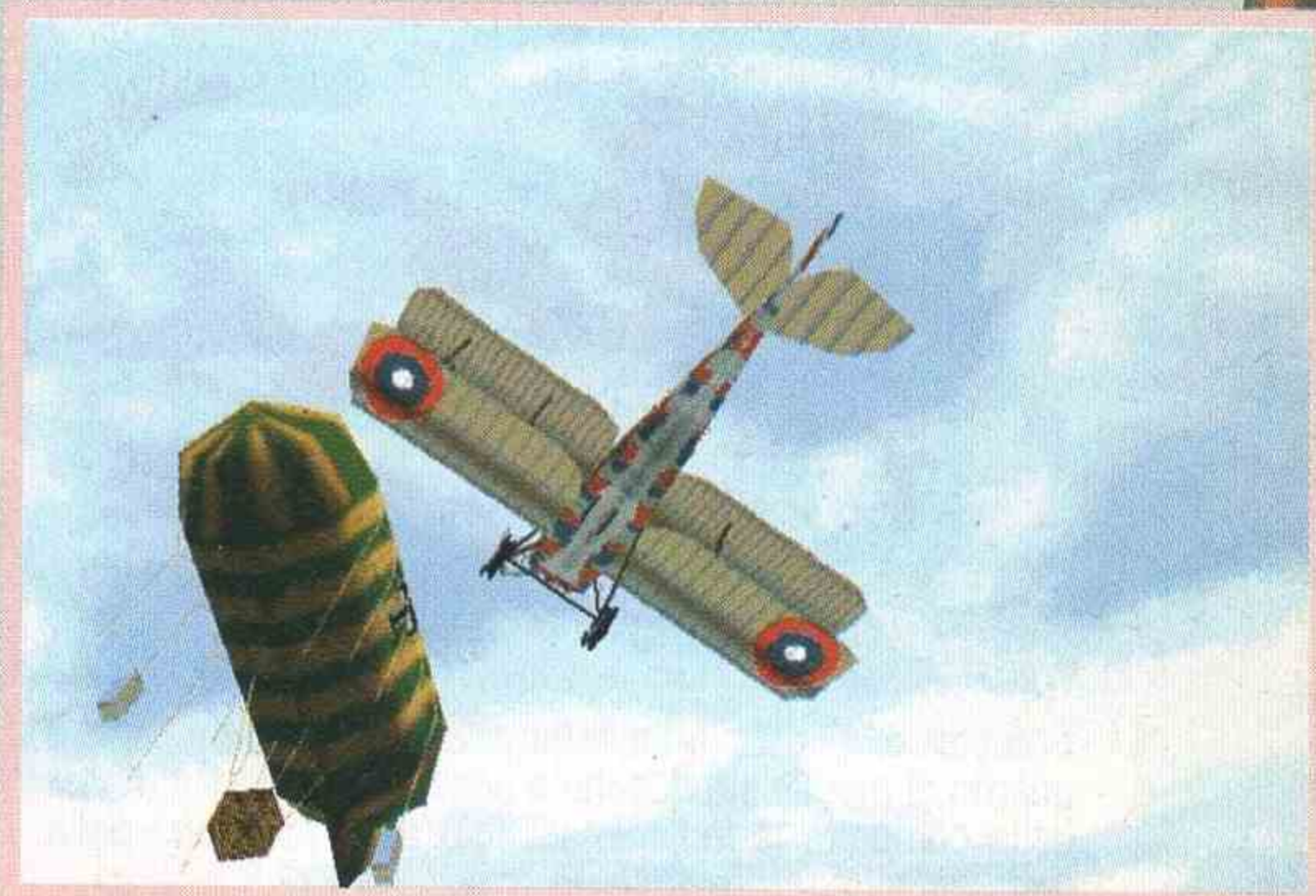
Whiteouts - Provoca (o evita) l'abbagliamento dovuto dal sole.

Padlock - Riguarda la possibilità di "lockare" la visuale su un bersaglio qualsiasi.

Bomb weight - Quando attivato, provoca l'influenza del peso delle bombe sui movimenti del velivolo.

Blackout - Provoca un blackout dopo improvvise evoluzioni.

Naturalmente non è finita qui, ma lo spazio a mia disposizione è terminato: tenete presente che oltre al livello di difficoltà è possibile disattivare la limitatezza delle munizioni, il pericolo di collisione e di danneggiamento del proprio veicolo, ingrandire la dimensione dei propri proiettili cosicché non siano necessari tiri precisissimi per colpire il bersaglio e molto altro ancora. Vi basta o no?



Da questa fotografia sembra che stiamo spavaldeggiano nei confronti di un indifeso pallone aerostatico; in realtà, proprio per mostrarvi questa foto, ci siamo resi protagonisti di una spettacolare quanto rovinosa collisione in cielo.

CARISMA! Anche Max dovrà ammutolire di fronte a una simile prestazione effettuata dal "Barone Bossett"! (Fatemi solo verificare che non se ne sia fatta inviare via email dall'Empire... NdMax).

Stiamo compiendo il decollo, operazione quanto mai incerta a causa della meccanica dei mezzi che pilotiamo con FC: perdere quota e schiantarsi al suolo in seguito a una nostra leggerezza, è un evento funesto quanto probabile.



Passiamo ad altro: pensate che le "scomodità" dovute all'epoca siano finite qui? Al di là della risposta del velivolo ai propri comandi, molte volte piuttosto incerta (dipende dai modelli di aereo, comunque) e in ogni caso influenzabile tramite il pannello del realismo, anche per quanto riguarda la dotazione delle armi le cose non sono troppo semplici.

Non è opportuno parlare di missili, visto che all'epoca il massimo a livello tecnologico era una bomba che molte volte mancava il bersaglio e una mitraglietta dalla gittata limitata. Roba da ridere: è proprio qui che sta il divertimento totale! Volete abbattere un nemico? Bene, portatevi vicino alla sua coda con manovre spericolate di ogni sorta e centerete l'obiettivo. Siete ambiziosi di diventare dei veri e propri assi? Imparate perfettamente le differenti caratteristiche dei velivoli, servitevi di tutti i trucchi possibili e che il carisma vi accompagni. In un clamoroso impeto di generosità (ma che sto dicendo?!), vi

COMODITÀ E AFFINI

Un box piuttosto insolito, questo, dove passo in rassegna le principali opzioni che consentono di modificare in profondità il realismo e la giocabilità del prodotto. Non ho mai fatto niente prima d'ora con gli altri simulatori di volo, ma in questo caso il mio intento è di mostrare come la spartanità dei mezzi pilotati non coincida con un prodotto "semplificato"... Tenete presente che ciascun fattore che illustro può essere disabilitato o attivato a piacimento:

Torque effects - Effetto collegato alla rotazione dell'elica, che provoca movimenti imprevedibili del proprio velivolo attorno al suo asse longitudinale.

Gyroscopic effects - Il famigerato effetto giroscopico, che provoca una perdita di quota per le evoluzioni a destra e una tendenza all'ascensione per le virate a sinistra.

Wind - Ovvio: la presenza o meno del vento.

Spin - Attenua o incrementa le possibilità di

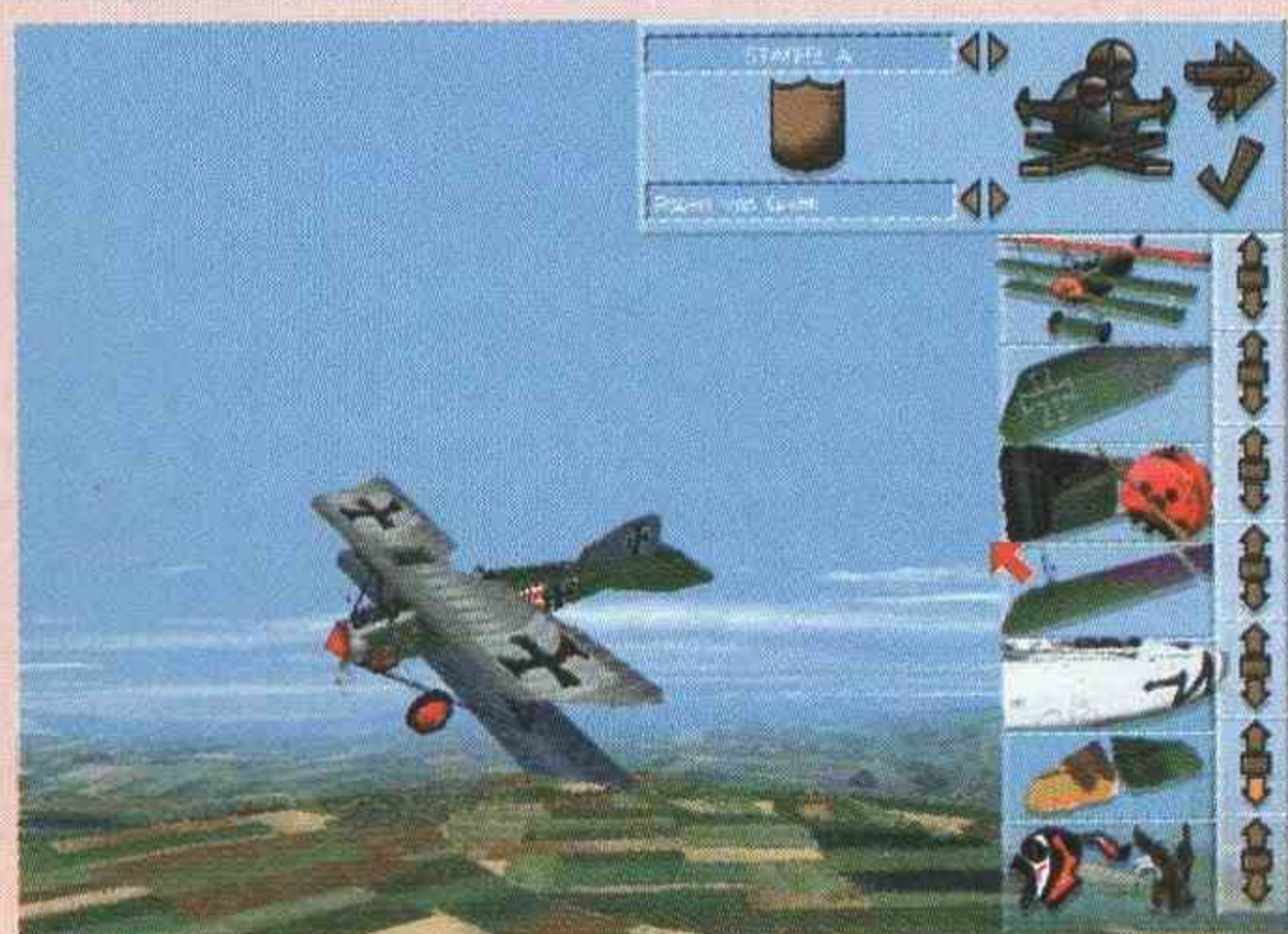


D'accordo, questa fotografia non è il massimo, ma è quanto di meglio sia riuscito a scattare per darvi un'idea della comodità (e indispensabilità) della rotazione della testa del pilota.

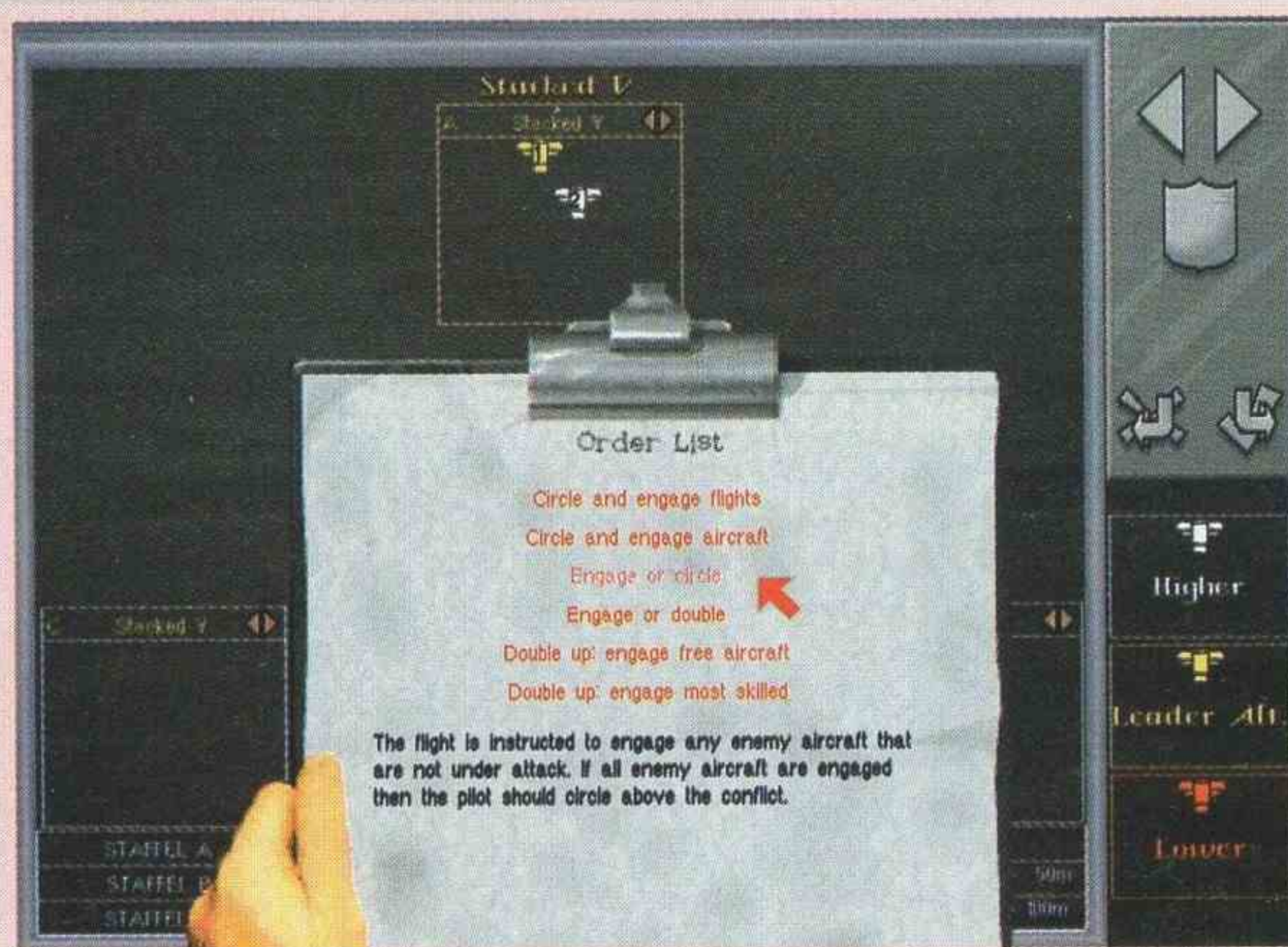
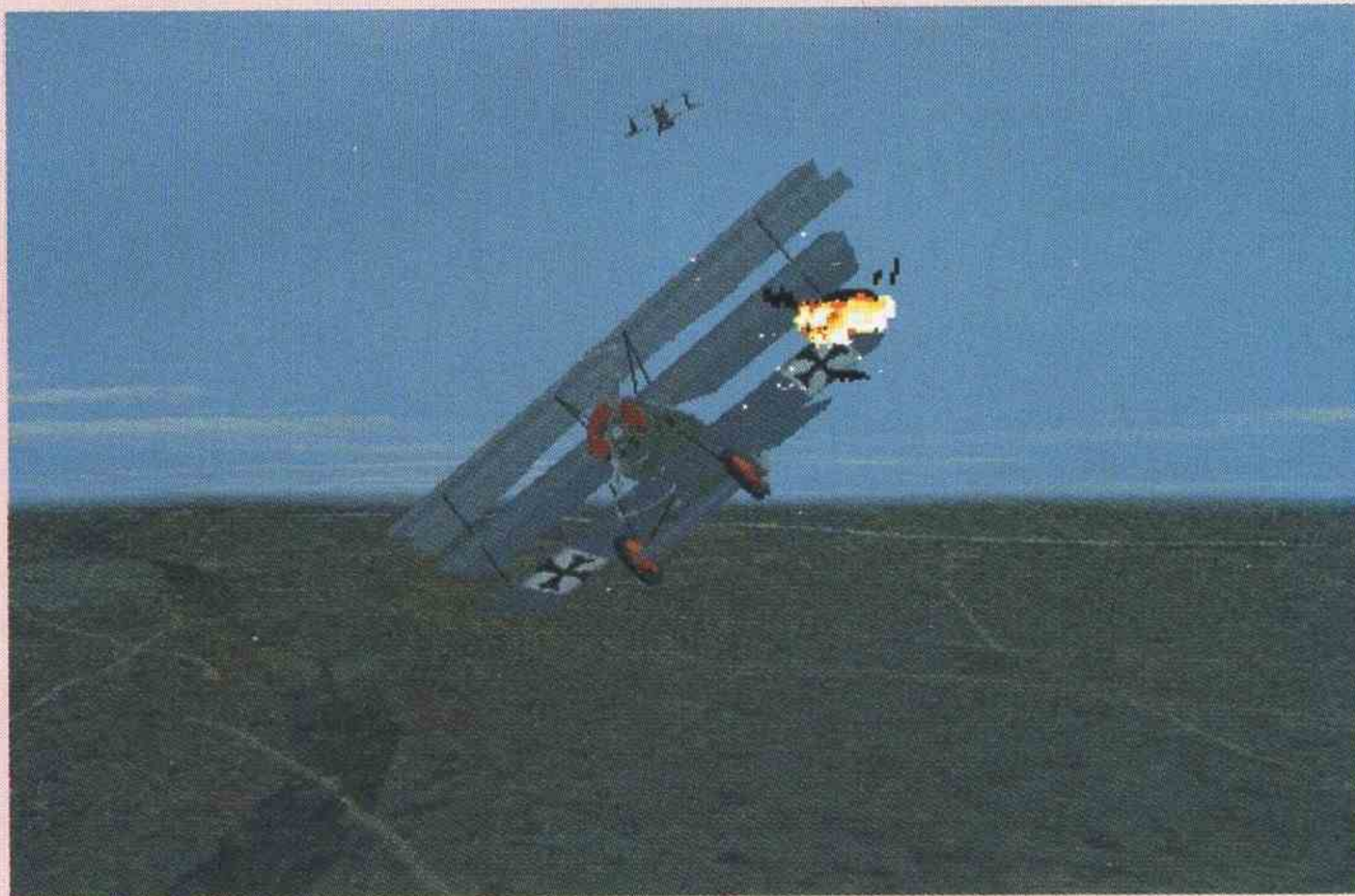


fornisco qualche esempio, che prima di conoscere FC non avrei mai immaginato neanche se fossi vissuto cent'anni (colpa della sofisticatezza di tutti i prodotti con cui ho avuto recentemente a che fare). Ponete di essere "ingaruffati" in una mischia pazzesca dalla quale faticate a venirne fuori; in questo caso, date un'occhiata al cielo ed esclamate: "cielo a pecorelle, tutto da ridere" (rima baciata con flambé). Perché dico questo? Semplice, basta attraversare lo strato di nuvole e il nemico non vi potrà più vedere; ovviamente anche lui imiterà la vostra mossa, ma nel frattempo avrete tutto il tempo per progettare un'imboscata coi controffocchi e farlo colare a picco (si fa per dire, visto che siamo sospesi nell'aria). Altro esempio: avete un avversario di fronte e malgrado voi non l'abbiate ancora visto questi apre il fuoco o compie già le consuete manovre preparatorie? Molto probabilmente, sempre a patto che nel cielo splenda un bel sole al quale voi vi trovate giusto di fronte, avete compiuto una manovra per guadagnare quota troppo repentina e i raggi solari si sono riflessi sulle vostre ali rivelando così la posizione al nemico. Naturalmente potrei continuare così ancora per molto (suggerendovi ad esempio di fare in modo che l'avversario debba guardare verso il sole, fattore che limita di molto la visibilità), ma sono sicuro che dopo quanto ho detto la maggior parte di voi sarà presa da un senso d'euforia inarrestabile (lo stesso che provo io dopo l'ultimo "termometraggio": 38.2, sono in netta ripresa; speriamo che il trend continui).

Ferriamoci qui e passiamo ad altro; le missioni che vengono messe a disposizione inizialmente sono piuttosto varie e di difficoltà variabile: si va dal "Free flight" che non necessita di alcun commento, a battaglie uno contro uno, in formazione, contro postazio-



onta e ludibrio! Ecco la tipica immagine che si potrebbe commentare con un "tutto fa brutto"; indovinate chi siamo noi...



Ecco il pannello dal quale si può modificare l'atteggiamento tattico della nostra squadra; notate che ciascuna formazione può adottare un comportamento diverso negli scontri con i nemici.

Da questa schermata possiamo personalizzare completamente non solo il nostro velivolo, bensì anche tutti quelli che formano la nostra squadra; al di là della coreografia, fattore nullo dal punto di vista dell'utilità, è da annotare come omogeneizzando il più possibile i colori dei nostri alleati scongiuriamo la probabile e sciagurata eventualità di un abbattimento di un compagno da parte nostra.

Cielo piuttosto fosco e, poiché abbiamo un avversario posizionato alle nostre spalle, pare proprio che di lì a poco avremo finito per sempre di ridere.

ni di terra, esercitazioni che consistono nel riuscire a seguire il proprio istruttore per almeno tre minuti... Davvero quanto basta per impraticarsi, sebbene per quanto riguarda l'apprendimento devo esprimere una delle mie poche perplessità riguardo al prodotto (riprenderò l'argomento in sede di commento).

Giunti a questo punto siamo pronti a cimentarci nelle missioni e in tal caso spalanchiamo nuovamente la mandibola in segno di stupore (beh, si fa per dire: tutte queste cose le sapevo già quando feci la preview). Non mi sembra il caso di far passare inosservato il fatto che le battaglie influenzino dinamicamente quelle successive: perfino Tie Fighter non implementava tale caratter-

istica, per cui lode e gloria ai programmatori che hanno fatto sì che qualora riportassimo eccessive perdite, non saremmo più in grado di rimpiazzare i propri uomini e dovremmo quindi modificare profondamente la nostra tattica. D'accordo, Eurofighter 9125 (ehm, dite che ho sbagliato il numero?) (in compenso, quasi centravi un vecchio album degli Yes... NdMax) permetteva molto di più, ma lasciatemi la mia esaltazione.

Non è finita: dopo le prime battaglie d'approccio e sempre nel caso in cui ci saremo guadagnati la fiducia dei nostri superiori, saremo chiamati a compiere decisioni circa la formazione delle varie squadre, la loro composizione e la tattica da adottare. Rimando ad alcune fotografie per maggiori dettagli, ma per il momento non posso non esclamare:

"concreto" (che è il mio massimo elogio).

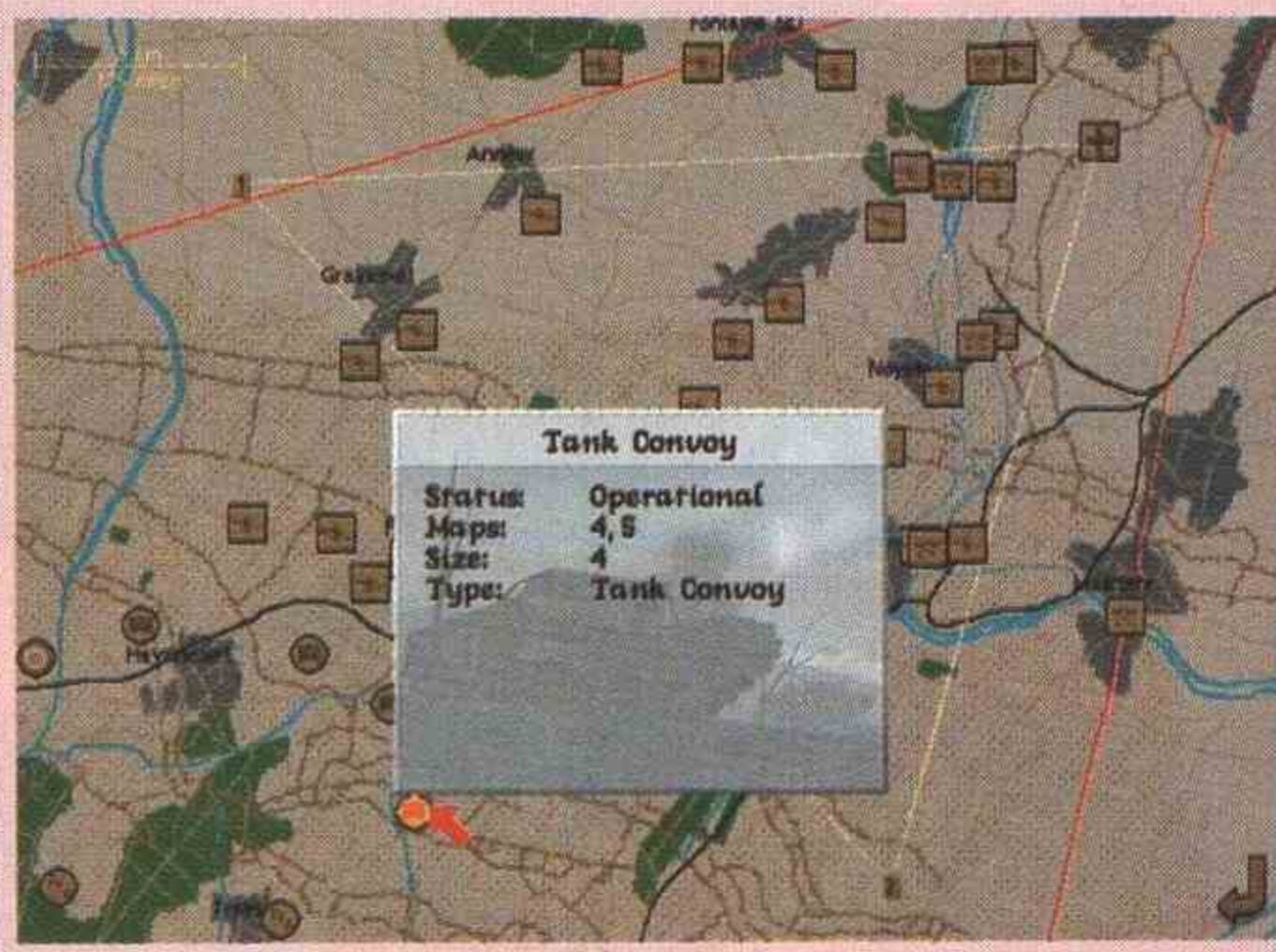
Come avvengono le battaglie? Tenendo conto di tutto quanto ho detto sin qui (e non è davvero poco), i risultati mantengono abbondantemente le promesse: gli scontri sono incredibilmente frenetici ed eccitanti e per tutti coloro i quali non amano i tempi morti fra una battaglia o un pattugliamento e l'altro è stato previsto il tasto TAB per velocizzare le azioni. Anche in questo FC si distingue dagli altri: la compressione del tempo è una caratteristica vecchia cent'anni, ma nessuno aveva mai previsto (per quanto mi risulta: spero abbia ragione perché altrimenti la mia reputazione subirà un calo di "2 punti di carisma") di eliminare completamente la fase duran-

REVIEW



Eccoci alla scelta del nostro 'team' che ci accompagnerà nella successiva e impegnativa missione; a proposito: vi ho detto che sono presenti tre livelli di difficoltà?

Ecco una delle numerose mappe, riprodotte in maniera fantasmagorica sulla documentazione cartacea.



Ecco una bell'immagine del panorama circostante, realizzato senza lesinare con le texture.

te il quale ci si portava da un punto caldo all'altro. Mi spiego meglio: velocizzando notevolmente l'azione, si rischia di "tagliare" anche la prima parte dei combattimenti (o la fase d'approccio): come facciamo a sapere quando è giunto il momento di disabilitare tale opzione? Con FC è tutta roba da ridere: la modalità che potremmo chiamare "arcade" ci porta direttamente a uno scontro ravvicinato con l'avver-

snaturare il prodotto. Stando così le cose, le mischie fra più formazioni, nel caso che una delle due non riesca a portarsi in una posizione vantaggiosa e conseguentemente a chiudere rapidamente lo scontro, si tramutano velocemente in baruffe incredibili, nelle quali bisogna stare attenti a non colpire i propri compagni (cosa sempre possibile perché un inopinato riflesso di luce o un'eccessiva gagliardia da parte nostra è da tenere



Due cose mi sovengono guardando questa immagine: la prima è che stiamo volando in formazione e la seconda è la qualità sopraffina della grafica.

sario, mentre l'altra fa partire l'azione da qualche minuto prima, in modo che abbiamo tutto il tempo di scrutare il cielo, avvistare l'avversario, compiere tutte le manovre preparatorie necessarie e infine giungere allo scontro decisamente preparati. Galattico.

Stavo quasi per dire che non mi è piaciuta molto la gestione delle formazioni durante lo scontro, dal momento che si possono impartire solo un paio di comandi ai propri uomini; d'altro canto mi è venuto in mente che all'epoca non vi era modo di trasmettere sofisticati messaggi (che cosa si sarebbe dovuto utilizzare?) e la scelta dei programmatori di non mettere a disposizione tale comodità è ancora da approvare: dopotutto FC è un simulatore ambientato nella Prima Guerra Mondiale e se si fosse esagerato con le facilitazioni si sarebbe rischiato di

Eheheh! Il nostro lavoro di personalizzazione dei colori del proprio velivolo ha prodotto l'obbrobrio che potete osservare (con malcelato disgusto) in questa foto.



nella giusta considerazione). Fortunatamente, dopo le prime manovre la battaglia si suddivide in singoli scontri uno contro uno, dal momento che neanche gli avversari hanno piacere di trovarsi invischiati in una situazione che può precipitare da un momento all'altro senza che si sia commesso un solo errore e unicamente a causa della malasorte. Uhm, mi rendo conto che lo spazio a mia disposizione non è illimitato (in altre parole: devo contenere l'abbrivio) e urge fermarsi qui.

Mauro Bossetti

PC

Ci sono solo un paio di fattori che mi hanno portato a NON attribuire il nostro Top Score a Flying corps: l'inaspettata

assenza di multiplayer e, fattore molto meno importante, la fase iniziale di apprendimento piuttosto ostica. Avrei gradito in tal senso qualche filmato o un paio di lezioni guidate, dal momento che pilotare un biplano o un triplano non è certo operazione fra le più semplici.

Al di là di ciò gli elogi per un prodotto di tale levatura si sprecano: la grafica è decisamente pregevole, sebbene gli oggetti in tre dimensioni posti sul terreno non abbondino di certo. A tal proposito, lasciatemi dire che la 320x200 è abbastanza scadente, la 640x480 è ottima mentre non si comprende assolutamente il significato di risoluzioni superiori (passando dalla 800x600, che non migliora granché la SVGA e dalla 1024x768, si arriva a una clamorosissima 1680x1200 e rotti, che nemmeno la mia scheda grafica con 2 mega di memoria può gestire e che comunque richiederebbe un computer disponibile solo fra qualche anno). A prescindere dal fatto che per gestire la SVGA un Pentium 100 è il minimo indispensabile, vi assicuro che scriverò ai programmatori per sapere il motivo di questa incredibile (e inutile) scelta.

Il sonoro si difende bene, la giocabilità è sensazionale a dir poco, mentre l'assenza di un editor potrebbe farsi sentire solamente dopo qualche mese, ovviamente a patto di non accanirsi col prodotto per dieci ore di fila al giorno.

La documentazione è piuttosto soddisfacente (sebbene il manuale principale non sia nulla di trascendentale), mentre ho trovato clamorose le dieci piantine fornite su dei fogli A3 in "simil-patinata" e il libretto di oltre 100 pagine scritto nel 1918 da un comandante con l'obiettivo di insegnare ai cadetti tutti i trucchi del mestiere. Chi avrà il coraggio di leggerlo tutto avrà i miei complimenti.

Riassumendo: il prodotto è ottimo, consigliato anche a chi non ama le simulazioni di volo, le mie condizioni fisiche sono in rapida progressione... Rowan, i miei complimenti.

H A R D W A R E

La confezione specifica i seguenti requisiti: Pentium 90, 16 mega di ram, 5 mega di hard disk libero (l'installazione completa richiede la mirabilia di oltre 400 mega!), un CD rom 4X (secondo me un 2X è più che sufficiente), il DOS o Windows 95. Consigliati un P133 e, non mi pare neanche il caso di dirlo, un joystick di tipo analogico.

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

SONORO ●●●●●

GIOCABILITÀ ●●●●●

LONGEVITÀ ●●●●●

94

GALEA

PERGIOCO

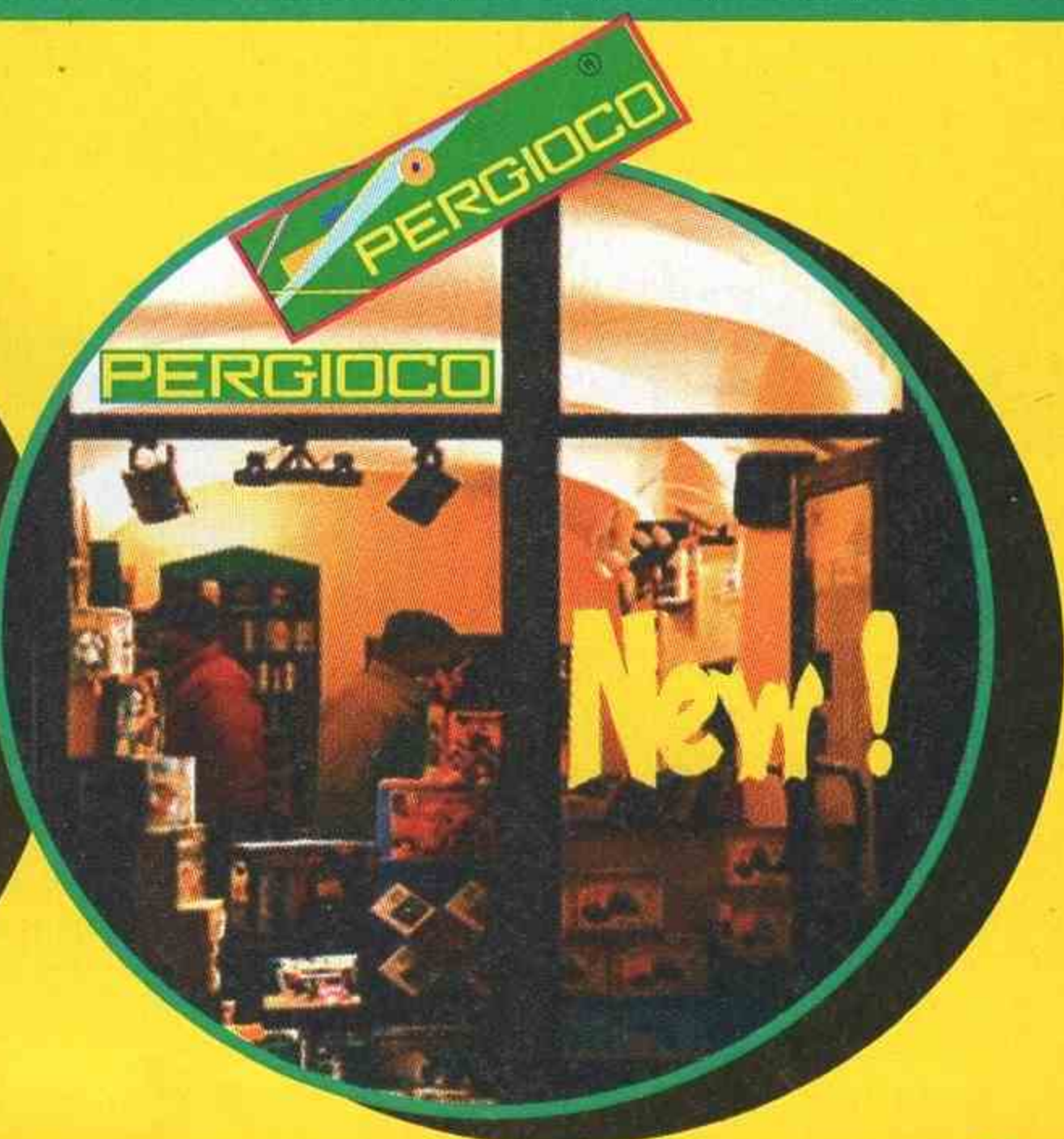
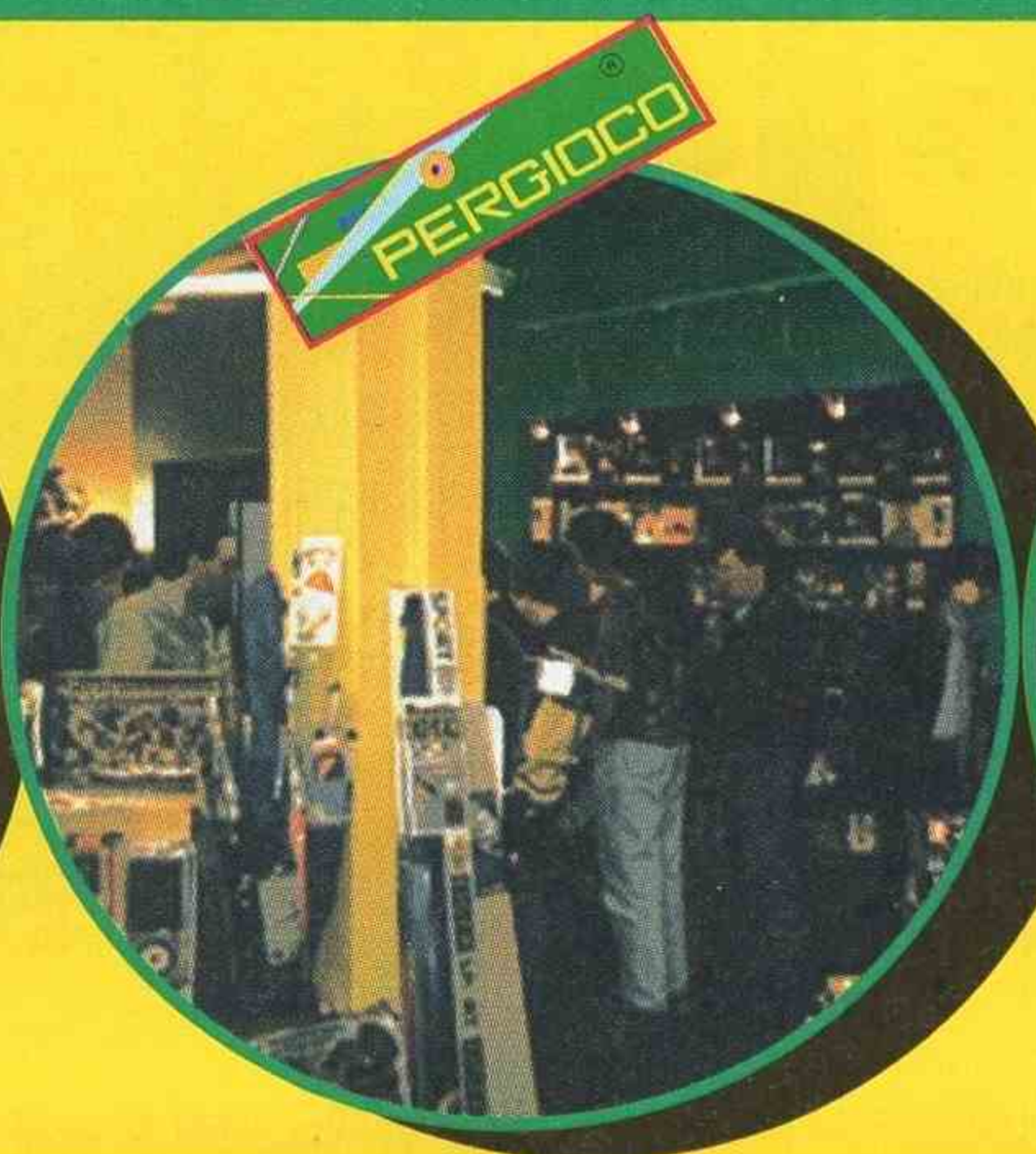
VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA Tel. 02 / 29524256

negozi

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio
angolo via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima
angolo via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate



Da sempre esclusivamente gli originali!

PC CD ROM

PERGIOCO

1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
1944: ACROSS THE RHINE	29.900
3 SKULLS OF THE TOLTECS Ita	89.900
3D TABLE SPORTS	49.900
3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
A-10 CUBA! Win'95	99.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ABSOLUTE PINBALL Ita	69.900
ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
ABUSE Ita	89.900
ACE VENTURA PET DETECTIVE	74.900
ACES COLLECTION	49.900
ACTUA SOCCER Italiano	69.900
AD&D CORE RULES	69.900
AFTERLIFE Ita	69.900
AGE OF RIFLES	89.900
AGE OF SAIL	89.900
AGILE WARRIOR F-11X Win'95	89.900
AIR BUCKS 1.2	19.900
AIR POWER Italiano	39.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALIEN TRILOGY Ita	89.900
ALIENS Italiano	49.900
ALLIED GENERAL	29.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA Ita	79.900
AMBUSH AT SORINOR	19.900
AMERICAN CIVIL WAR	89.900
ANGEL DEVOID	49.900
ARCHIMEDEAN DYNASTY	89.900
AREA 51 Americano Win'95	99.900
ASCENDANCY Italiano	59.900
ASSASSIN 2015 Win'95	89.900
ASSAULT RIGS Italiano	49.900
ATF ADVANCED TACT.FIGHTER Ita	89.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
ATMOSFEAR Italiano	89.900
AWARD WINNERS GOLD EDITION	19.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BACK TO BAGHDAD Americano	99.900
BACK TO BAGHDAD F-16C Italiano	129.900
BACKPACKER	59.900
BAD MOJO Ita	59.900
BARBIE CREA LA MODA	89.900
BARBIE CREA LA MODA RICAMBIO	20.000
BATMAN FOREVER Ita	39.900

BATTLECRUISER 3000AD	89.900	CREATURES Italiano Win'95	79.900	EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900	HEROES OF MIGHT & MAGIC	59.900
BATTLEGROUNDS: ANTIETAM	89.900	CRUSADER NO REGRET Italiano	89.900	EXTREME CHESS X	119.900	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	89.900
BATTLEGROUNDS: ARDENNES Ital.	89.900	CRUSADERS DARK SAVANT+GIOCO	24.900	EXTREME GAMES Italiano	79.900	HEROES OF MIGHT & MAGIC 1&2	99.900
BATTLEGROUNDS: GETTYSBURG	84.900	CYBERDOME Win'95	49.900	EXTREME RISE OF THE TRIAD	29.900	HEXEN (Heretic II) Ita	89.900
BATTLEGROUNDS: SHILOH	59.900	CYBERIA	49.900	F-15 STRIKE EAGLE III	39.900	HEXEN: DEATHKINGS DARK CITADEL	29.900
BATTLEGROUNDS: WATERLOO Ing	84.900	CYBERIA 2 Resurrection Ing	79.900	F1 MANAGER	79.900	HI-OCTANE Italiano	49.900
BEDLAM Ita	59.900	CYBERJUDAS	74.900	FABLE Inglese	59.900	HIND Inglese	64.900
BENEATH A STEEL SKY Ita	39.900	CYBERMAGE Italiano	39.900	FABLE Italiano	69.900	HIND Italiano	79.900
BERMUDA SYNDROME Man.Italiano	89.900	CYBERSPEED	39.900	FANTAMANAGER Ita	59.900	HOYLE CLASSIC BOARD GAMES	39.900
BETRAYAL AT KRONDOR	19.900	CYBERSTORM Win'95	89.900	FAST ATTACK	69.900	HUNTER HUNTED Americano	99.900
BIG HURT BASEBALL Ita	59.900	CYCLONES Italiano	10.000	FIELDS OF GLORY	29.900	HYPERBLADE Win'95	99.900
BIG RED RACING Italiano	49.900	DAGGER'S RAGE	29.900	FIFA 97 Ita	79.900	I HAVE NO MOUTH & MUST SCREAM Ita	79.900
BIOFORGE Ita	49.900	DAGGERFALL	99.900	FIFA SOCCER 96 Ita	59.900	ICE & FIRE Ita	49.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900	DARK FORCES Ita	49.900	FIGHTER DUEL NETWORK	89.900	IL RE LEONE Bottega dei Giochi	116.000
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	99.900	DARK SEED II	79.900	FINAL APPROACH	74.900	IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
BLINDNESS Ita	99.000	DARK SUN Crimson Sands OnLINE	39.900	FINAL DOOM	69.900	INCA II Wiracocha Ita	49.900
BLOCK AND TACKLE	10.000	DARK SUN Wake of the Ravager	24.900	FIRE FIGHT Win'95	84.900	INDIANA JONES Kit	49.900
BLOODSTONE	10.000	DARKER	49.900	FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900	INFOCOM MASTERPIECES	49.900
BLUE ICE Ita	79.900	DAVIS CUP TENNIS Ita	69.900	FIRO 1 KLAWD	69.900	INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
BOARD & STRATEGY GAMES	19.900	DAY OF THE TENTACLE Ita	49.900	FISTFIGHT	29.900	IRON ASSAULT Italiano	49.900
BOEING FAMILY COLLECTION	69.900	DAYTONA USA Win'95	89.900	FLEET DEFENDER & SCENARIO	29.900	IRON MAN X'O Ita	69.900
BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.900	DEADLINE Inglese Francese	89.900	FLIGHT ADVENTURES 1	94.900	ISIS	49.900
BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF	79.900	DEADLINE Italiano	109.900	FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN Ita	29.900	ISLAND PERIL	34.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	49.900	DEADLOCK Inglese	89.900	FLIGHT SCHOOL Ita	99.900	JIMMY WHITE'S SNOOKER Ita	19.900
BROKEN SWORD Italiano manuale	89.900	DEADLOCK Italiano	99.900	FLIGHT SHOP 5.1	109.900	JOHNNY BAZOOKATONE Ita	49.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	99.900	DEADLY TIDE Win'95 Ing	84.900	FLIGHT SIMULATOR 5.1 Inglese	69.900	JUDGE DREDD Ita	49.900
BUBBLE BOBBLE	69.900	DEATH RALLY	59.900	FLIGHT SIMULATOR 6.0 + SCENARI Ita	149.900	JUMPSTART THIRD GRADE	59.900
BUG! Italiano	69.900	DEATHDROME Win'95	99.900	FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ing Win95	99.900	KICK OFF '96 Ingl. + CARD GAME	59.900
BUSINESS JET	49.900	DEATHKEEP	59.900	FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ita Win95	109.900	KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3 Ita	49.900
CAESAR II	49.900	DEATHKEEP Win'95	69.900	FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900	KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
CAPITALISM	69.900	DECATHLON Ita	59.900	FLIGHT UNLIMITED Italiano	49.900	KING'S QUEST VII Italiano	49.900
CAPTAIN QUAZAR	59.900	DEFCON 5 Ita	49.900	FLIGHT!ZONE Schiratti Command.	49.900	KINGDOM O' MAGIC	69.900
CAVE WARS	99.900	DEFINITIVE WARGAME II	89.900	FOOTBALL Win'95 Ita	79.900	KOFUN The Sacred Mirror	89.900
CESSNA CUSTOM KIT	61.900	DESCENT	29.900	FRAGILE ALLEGIANCE Inglese	69.900	KYRANDIA 1,2,3 the Series	64.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900	DESCENT Levels of the World	29.900	FRAGILE ALLEGIANCE Man.Ital.	89.900	L'ENIGMA DI MASTER LU	99.900
CHAMPIONSHIP CHESS	29.900	DESTINY	89.900	FRANKENSTEIN	49.900	LA SIGNORA CALIBRO 32	99.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	29.900	DESTRUCTION DERBY	79.900	FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ita	49.900	LA TAVOLA IMBANDITA	39.000
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900	DETRITUS	29.900	FULL THROTTLE Inglese	39.900	LANDS OF LORE Ita	49.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	74.900	DETROIT	19.900	FULL THROTTLE Italiano Parlato	99.900	LARRY 7 Love for Sail	99.900
CHESSMASTER OnLine Win'95	39.900	DEUS	99.900	FULL TILT PINBALL 2	59.900	LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	109.900	DEVO SMART PATROL	79.900	FX FIGHTER TURBO Americano	79.900	LAS VEGAS 5.0	39.900
CIV NET	69.900	DOOM Death Match	49.900	GABRIEL KNIGHT Sins of Fathers	39.900	LIGHTHOUSE Americano	99.900
CIVILIZATION	29.900	DOOM Level Master II	49.900	GEARHEADS Ita	79.900	LIGHTHOUSE II Faro	109.900
CIVILIZATION II Inglese	89.900	DOOM: MASTER LEVELS OF...	59.900	GENDER WARS	74.900	LINKS 386 CD	29.900
CIVILIZATION II Evolution	49.900	DOWN IN THE DUMPS Man.Ital.	99.900	GENE WARS Ita	89.900	LINKS 5 COURSE LIBRARY #1	49.900
CIVILIZATION II Scenarios	59.900	DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 Ft.)	49.900	GEX Win'95 Ita	79.900	LINKS 5 COURSE LIBRARY #2	49.900
CLOSE COMBAT Win'95 Italiano	94.900	DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900	GOBLINS 3	19.900	LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	29.900
CLUEDO	99.900	DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	79.900	GOOSEBUMPS HORRORLAND Win'95	99.900	LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER	89.900
COLD SHADOW Maui Mallard	79.900	DREAMWEB Ita	49.900	GRAND PRIX	29.900	LITTLE BIG ADVENTURE Ita	49.900
COLLEGE SLAM	79.900	DUKE NUKEM 3D Inglese	69.900	GRAND PRIX 2 Italiano	69.900	LOCUS Win'95 Ita	49.900
COLONIZATION	24.900	DUKE NUKEM 3D Italiano	69.900	GRAND PRIX MANAGER Italiano	89.900	LORDS OF MIDNIGHT Inglese	29.900
COMIX ZONE	39.900	DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	49.900	GREAT AIRLINES	69.900	LORDS OF THE REALM 2 Ame.Win95	109.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900	DUKE NUKEM Duke!Zone	39.900	GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	74.900	LUCASARTS ARCHIVES Vol.2	119.900
COMMAND & CONQUER Comm.Ing	79.900	DUNGEON MASTER II	29.900	GREAT NAVAL BATTLES TREASURES	39.900	MAD DOG McCREE 1&2	39.900
COMMAND & C Command Companion	59.900	EARTHSLIEGE 2	74.900	HARDBALL 4	29.900	MADDEN NFL '97 Americano	89.900
COMMAND & C Covert Operations	39.900	EARTHWORM JIM 1 & 2	69.900	HARDLINE Inglese	69.900	MADDEN NFL '97 Italiano	99.900
COMM.& CONQ. WARCRAFT2 TOOLK.3	29.900	ECCO THE DOLPHIN	69.900	HARDLINE Italiano	99.900	MAJOR STRIKER	10.000
COMMODORE 64 ACTION PACK	29.900	EF2000 Tactcom Ita	39.900	HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900	MARATHON 2 DURANDAL Win'95	79.900
CONGO Italiano	89.900	ENTOMORPH	39.900	HARRIER SVGA	29.900	MARIO'S GAME GALLERY	29.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD Ing	49.900	ERASER TURNABOUT Italiano	79.900	HARVESTER	89.900	MASTER OF DIMENSIONS Win'95	89.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD Ita	99.900	EURO '96 Italiano	59.900	HELLBENDER Win'95	79.900	MAXIMUM ROAD RACE	29.900
CREATURES Inglese Win'95	69.900	EUROPE 2	79.900	HERETIC Shadow of Serpent	89.900	MECHWARRIOR 2 MERCENARIES Ita	89.900



DAYTONA USA™

"Gentlemen, start your engines..."

Edition), anche il PC può finalmente goderne le grazie. Il punto è: siamo di fronte allo stesso tipo di disgraziata esperienza fatta su Saturn a suo tempo, oppure possiamo finalmente decretare la rinascita del mito? Dunque, andiamo con ordine. Do per scontato che tutti conoscano la struttura di gioco, che peraltro è quella classica di tutte le simulazioni di guida in stile arcade: arrivare al prossimo checkpoint prima che finisca il tempo. Questa modalità di gioco è presente nella versione PC senza la minima modifica, ma è opportunamente affiancata da un'ulteriore modalità, denominata PC Mode. La differenza è che in questo caso non si tratterà più di correre contro il tempo, visto che ci sarà concesso di portare a termine la gara in ogni caso, ma cercare invece di ottenere il miglior piazzamento possibile. Selezionando il PC Mode si può anche scegliere di correre in modalità Time Attack, per limare i propri record su ciascuna pista, oppure in Mirror Mode,

per affrontare i percorsi in senso inverso quando li avrete ormai imparati a memoria. Le macchine immediatamente selezionabili sono un po' pochine, due per l'Arcade Mode (a cambio automatico e a cambio manuale) e quattro per il PC Mode, con differenti caratteristiche, ma tagliando il traguardo per primi ai livelli di difficoltà Hard e Very Hard, ce ne verranno gentilmente concesse delle altre. I tracciati a disposizione sono tre, cioè non esattamente una quantità esagerata, se si considera anche che il primo (Beginner) è un classico circuito ovale. Gli altri due offrono una maggiore varietà e, per quanto

Nella lunga tradizione Sega nei giochi di guida, Daytona USA è ormai un classico: quando uscì nella sale giochi eravamo appena reduci dagli stupori di Virtua Racing, e si può tranquillamente affermare che Daytona abbia aperto la strada all'attuale generazione di driving-games.

Nella sua prima incarnazione casalinga però, sul Saturn un paio d'anni fa, il mito di Daytona venne pesantemente infamato da una programmazione affrettata e superficiale, e da evidenti difetti che non rendevano giustizia nemmeno un po' alla magnificenza dell'originale: sebbene la giocabilità fosse (in parte) intatta, tutti quanti (me incluso) rimasero più o meno delusi da quella conversione. Ma oggi, proprio mentre la Sega decide di riproporre questo classico, opportunamente riveduto, per la propria console a 32-bit (Daytona Championship Circuit



Questa ambientazione ricorda vagamente il terzo percorso di Sega Rally...

I pirati della strada si incontrano di fronte al velleto.....



La nostra macchina è un po' ammaccata, ma questo non appanna il nostro carisma...

La corsia del box, nel percorso avanzato, trae facilmente in inganno...



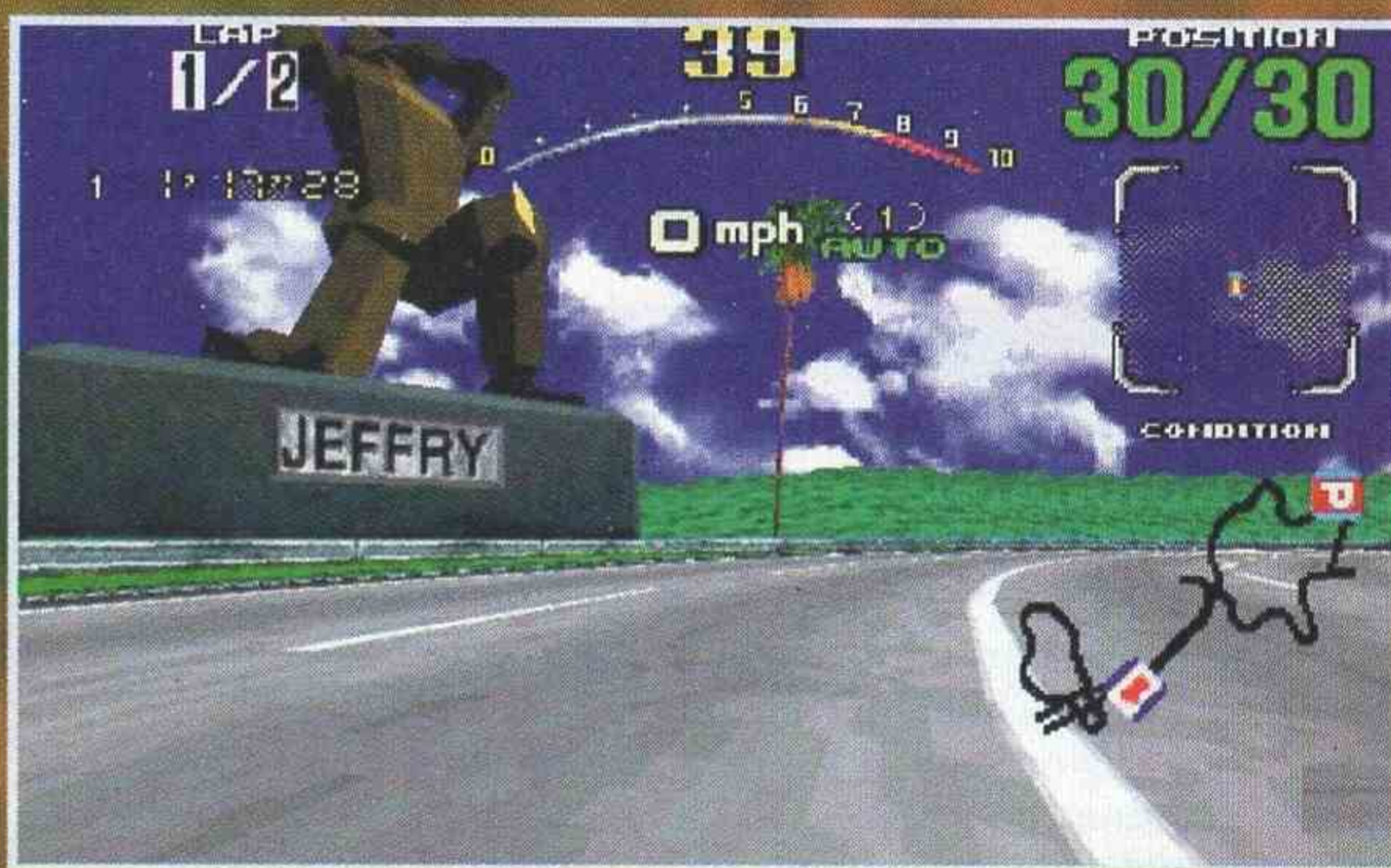
riguarda il terzo, un discreto livello di sfida: tra scorciatoie e deviazioni varie, all'inizio avrete un bel da fare anche solo a capire dove dovete andare. Bisogna ammettere che l'atmosfera dell'arcade c'è tutta, anche se manca la possibilità di sfidare uno o più amici in una gara all'ultima sportellata: questo era il vero punto di forza del cabinato da sala, che fosse da 2, 4 o 8 giocatori. La sensazione che si riceveva dopo aver spedito un palo di volte a pancia all'aria la macchina del vostro "vicino", non è certo paragonabile a quella che si ottiene svolgendo la stessa pratica contro i piloti controllati dalla CPU, il più delle volte rimettendoci del proprio.

La quantità di opzioni presenti nel gioco è più che nella media, visto che abbiamo la possibilità di scegliere tra cinque livelli di difficoltà generale, oltre che tra cinque livelli di abilità per quanto riguarda i nostri avversari. Paradossalmente, le macchine di questi ultimi, oltre a dare l'impressione di "scivolare" sulla pista, si comportano molto più ordinatamente man mano che si sceglie per loro un livello di abilità più alto, rendendo alla fin fine più semplice il compito di evitarli. Va da sé comunque che, non



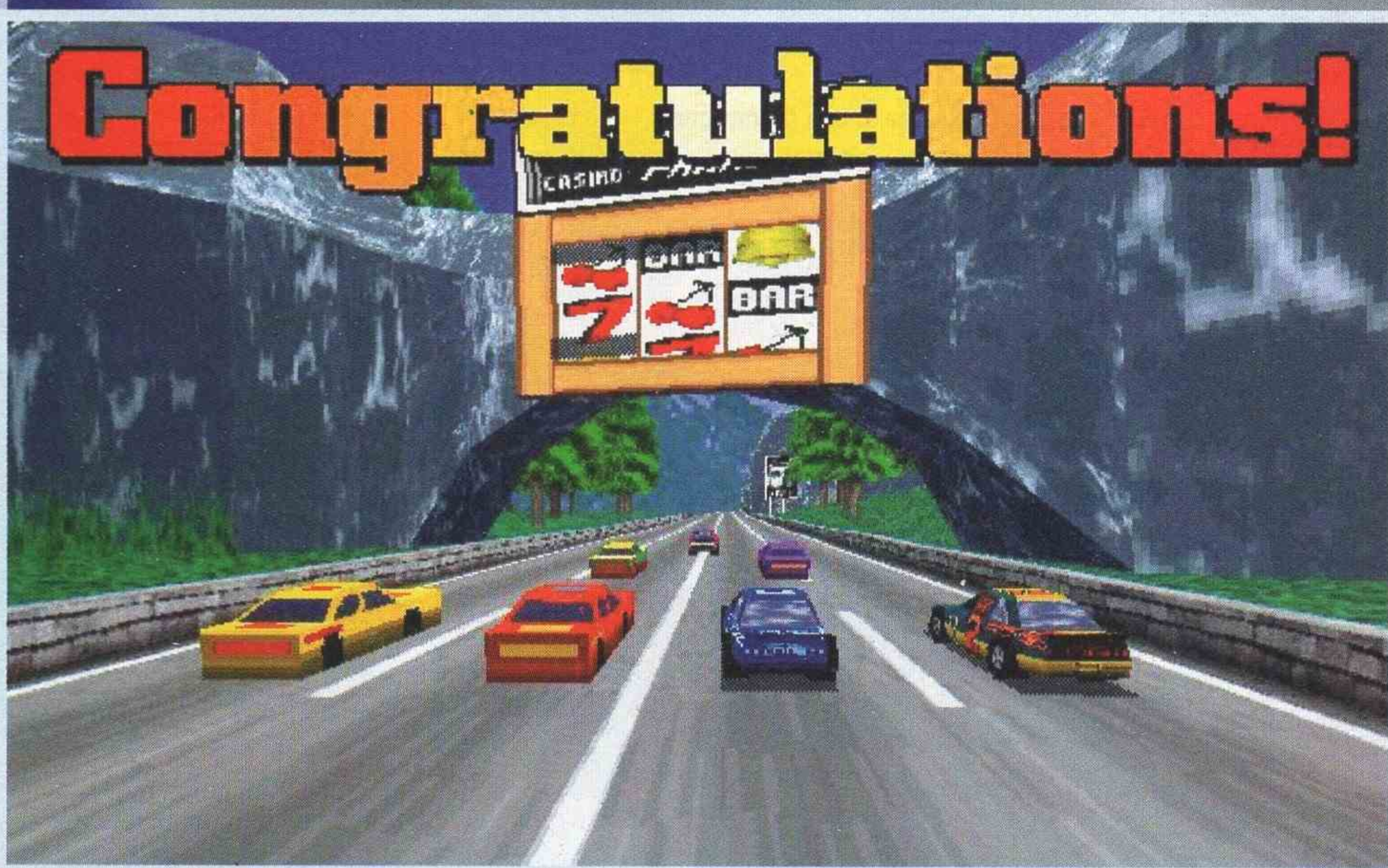
CIRCUITO CHE VAI, GENTE CHE VEDI

Guardandosi attorno mentre si sfreccia sulle strade di Daytona, si possono incontrare alcuni dei più famosi personaggi dei giochi targati Sega: Sonic, immancabile, è scolpito su una montagna come un novello Lincoln, a sovrastare la più impegnativa curva del circuito ovale. Un'imponente statua di Jeffery domina invece il tracciato avanzato, più minaccioso di una pattuglia della stradale. Non mancano, poi, i simpatici cavalli selvatici, resi famosi dal fatto che possono sostituirsi alla vostra macchina inserendo un apposito codice. Questa peraltro non dovrebbe essere l'unica modalità segreta presente in Daytona, vista l'infarcitura di cheat e amenità varie (tipo correre senza le ruote) presenti già sulla versione Saturn. A tale proposito, vi rimandiamo alle prossime edizioni dei TIPS.



Il rolling start è una prerogativa del percorso Beginner, lo storico ovale della 24 Ore di Daytona

Dopo tanta fatica, rilassiamoci con questa sequenza che premia i nostri sforzi...



CI VEDIAMO IN MACCHINA



In Daytona USA è possibile scegliere tra quattro differenti visuali, e come sempre accade, sebbene quella più esterna consenta un migliore controllo e sia decisamente appropriata per i meno esperti, la maggiore sensazione di velocità è senza dubbio garantita dalla visuale più interna, praticamente a livello dell'asfalto. Ci vuole qualche giro per impraticarsi con questa "ripresa", e soprattutto per calcolare in maniera corretta le distanze con le macchine avversarie, ma una volta passata la gavetta, vi sentirete dei veri professionisti.



perdendo tempo nel percorrere i rettilinei a zig zag ed altre amenità del genere (come accade a livello Easy), le macchine controllate dal computer schizzano via molto più veloci, ed agguantare i primi si fa impresa piuttosto ardua. Nella modalità normale, i giri da percorrere su ciascun tracciato sono rispettivamente 8, 4 e 2, ma selezionando le opzioni Grand Prix ed Endurance Mode, si può decidere di percorrere fino a un massimo di 80 giri, simulando alla lontana una 24 Ore di Daytona vera e propria.

Nel menu a tendina della finestra di gioco si possono poi trovare le opzioni relative all'aspetto a grafico, che sono numerose e ben congeniate. Si



DAYTONA USA™

può giocare in alta o bassa risoluzione, in finestra piccola o grande, con la grafica dello sfondo o senza. È anche possibile settare il livello di profondità del clipping, anche se al minimo non si può parlare certo di una festa per gli occhi. Infine, per chi non si preoccupa di dover giocare in un'ambientazione surreale, esiste l'opzione "See Through", che sostituisce alle costruzioni poligonali che fanno da contorno ai tracciati una sorta di reticolato in wireframe, poco accattivante da vedere ma vero toccasana per le CPU meno veloci.

Qualche parola in più è opportuno spendere anche sulle vetture che abbiamo a disposizione, anche se, date le caratteristiche del gioco, la scelta della macchina influenza relativamente l'esito della gara. Soprattutto nei due circuiti avanzati, comunque, è opportuno munirsi di una vettura con una buona tenuta di strada, quantunque non esplosiva dal punto



In questo preciso punto del percorso Beginner, tutti i problemi di bad clipping di Daytona vengono alla luce...

di vista delle prestazioni. La nota dolente è che i bolidi più potenti, al contrario, in determinate situazioni rasentano l'incontrollabilità, e se i freni non vengono pizzicati con il giusto anticipo si rischia di capottarsi quasi a ogni curva. La macchina, per contro, non smette di avanzare mentre esegue queste

complesse acrobazie aeree, cosa che influisce positivamente sulla frustrazione del povero pilota: Daytona USA NON è uno di quei giochi che mortificano chi va a sbattere, e ci mancherebbe altro, visto che questa occupazione risulta piuttosto divertente. Se la macchina si accartocchia troppo, però, è consigliabile optare per una capatina ai box, altrimenti il controllo diventa ancora più problematico. I vostri meccanici vi sostituiranno le gomme, ma al contempo, come

per magia, vi ritroverete anche con la carrozzeria nuova e l'assetto rifatto, senza alcun tipo di animazione a testimonianza di questo prodigio. Vista l'azione frenetica che è prerogativa del gioco, comunque, i box di per se stessi rivestono un'importanza più che relativa all'interno di Daytona USA.

Da notare poi che, se si sceglie di complicarsi la vita con il cambio manuale, si viene ripagati con una velocità di punta leggermente maggiore, a parità di vettura scelta, cosa che ai tempi dell'arcade forniva

Se una partita comincia a girare troppo male, una scampagnata in contromano è quasi d'obbligo...



Notate l'effetto di riflesso del cielo sul lunotto del nostro bolide...

No, la strada non è sospesa a mezz'aria: abbiamo semplicemente selezionato l'opzione "See Through"...



un indubbio vantaggio verso baldanzosi sfidanti un po' polli, che si affidavano invece al cambio automatico.

Come ho già fatto notare, i tre percorsi presenti nel gioco sono indubbiamente pochi, e il truccetto del Mirror Mode non serve ad aumentare la longevità del gioco. Va anche detto che questa è una caratteristica comune dei giochi di guida convertiti da coin-op, a meno che le software house non si premurino di inserire dei nuovi tracciati (Championship Circuit Edition docet). Se siete o siete stati frequentatori di sale giochi, l'ovale di Daytona vi sarà più familiare della casa in cui vivete. Le altre due piste, fortunatamente, sono molto più lunghe oltre che meno monotone: il circuito Intermedio, il migliore dal punto di vista estetico, vi vede sfrecciare tra le pareti di un Canyon, mentre quello Avanzato comprende una quantità di ambientazioni diverse, da un ponte in stile Golden Gate a dei complicati labirinti stradali che offrono anche la possibilità di sfruttare delle pratiche scorciatoie.

Avrebbe fatto senza dubbio piacere che la Sega convertisse direttamente per PC la versione "remix" appena uscita per Saturn, la quale peraltro, a



Una sosta ai box: nella modalità Endurance diventa una pratica assolutamente necessaria...

mio avviso, offriva ben poco in più oltre all'aumentata quantità di circuiti. Fortunatamente, a soccorso della longevità arrivano le modalità di gioco Endurance e Grand Prix, ma si tratta pur sempre di ripercorrere le stesse strade più a lungo. Oltretutto, la frenesia dell'azione di gioco mal si concilia con



Una nuova gara al via: si fa sentire la mancanza della tipica, avvenente starter dei giochi di corsa in stile giapponese...

Dite la verità: non avreste una gran voglia di trovarvi a bordo di questa macchina, vero?

In questa schermata, indovinate un po', si sceglie il circuito su cui gareggiare...



VIENI QUI CHE T'IMPARO L'ITALIANO

La confezione che racchiude il CD di Daytona, peraltro come al solito molto accattivante, riporta una descrizione del gioco in cinque lingue, tra cui l'italiano. Ora, non posso garantire per quanto riguarda francese, tedesco e spagnolo, ma la versione nostrana di questo testo è a dir poco ridicola: sembra più che altro tradotta dall'inglese con un programma automatico da word processor, con i parametri di intelligenza settati al minimo. Come se

non bastasse, si tratta dello stesso identico brano presente a suo tempo sulla versione Saturn. Ve lo proponiamo per il divertimento di grandi e piccini: "AM2, codificatrice leader di giochi, vi porta questa conversione con immagini computerizzate composte dal numero perfetto di pixel del videogioco popolarissimo delle macchine a moneta, contenente tutta l'entusiasmante azione con le auto che gareggiano l'una attaccata all'altra, nello straordinario formato originale da arcadegame. Con fragore e prepotenza superate i tre difficilissimi percorsi, comprendenti vera grafica tridimensionale da arcadegame, oltre a numerosi modi di gioco nascosti."

REVIEW

queste percorrenze "simulatorie", che si adatterebbero meglio a giochi in stile meno arcade. E con questo è tutto. Adesso, con tutta la trepidazione di cui potete disporre, preparatevi per il responso finale...

Jacopo Prisco

PC

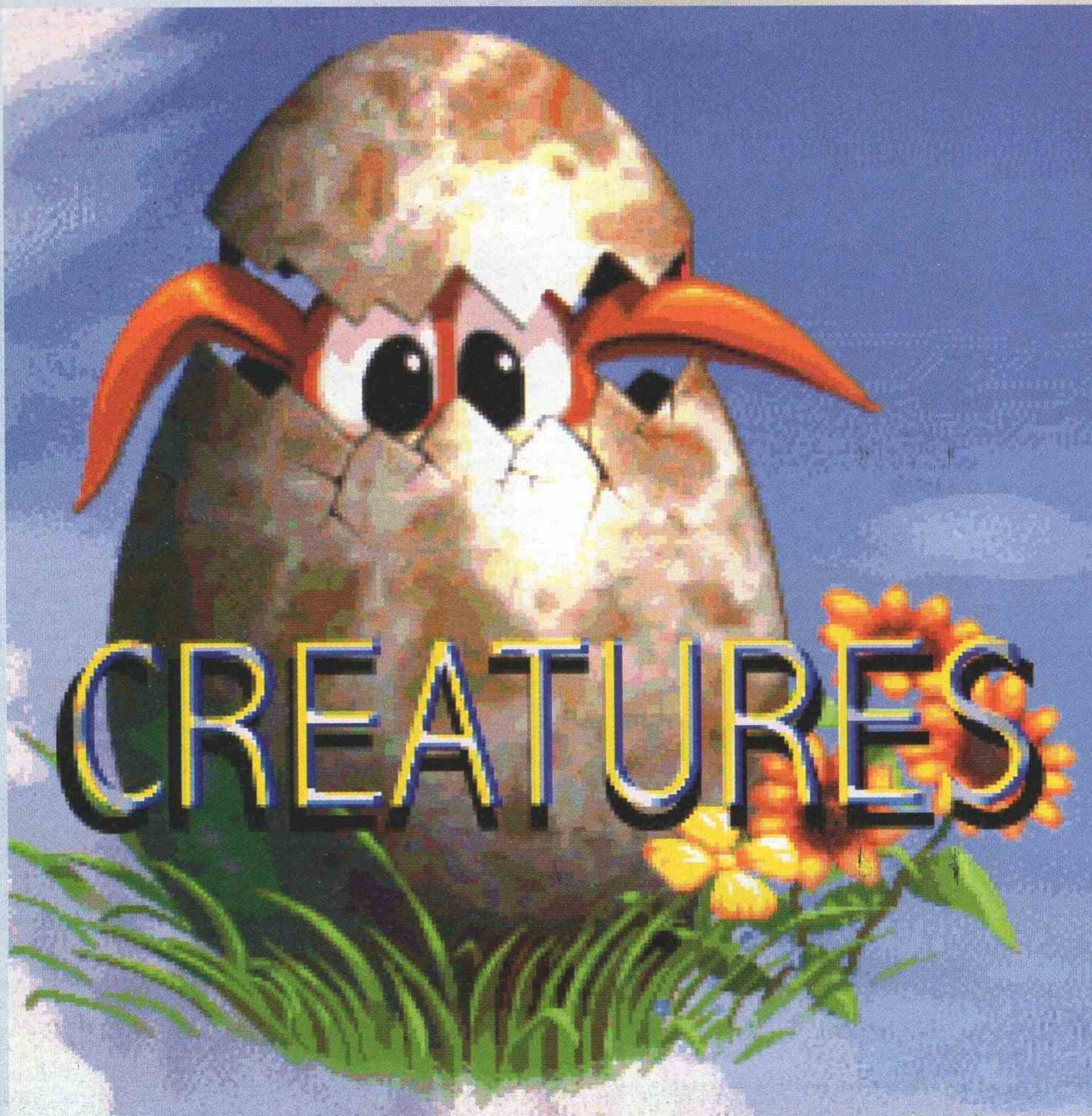
Non si può certo dire che i ragazzi della AM2 abbiano fatto un brutto lavoro, visto che Daytona è sostanzialmente un bel gioco. Purtroppo però, i difetti che affliggevano la prima versione Saturn non sono stati eliminati del tutto, e quindi ci troviamo di fronte a quei problemi di clipping e di controllo della vettura tanto sottolineati a suo tempo. Daytona gira piuttosto fluido, in SVGA, a partire da un P133, e gode di un impatto grafico (come testimoniano le foto) di tutto rispetto. Il problema è che l'engine poligonale, anche se discretamente veloce, soffre di altre pecche che fanno impallidire questa versione casalinga, se paragonata all'arcade originale: il già citato clipping innanzitutto, che in determinate situazioni è al limite della tollerabilità, e più in generale la sensazione che questo Daytona c'entri poco con il giocone che ci ricordavamo. Purtroppo i programmatori della Sega si sono limitati a convertire il codice già scritto per la loro console, senza riadattare il gioco appositamente per il PC. D'altro canto la Sega si è resa, in passato, abbastanza nota per la fretta con cui faceva uscire le conversioni dei propri arcade, producendo delle semi-schizzate e correndo ai ripari alcuni mesi più tardi con versioni "remix" (come è il caso di Virtua Fighter e dello stesso Daytona). È un vero peccato perché già così com'è, Daytona non è affatto male, e ci spiace pensare che si tratti di un capolavoro mancato. La giocabilità è comunque buona, una volta presa la mano con il controllo della vettura, che in alcuni casi si rivela piuttosto problematico. Pieno merito va invece alla parte sonora, anch'essa riportata pari pari dalla versione Saturn, che ha mantenuto intatto tutto il suo fascino e la sua verve. Non si tratta tanto degli effetti veri e propri, che si riducono al consueto campionario di rombi e sferragliate, ma delle musiche, coinvolgenti ai massimi livelli. Non a caso nel gioco è stata inclusa una modalità segreta Karaoke, grazie alla quale è possibile canticchiare i temi musicali del gioco (ma se lo fate siete veramente malati). Quante volte vi è capitato di leggere una recensione il cui succo era "peccato, si poteva fare meglio"? Bene, aggiungetene pure un'altra.

H A R D W A R E

I requisiti minimi dicono Pentium 90 con 8MB di RAM, una SVGA compatibile DirectX2 e un CD a quadrupla velocità. Questa configurazione vi consente di far girare Daytona in bassa risoluzione liscio come l'olio, ma volendo godersi la SVGA bisogna necessariamente disporre di un P120, con una buona dose di RAM. La fluidità totale con il massimo livello di dettaglio è possibile solo a partire da un P166, ma adottando soluzioni di compromesso (minore accuratezza grafica oppure finestra di gioco ridotta), non avrete grossi problemi neppure su PC meno potenti. Per controllare Daytona al meglio consigliamo un bel joystick, ma per i più fanatici esiste addirittura la possibilità di collegare anche il pad od il volante del Saturn, tramite una scheda nV. Infine, Daytona gira esclusivamente sotto Windows95 (come tutti i titoli SegaPC), e lo spazio richiesto su Hard Disk varia da un minimo di 16 a un massimo di 51MB. And you're under way!

PRESENTAZIONE	●	○
GRAFICA	●	○
SONORO	●	○
GIOCABILITÀ	●	○
LONGEVITÀ	●	○

GLOBALE



È Natale e non sapete come accontentare il piagnucoloso fratellino, la nonna in cerca di affetto oppure la starnazzante cugina? Regalate loro un norn!

proprio recentemente da un gruppo di ricercatori facenti capo al noto genetista Max Reynaud, rientra senza mezzi termini nella categoria degli animali con manto peloso; assimilabili ai comuni gatti (anche se mi ricordano in qualche modo i gremlin, di memoria cinematografica), presentano un comportamento assolutamente mansueto, con un livello di aggressività ridotta ai minimi termini. La differenza principale dal resto della concorrenza risiede nelle loro capacità intellettive (si sussurra, artificiali), decisamente superiori alla norma, che ne fanno creature davvero interessanti da allevare e coccolare.

È possibile insegnare al norn i nomi degli oggetti, purché li stia osservando; in questo caso, Gippo è completamente preso dall'ascensore e non presta attenzione al carillon che gli sto mostrando.



Eh sì, cari lettori, ormai i regali classici sono passati di moda e le feste che stanno per arrivare (e che in parte sono già passate, considerando il consueto gap temporale) meritano qualcosa di originale e innovativo per stupire parenti e amici. E, dato che le vostre dimore saranno già colme di cani, gatti e canarini, mi pare naturale consigliarvi l'acquisto dell'animale domestico del futuro, il norn.

Interessante, ma che diavolo è un norn?
Questa nuova specie, scoperta

Il punto di partenza. Nell'area circostante l'incubatrice potrete trovare ciò di cui i vostri animaletti hanno inizialmente bisogno: cibo nel vicino giardino, caffè per rimanere arzilli e il computer al piano superiore; addirittura gli strumenti musicali e le api col miele necessario alla sopravvivenza. Infine la teleferica per raggiungere la casa sull'albero. Che si può desiderare di più?



All'interno di quella che ha tutta l'aria di essere una casa sull'albero (raggiungibile tramite teleferica), troviamo il pericolo nella verdastra forma di un grendel. Come i norn, questo animale è dotato di una propria vita, anche se animato da intenzioni malvagie. Ha una propria intelligenza ed è in grado di assimilare concetti nuovi; non è detto che non sia addomesticabile...



Altro viaggio, altra meta; il mare in tempesta non sembra presagire nulla di buono, speriamo in bene...



Esiste anche la possibilità di una bella doccia: i norn sono animali puliti, sapete!

nosciute. Sarà necessario insegnargli innanzitutto a badare al proprio fabbisogno alimentare, convincendolo a mangiare carote, miele, limoni, formaggio. Già, ma come? Dato che, inizialmente, non sarà in grado di parlare, vi toccherà educarlo a suon di scu-lacciate e grattatine sul mento, le prime per correggerlo e le altre per incoraggiarlo, premurandovi di attirare la sua attenzione sull'oggetto o il particolare che vi interessa. Per facilitarvi l'arduo compito il povero negoziante ha deciso di sbancarsi e rimandare le vacanze in Florida con l'amante, fornendovi in qualità di ennesimo omaggio un utilissimo computer, creato per insegnare al norn i primi concetti legati alla vita. Incoraggiandolo ad avvicinarsi allo strumento elettronico e soprattutto a prestarvi attenzione (si distrae facilmente, specie se appena nato), potrete dare via a una girandola di spiegazioni illustrate, accompagnate ciascuna da una parolina chiave, che dovrebbe entrare nel sistema neurale del cucciolo. Apparirà, ad esempio, l'immagine di un letto con un dormiente accanto alla parola "dormire" e via discorrendo. Sarà molto utile che l'animale impari alla svelta il vostro nome, in modo da essere in grado di obbedirvi e parlarvi; allo stesso modo, insegnandogli il nome degli oggetti che incontrerà lungo

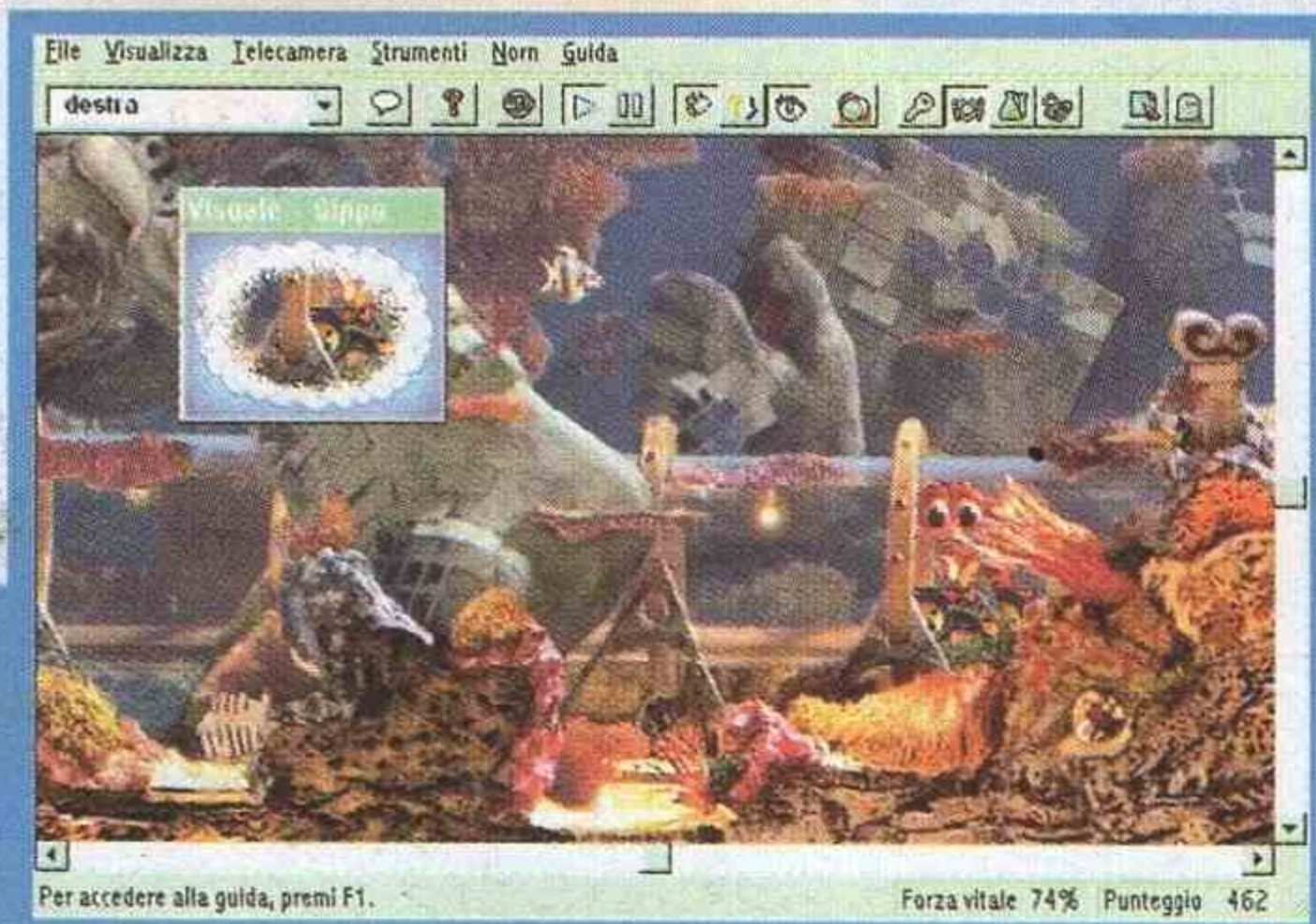


Il norn, come le galline, nasce dalle uova e sarà proprio da esse che potrà partire la vostra avventura. Il negoziante vi fornirà, infatti, un gruppo originale di sei uova (della prima generazione), che sarà vostra preoccupazione fare schiudere; oltre al sistema naturale (ovvero lasciarle al loro corso in presenza di calore - convincendo la nonna a covarle, se ritenete necessario), potrete utilizzare la comoda incubatrice in omaggio, grazie alla quale l'operazione sarà notevolmente velocizzata.

L'ABC DELLA SOPRAVVIVENZA

Una volta nato il pargolo, potrete esultare di gioia a sazietà e stappare tutto lo spumante che desiderate, ma non scordatevi di dargli/le un nome (dubbi? Perplexità? Rivolgetevi al box!) e registrare la sua nascita, magari fotografando la creatura come si farebbe con un cucciolo d'uomo in modo da conservare un ricordo del nascituro ai suoi primi vagiti. Appena venuto al mondo, il vostro norn (ammettendo che sia maschio) sarà trascinato da una grande curiosità verso l'ambiente che lo circonda, così ricco di oggetti curiosi, governati da logiche a lui ancora sco-

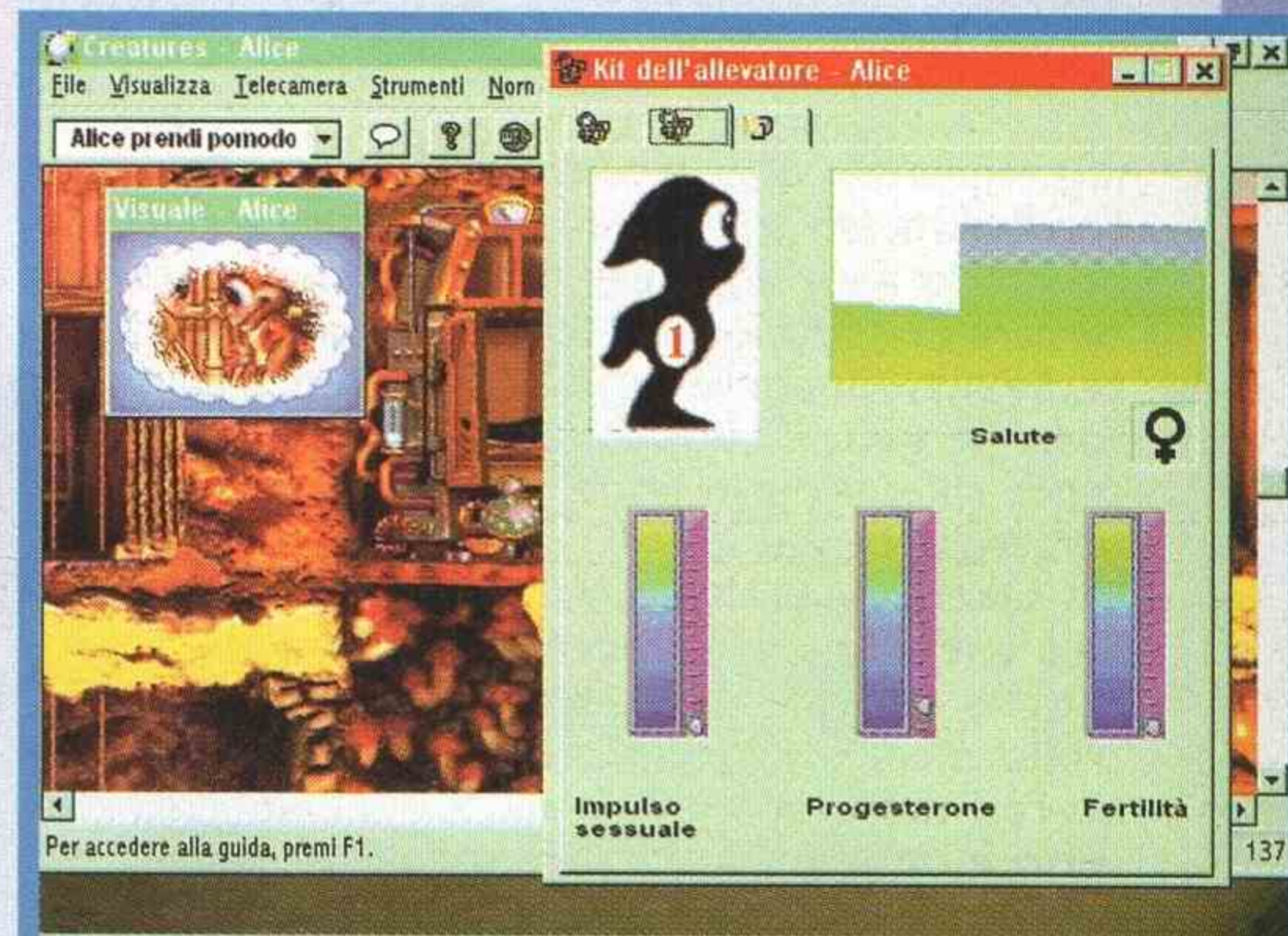
Sempre Gippo (il poverino ha dovuto prestarsi per l'intero servizio fotografico; non che non fosse felice di comparire sulle pagine di TGM...) alle prese con un carrello in un sottopassaggio subacqueo, caratterizzato da uno stupendo panorama.



REVIEW



Abbiamo scovato quella che sembra una piantina di pomodoro; anche in questa schermata la grafica è molto piacevole: l'unico elemento che stona è l'interfaccia a finestre offerta da zio Bill, purtroppo sempre presente a video.



Il danno è fatto! Alice è incinta: ora è solo questione di tempo.

AKKATTATEVI 'STO KIT

Certamente la manina attraverso la quale i norn vi vedono e riconoscono è lo strumento più diretto per impartire loro la vostra linea di condotta, tuttavia sono necessari i seguenti kit per avere un monitoraggio completo delle loro condizioni e intervenire tempestivamente qualora si renda necessario.



KIT DEL PUNTEGGIO

Niente di particolare, solamente un veloce riepilogo del vostro lavoro di allevatore, col riassunto delle uova nate artificialmente e di quelle procreate.



KIT DELLA SCIENZA

La manna dal cielo per coloro che fossero nati con l'enciclopedia della medicina in una mano e il microscopio elettronico nell'altra.

In questa sede vengono approfonditi all'ennesima potenza gli aspetti già rilevati grazie al kit della salute tramite l'utilizzo di un comodo grafico in grado di monitorare ben quattro valori contemporaneamente per ciascun gruppo. Si passa quindi all'esame dell'anatomia cerebrale (con tanto di mappa del cervello) per arrivare al misurino per la somministrazione di sostanze medicinali eventualmente in carenza.



KIT DELLA SALUTE

Si inizia a fare sul serio col kit della salute, grazie al quale potete tenere sotto controllo i principali parametri corporei come se foste una mamma premurosa. Abbiamo il rilevatore di battito cardiaco e diversi indicatori tra cui dolore, fame, stanchezza, sonnolenza e noia (no, quello della naia non c'è, i norn ne sono esentati). Qualora si dovesse verificare qualche preoccupante sbandamento dei valori, potrete ricorrere all'uso di tre elementi naturali utili per farli rientrare: matriciale, vilucchio e formaggio.



KIT DEL PROPRIETARIO

Questo è il primo kit che utilizzerete e il suo scopo principale consiste nel permettervi di registrare la nascita del nuovo venuto. Naturalmente, in perfetta sintonia col carattere mieloso dell'intera realizzazione, consente di prendere alcune fotografie del vostro norn in modo da mantenere vivo il ricordo di lui quando sarà scomparso (sigh, sob).



KIT DEL BECCHINO (O FUNERARIO)

Una volta che la creatura è schiattata non vi resta che seppellirla facendo appello alla vostra creatività per comporre due righe che non stonino sulla sua pietra tombale, accompagnandole magari con una delle foto che avevate scattato finché eravate in tempo.



KIT DELL'ALLEVATORE

Sotto le spoglie dell'allevatore potrete e dovrete controllare se le maialate dei vostri norn hanno dato o meno i loro frutti. In caso positivo, il simbolo di un uovo comparirà nella pancia della raffigurazione della femmina e un numero indicherà la progressione verso la nascita. Potrete influenzare il desiderio sessuale dell'animale convincendolo a mangiare una delle due verdure che avete a disposizione, ossia pomodori e pomodori a pois.

il cammino, potrete fargli capire ciò che desiderate da lui.

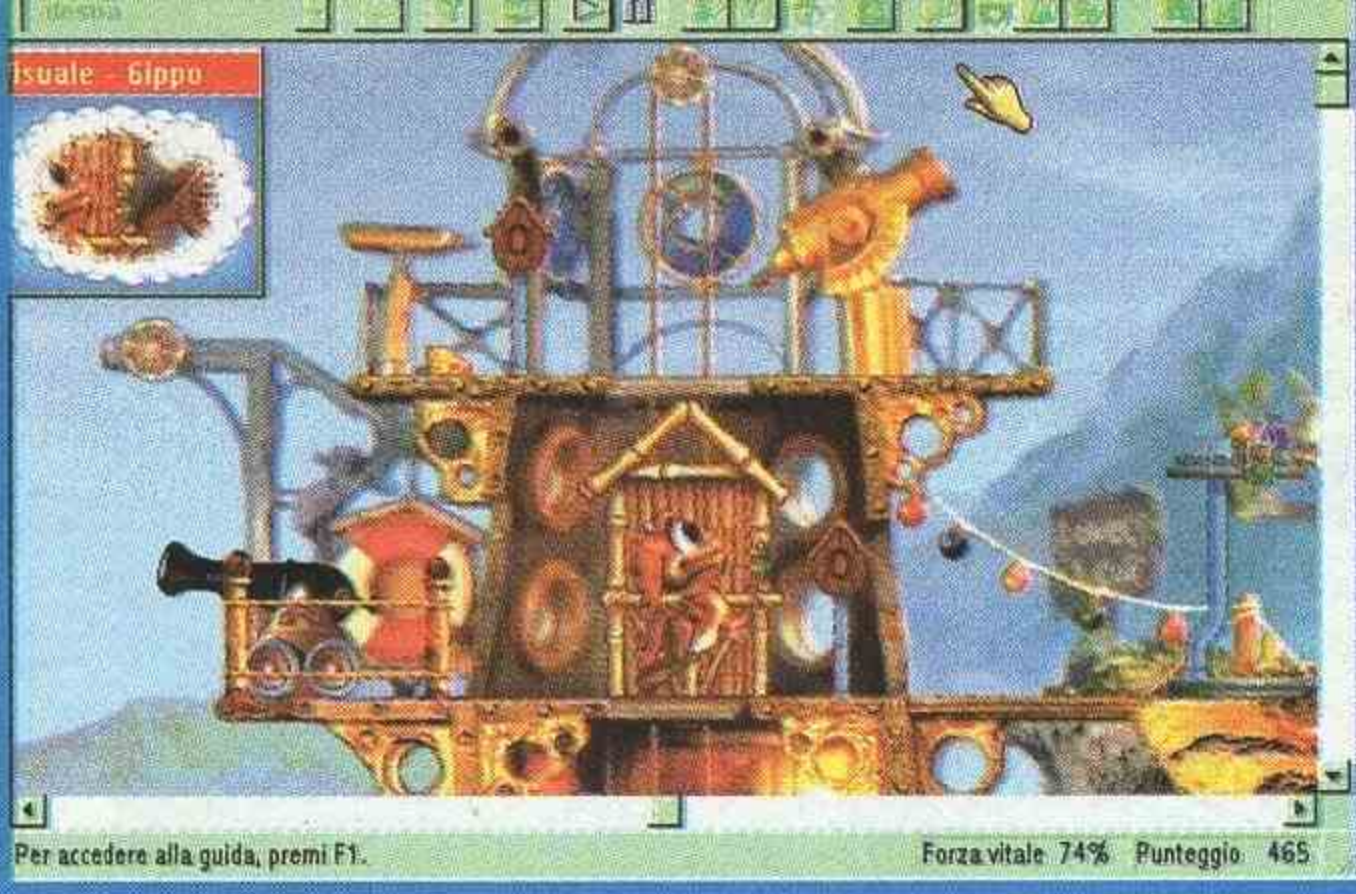
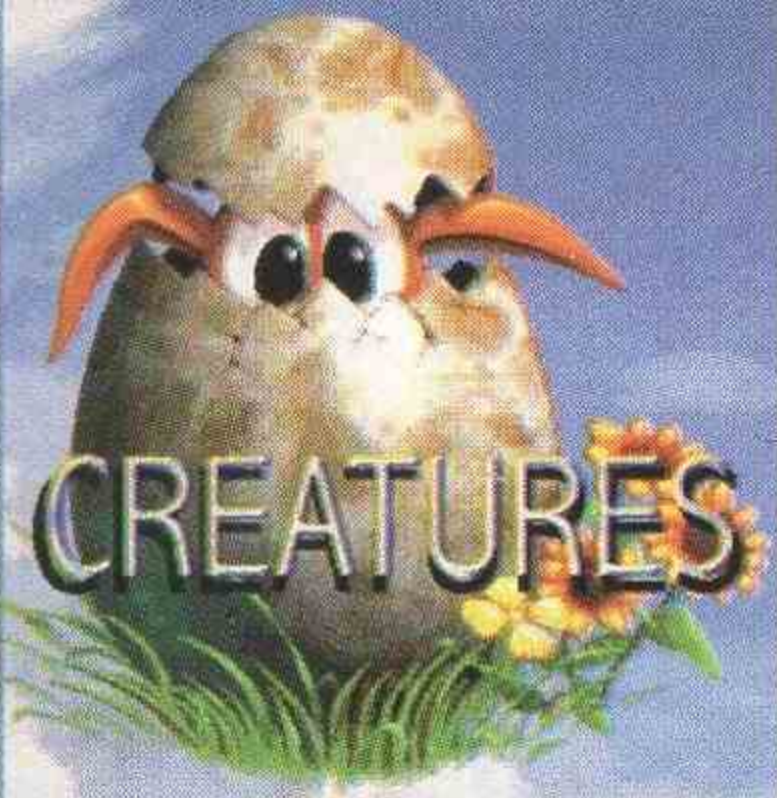
VERSO L'INFINITO E OLTRE

Quando avrà imparato le regole basilari della sopravvivenza potrete condurlo per mano all'esplorazione di tutto quello che lo circonda, in modo da sollecitare la sua curiosità di sapere e dare sfogo alla sua necessità di divertimento. Tra i suoi passatempi preferiti, vi consiglio la palla (semplice e al tempo stesso affascinante), così come la radio e gli strumenti musicali, l'ascensore, i carrellini e tutti i mezzi di trasporto in generale. Con la crescita, acquisterà in esperienza spingendosi oltre quelli che erano stati i suoi antichi confini per scontrarsi, infine, col pericolo.

Infatti, lo stesso gruppo di ricercatori sopra menzionato ha appurato l'esistenza di un'altra specie sino ad oggi ignorata, le cui principali peculiarità sono una spiccata propensione alla cattiveria fine a se stessa e

Gippo è interessato al cavalluccio marino; a quanto pare i programmatori hanno inserito nel gioco una certa dose di umorismo: come spiegare altrimenti quella specie di statua della libertà norn, sprofondata sul fondo dell'oceano?





L'osservatorio è caruccio; tra le altre cose potrete sparare qualche colpo col cannone. Durante le peregrinazioni del vostro norn non dimenticate le scorte alimentari per tenere entro certi valori il livello della fame.



Creatures è un programma un filo complesso da giudicare. Tanto per iniziare non appartiene alla grande famiglia dei videogiochi nel senso più classico del termine: il divertimento che da esso si trae non è puro e immediato come quello scaturito durante una qualsiasi partita a un altro esemplare del divertimento digitale.

Mentre in una simulazione calcistica si prova soddisfazione al termine di un'azione ben orchestrata, in un simulatore di volo si esulta dopo l'abbattimento di un nemico o in un picchiaduro si urla per la gioia una volta steso l'avversario, nell'ultima fatica dei Warner Interactive occorre portare molta pazienza prima di raccogliere ciò che si è seminato. Le azioni con le quali è consentito interagire col mondo dei norn si potrebbero definire laterali allo sviluppo dell'intelligenza artificiale, vera e propria protagonista nelle sue diverse e ripetute incarnazioni. Il giocatore, in altre parole, è chiamato a un ruolo simile a quello di uno scienziato, quasi di supporto e controllo a un esperimento, destinato in ogni caso a regalare le sue soddisfazioni. E' molto appagante vedere il proprio norn cercare il cibo e nutrirsi secondo il suo fabbisogno, piuttosto che utilizzare compiutamente un oggetto o un'apparecchiatura anche complessa e, infine, interagire coi propri simili cercando la comunicazione e il dialogo.

Una parentesi va necessariamente aperta per elogiare la grafica che, miscelando disegni realizzati al computer, fondali originati su carta e immagini fotorealistiche (questa è l'impressione), si attesta su ottimi livelli. Sulla stessa onda di gradimento il sonoro, che unisce ottime digitalizzazioni a musiche d'atmosfera. L'aspetto della presentazione si guadagna un buon punteggio solo per l'ottimo filmato illustrativo completamente tradotto in italiano così come il resto del gioco (ad opera della stessa équipe della quale si parlava nel corpo dell'articolo, pare).

Il discorso della longevità ha, invece, da essere un poco più articolato. Come ho già avuto modo di scrivere, il gioco è fine a se stesso: si crea la vita e la si osserva crescere, interagendo col mondo e ricevendo le opportune indicazioni. Per quanto può durare? Il mondo è piuttosto vasto ma è unico: volendo ricominciare da capo si perdono tutte le creature e ci si ritrova nella medesima ambientazione con un paio di uova in mano e una pacca sulle spalle. Inoltre la sua evoluzione è misera e si limita al cambiamento di dislocazione degli oggetti e dei mezzi di trasporto. E la sfida nel crescere nuove generazioni di norn, di per sé imprevedibili, può essere interessante o meno, a seconda del soggetto.

Va, in ogni caso, considerata la notevole originalità di un simile prodotto che, in quanto a concetto, supera buona parte dei videogiochi presenti tuttora sul mercato. Forse meriterebbe un premio per questo fatto, mentre un sito su Internet con tanto di possibilità di scambio creature è già riuscito a guadagnarselo. Quando però si tratta di farvi sborsare del denaro, occorre qualche attenzione supplementare. Proprio per queste ragioni Creatures è un programma con la stoffa del gioco da collezione destinato a una particolare schiera di utenti, ovvero a persone dotate di una certa pazienza e con uno spirito gaudiosamente amante della vita in ogni sua forma. Insomma, un prodotto scientificamente tenero, ideale regalo per l'amata, a maggior ragione in clima natalizio.

H A R D W A R E

Creatures gira unicamente sotto Windows '95 sopra una macchina che supporti con una buona velocità tale sistema (dato che fa largo uso delle sue finestre), quindi almeno un Pentium con 16MB di RAM. Scheda grafica e sonora dovranno essere scelte tra le DirectX-compatibili, che il programma pretende per funzionare correttamente.

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

SONORO ●●●●●

GIOCABILITÀ ●●●●●

LONGEVITÀ ●●●●●

90

Globale



L'incubatrice è al lavoro, presto un nuovo norn aggiungerà i suoi schiamazzi a quelli del gruppo.

una tendenza innata al contagio virulento. Battezzate con il nome di Grendel, queste creature si riveleranno molto pericolose per il vostro norn e dovrete cercare in ogni modo di mantenerle a debita distanza. Se non riuscirete a garantire questo, l'animale sotto le vostre cure sarà picchiato senza pietà e senza spiegazioni e potrà venire contagiato da un numero preoccupante di malattie. Ma senza farvi prendere dal panico, potrete intervenire anche quando le cose sembreranno esservi sfuggite di mano. Mantenendo sempre sotto controllo medico il norn, sarete in grado, infatti, di porre i necessari rimedi laddove saranno richiesti, sotto forma di erbe curative o medicinali, nella speranza che impari dai suoi errori.

IL TEMPO DELLE MELE

Arriverà, prima o poi, il periodo in cui i suoi ormoni cominceranno a farsi sentire e, come ogni altro essere vivente, cercherà di darsi da fare per l'accoppiamento. Il problema principale consisterà nel trovargli un norn di sesso opposto, dato che sono abbastanza rari e la soluzione più ovvia consiste nel crescerne due parallelamente, cercando di farli incontrare solo in età matura. Quando si saranno create le condizioni ideali di atmosfera e romanticismo (tutti particolari che hanno una notevole importanza) i due "ragazzi" si daranno da fare strofi-

nando i loro nasi e scambiandosi affettuosi e sonori bacini, il più rumoroso dei quali segnalerà l'avvenuta fecondazione. Tuttavia anche i norn femmina (le norne?) possiedono le loro brave paturnie oscillando tra periodi di fecondità e periodi di sterilità, cosicché dovete fare loro i conti in tasca per scoprire se effettivamente l'embrione è sulla strada giusta. Controllando testosterone e gondatropina (che non sono due balli folcloristici di Bora Bora, come sostiene il RED), avrete la risposta che cercavate e saprete se dovete o meno attendervi un ulteriore rincalzo al vostro piccolo allevamento.



Il sottomarino non ha certo un aspetto rassicurante e Gippo non ha intenzione di farsi convincere facilmente a salire per un veloce giro; suvvia, Gippo, dobbiamo fare le foto...

...AND DID IT MY WAY

Come per tutte le belle esperienze esiste però un termine, sopraggiunto il quale le vostre creature dovranno lasciarvi per passare a vita migliore. Proverete dispiacere per questo, ma tutto quello che potrete fare sarà seppellire i cadaveri in un cimitero particolare, apponendo una fotografia sulla lapide e qualche parola di caloroso commiato.

Massimo Svanoni

"Viva le recensioni divise in capitoli"

La radio è un'altra delle manie del mio norn; non appena la scorge dimentica il montacarichi e alza il volume oltre ogni dire: sarà mica un truzzo?



Il teletrasporto è veloce e moderno e i norn imparano velocemente a usarlo (anche perché è piuttosto semplice: si tratta di premere un pulsante e il gioco è fatto); sfortunatamente ne sono presenti solo due paia in tutto il mondo.



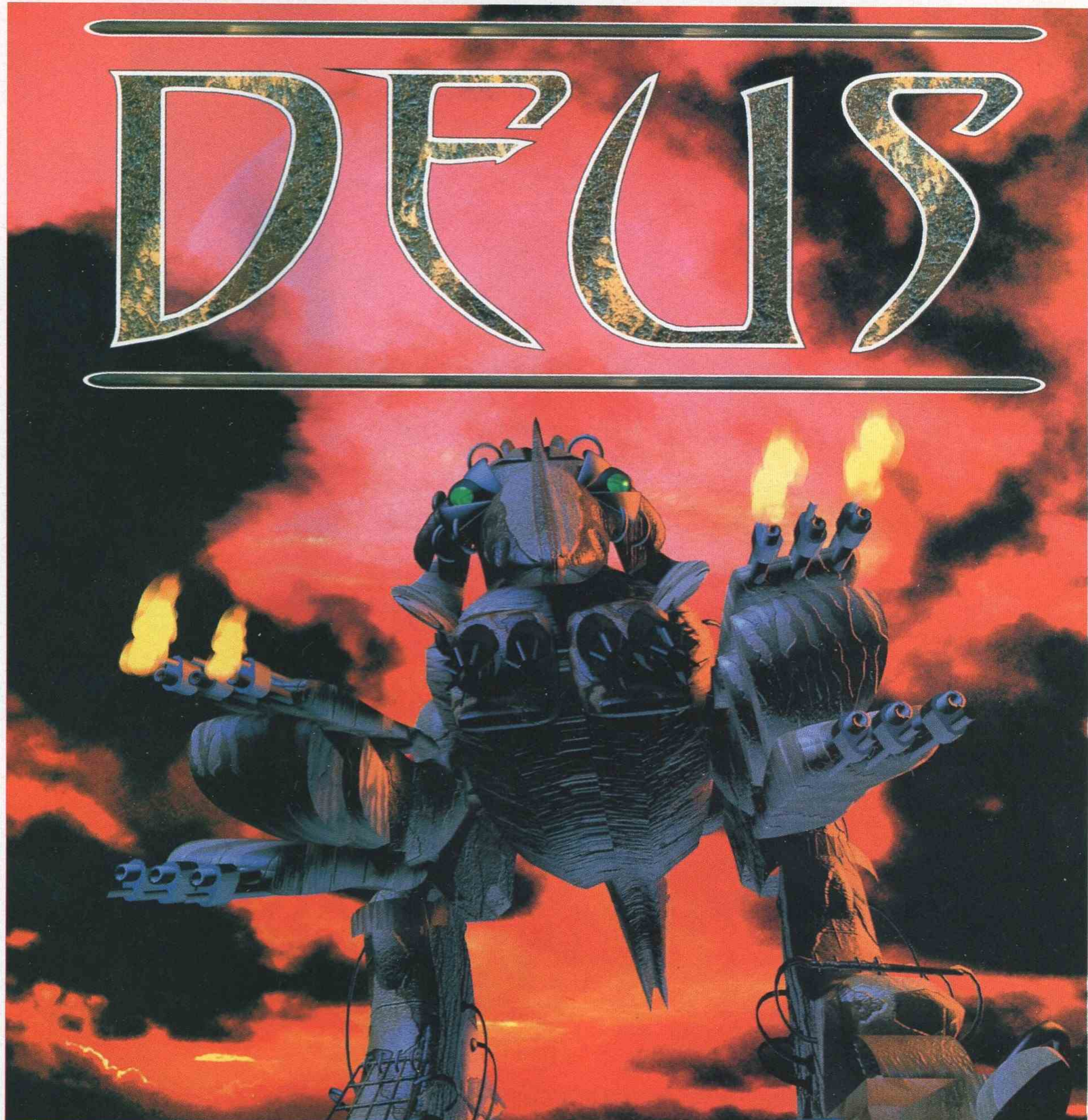
IL DILEMMA DEL NOME

Come nel caso della sindrome da foglio bianco, allarmante sintomo di vecchiazza per un redattore, nel caso dei genitori può capitare di essere colti da indecisione galoppante al momento di assegnare un nome al nascituro. Il sottoscritto, nel pieno delle sue facoltà intellettive, ha deciso di redigere un utile vademecum per tutti coloro che fossero affetti da questo tipo di dilemmi, completandolo anche con qualche piccolo elenco dall'indubbia utilità. Per costruire un allegro nomignolo, selezionate due o tre sillabe che vi stanno simpatiche e sincere che producano suoni diversi, quindi incollatele senza pietà aggiungendo consonanti a piacimento. Ad esempio 'gi' e 'po' danno 'Gippo'. Una volta che avrete assunto la completa padronanza del sistema, potrete destreggiarvi tra nomi lunghissimi, comprensivi delle più sfavillanti ricercatezze grammaticali. Se lo riterrete opportuno potrete spedire i risultati dei vostri sforzi: i 10 migliori riceveranno in premio un pupazzo di Silvestri in scala naturale completo di divisa da squash e racchetta (che domani tra l'altro è impegnato in un torneo di CI: che il Supremo mi assista... NdSS). Se proprio non ne volete sapere di fondere le cervella, potete sempre ricorrere agli acronimi dei vostri redattori preferiti, oppure a qualche suggerimento tra i seguenti: Fulgenzio (funziona anche per fare colpo su una ragazza), Amintore, Agilulfo, Rosmunda, Pancrazio, Clitennestra, Euridice.



Ora puoi essere un...

DEUS



Silmarils

CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 33 Mhz O SUPERIORE,
WIN. 3.1 O WIN. '95, DOS 5.0,
8 Mb RAM,
SVGA 256 COLORI,
SOUNDBLASTER, MOUSE.

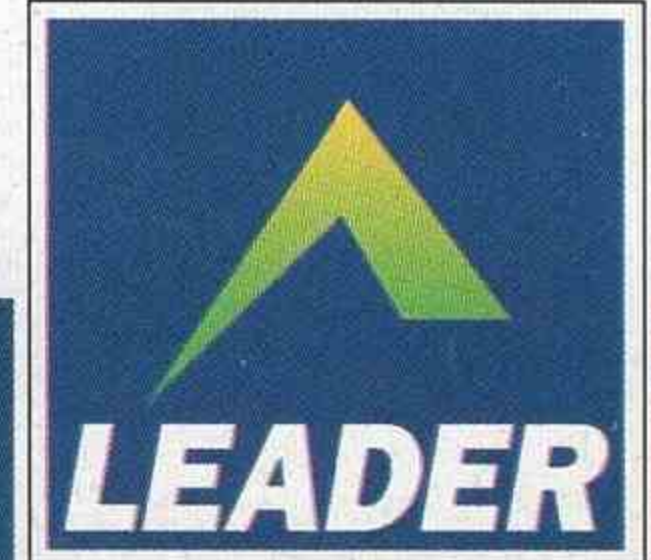
Sei uno dei pochi eccezionali cacciatori di taglie che nel XXII secolo si chiamano DEUS. Vivi in incognito e sogni di fare jackpot e qui, su Alcibiade, i sogni diventano realtà... sempre che tu sopravviva...

Una grande avventura presentata da SILMARILS, "Hitmaker" tra i più quotati nel panorama internazionale dei produttori di games per computer.

£ 79.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leadspa.it



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DELPI

Un incidente ha provocato la comparsa di un virus sul pianeta Io.

© 1996 Ubi Soft - Tutti i marchi sono registrati dai legittimi proprietari



ti trascinerà in una corsa disperata
su un pianeta in piena decomposizione

La posta in gioco?

VINCERE o MORIRE!

Sei stato avvisato...

GO ACTION

Ubi Soft
20121 Milano
Via Anfiteatro, 5



Tel. 02/861484
<http://www.ubisoft.fr>
e-mail: ubisoft@ubisoft.inet.it

GRAFICA STRABILIANTE

Grafica 3D in tempo reale
Risoluzione 640x480
16 bit per 65.000 colori
30 immagini al secondo

MUSICHE ORIGINALI

Effetti sonori in Dolby Stereo™

CIRCUITI ED AUTO

12 circuiti iniziali
più diversi altri nascosti/bonus
8 auto modificabili
4 ambienti di corsa diversi
e 3 livelli di difficoltà.

REQUISITI TECNICI

PC Pentium 120 MHz
16 MB ram
Lettore cd-rom 4x
Windows 95™

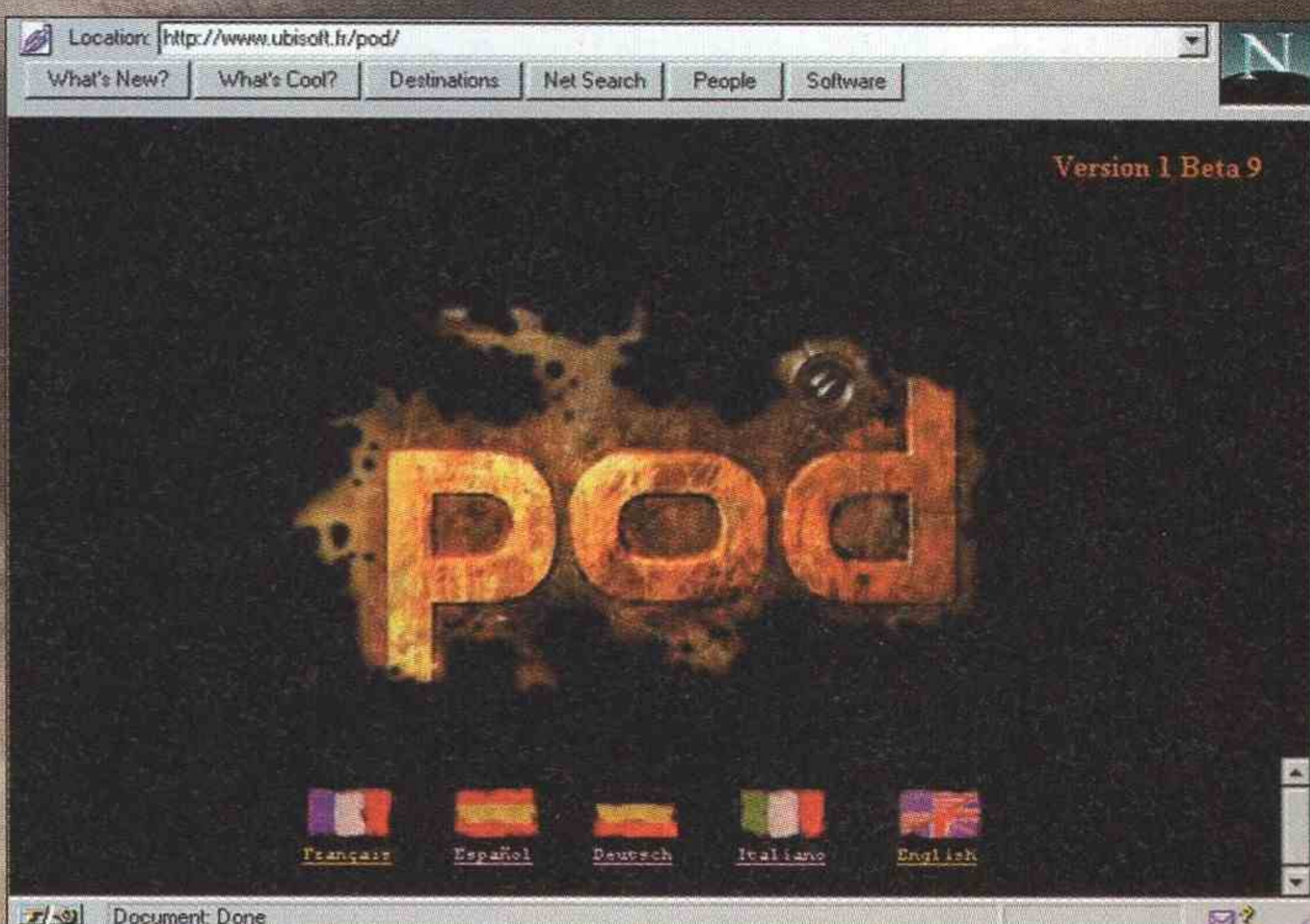
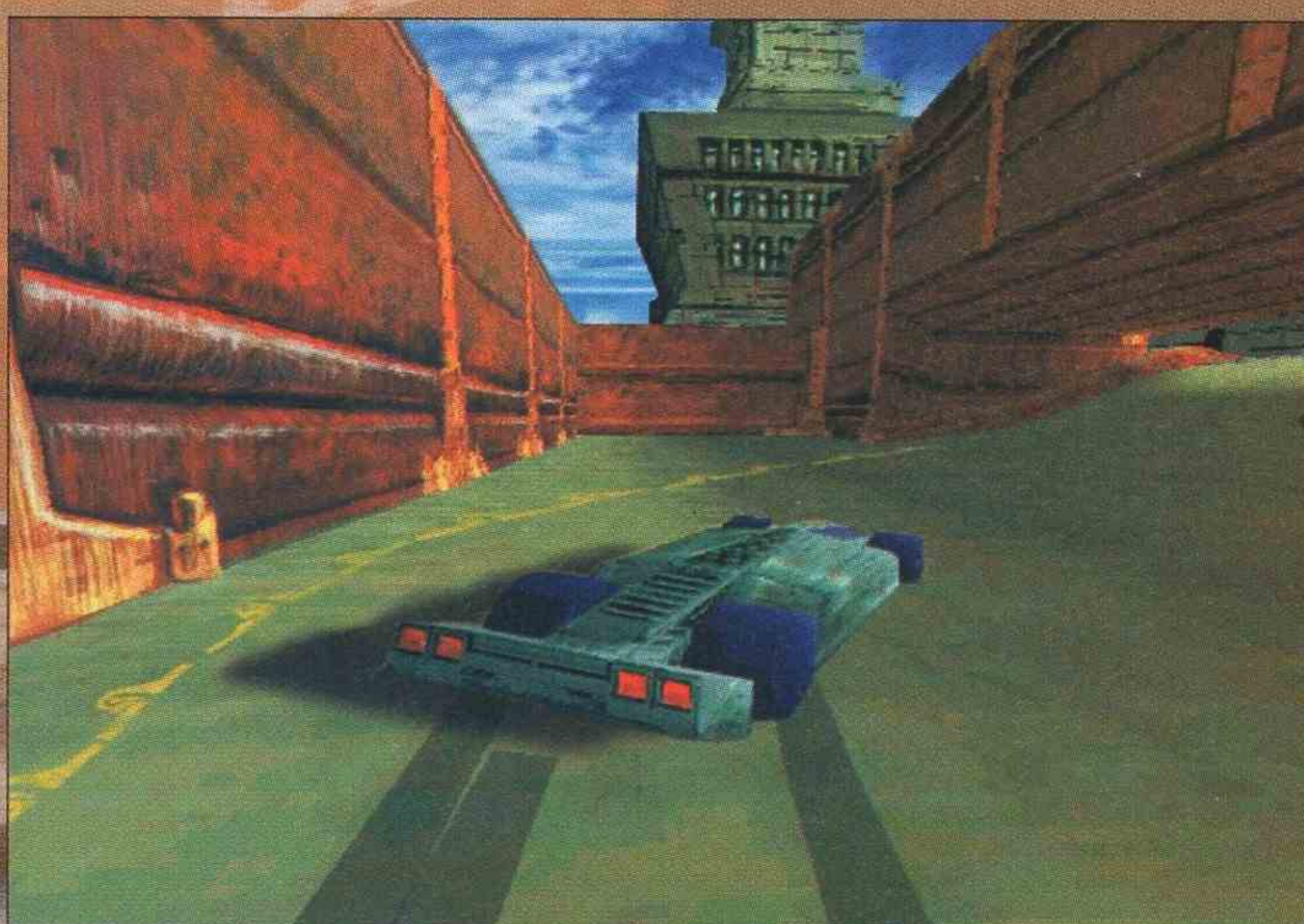
MMX

Il primo gioco progettato per girare
anche sui nuovi processori MMX
della Intel™ che permettono
una velocità ed una resa 3D fantastica,
nonché un sonoro senza precedenti
(32 voci mixate
per un rombo del motore sensazionale)

INTERNET

Possono giocare
fino a 8 giocatori contemporaneamente
grazie all'on-line
(link, modem o rete).
È anche possibile
collegarsi ad Internet
e scaricare gratuitamente
nuovi circuiti e nuove auto.
Potrai anche registrare il tuo tempo
nella tabella dei record di tutto il mondo!

COMPLETAMENTE IN ITALIANO



LEISURE SUIT LARRY

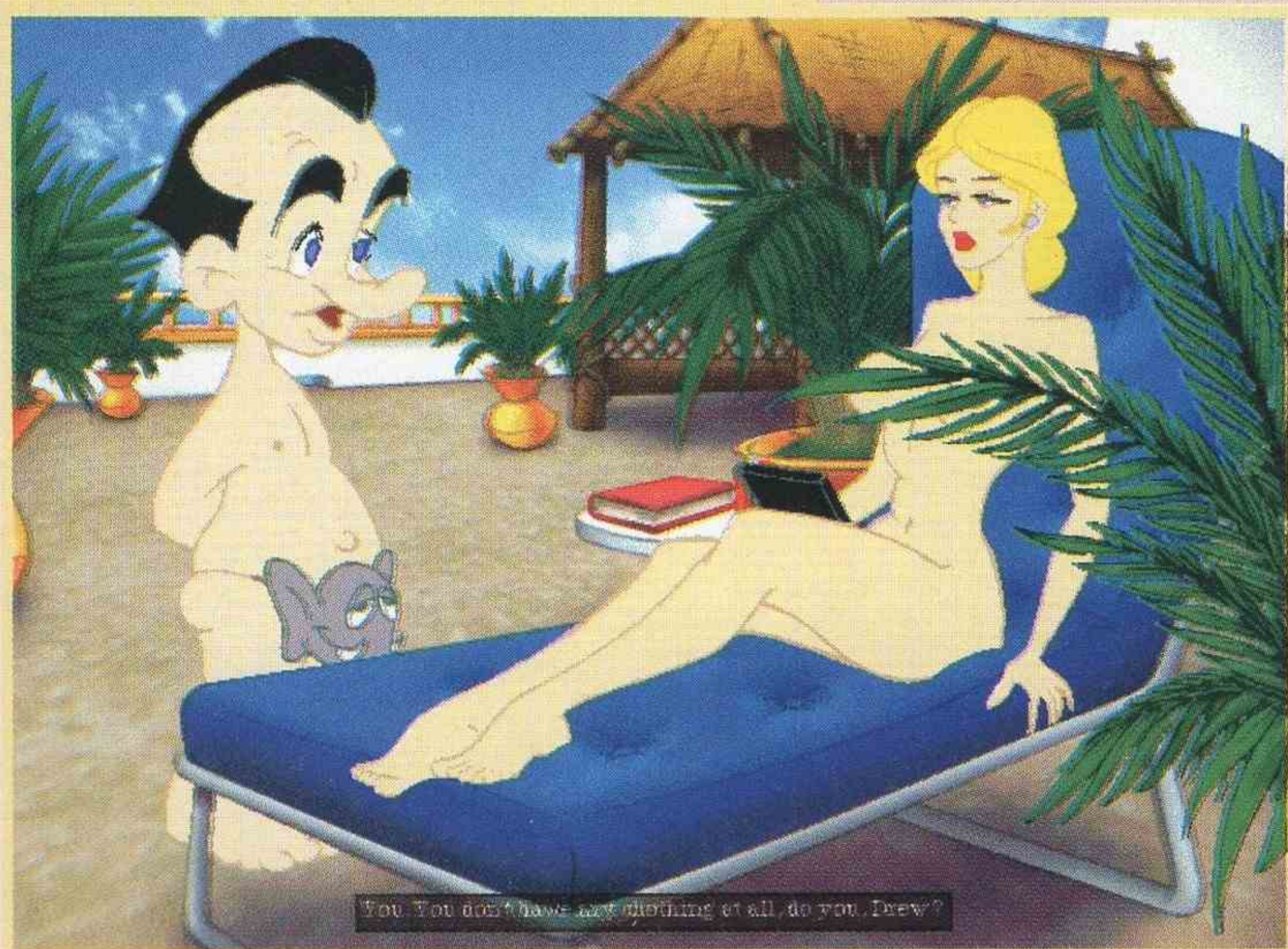
LOVE FOR SAIL!

È piccolo, pelato, si veste ancora come John Travolta e ha un medaglione che è l'invidia di Mr. T. Quando passa per strada le donne fanno finta di non vederlo e gli uomini gli ridono dietro, ma nonostante tutto è riuscito ad arrivare alla sua settima avventura... merito del suo charme o della maglieria intima in amianto?

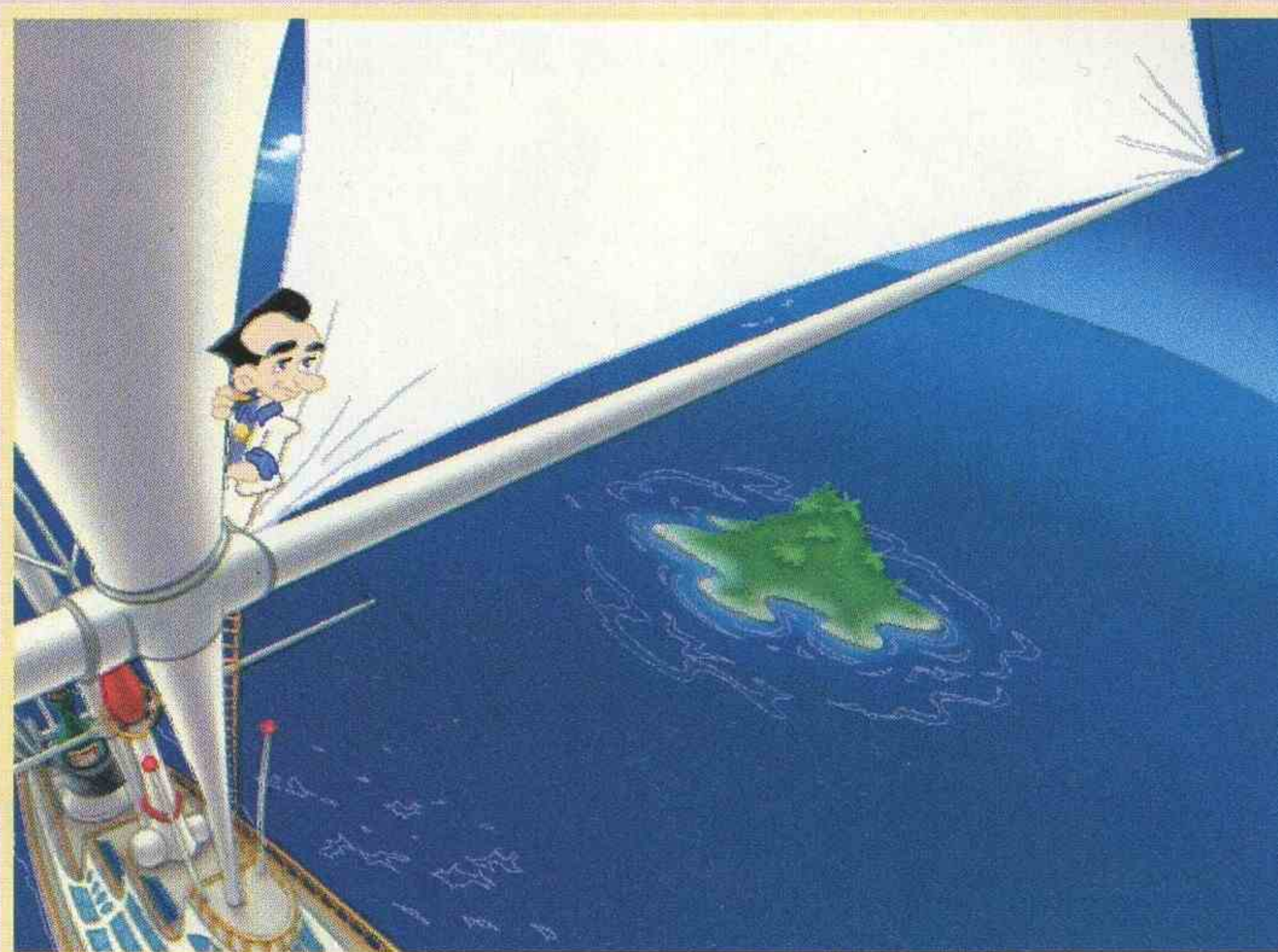
Maniaci di tutto il mondo gioite: è tornato il playboy più sfortunato di tutti i tempi e questa volta non è solo! Ops, mi sono sbagliato, stavo guardando la confezione di Strip Fighter... mmmh. Ok, ritiro ciò che ho detto, è solo come al solito! Sì, ma la speranza è l'ultima a morire, e Larry è un grande esempio di come il destino possa essere in agguato dietro a ogni curva. Lo scapolo meno appetibile del mondo è dunque ritornato ancora una volta per renderci partecipi delle sue (poche) avventure amorose, in quello che non rappresenta il settimo capitolo della serie, ma bensì il 6.9, e questo la dice lunga su quello che dovrete aspettarvi durante l'avventura; una storia un po' più "adulta" e "piccante" delle precedenti, con

Ehhhh, la vostra vena romantica è saltata ancora fuori. Non sarebbe ora di operarsi?

Complimenti per il costumino, state attenti a non bagnarvi il naso da soli!



You. You don't have any chisling et all, do you, Drew?



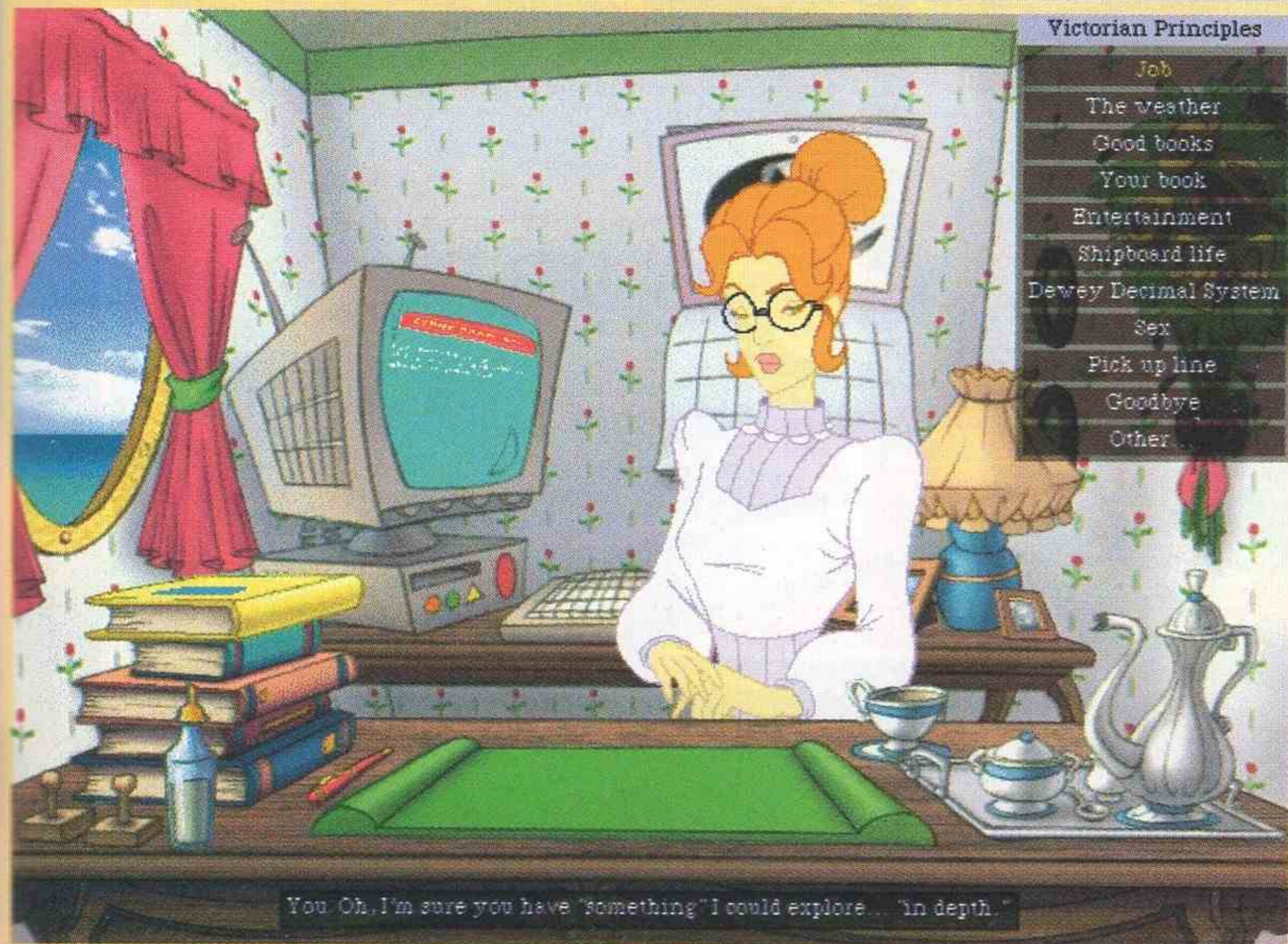
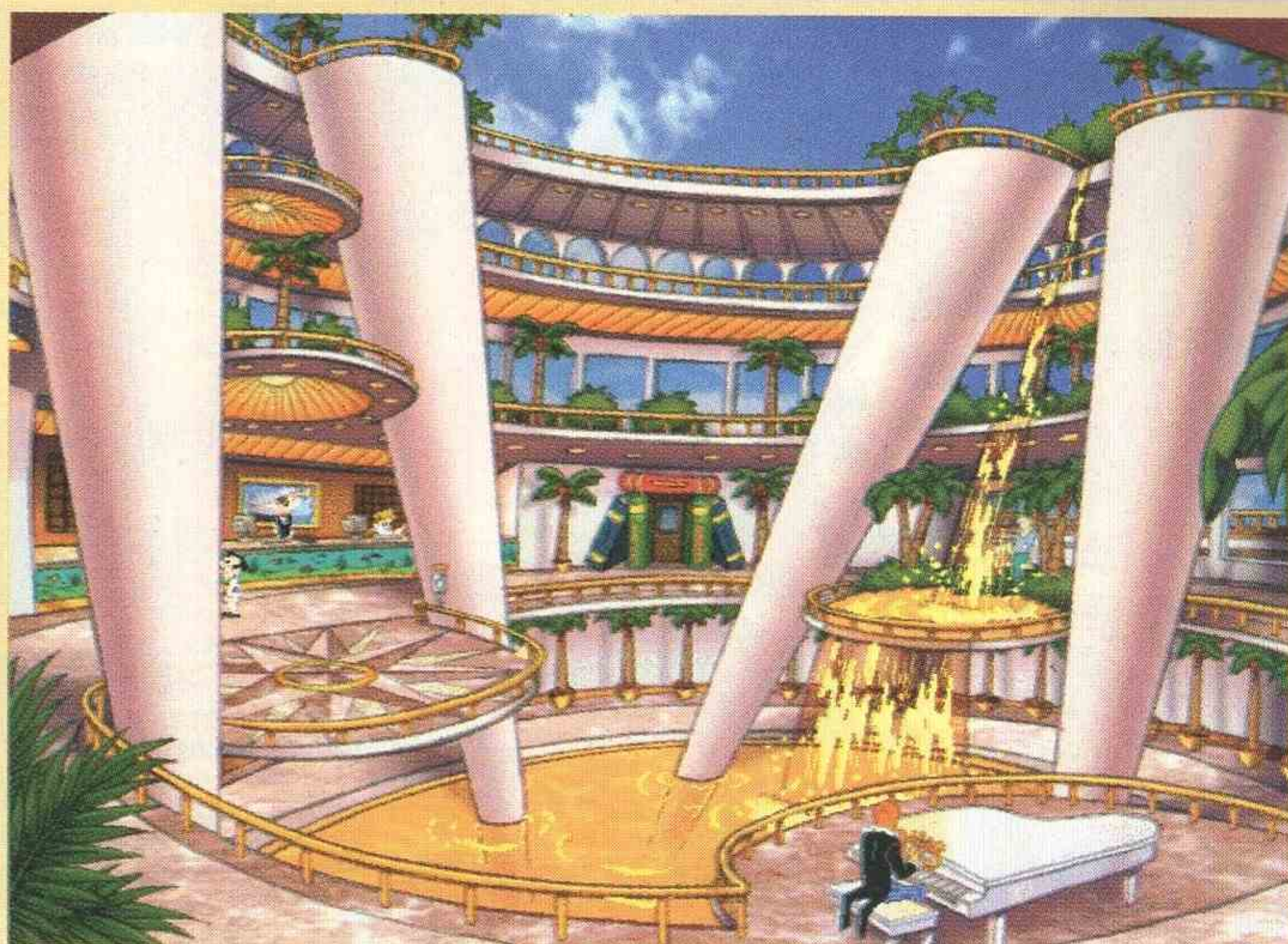
L'inizio di tutti i vostri guai: dopo una serata ehm... romantica con questa tizia, verrete lasciati a penzolare dalla testata del letto e "per puro caso" appiccherete un incendio tentando di liberarvi. Succede... solo a voi!

Lo "scaling" del personaggio non è il massimo della vita, lo potete vedere da soli. Tra l'altro, quella specie di salsiccia a destra è uno dei famosi Dildo™, non chiedetemi a cosa possano servire, il gioco l'ho finito, ma ne ho mancato uno che è caduto dalla nave... acc!



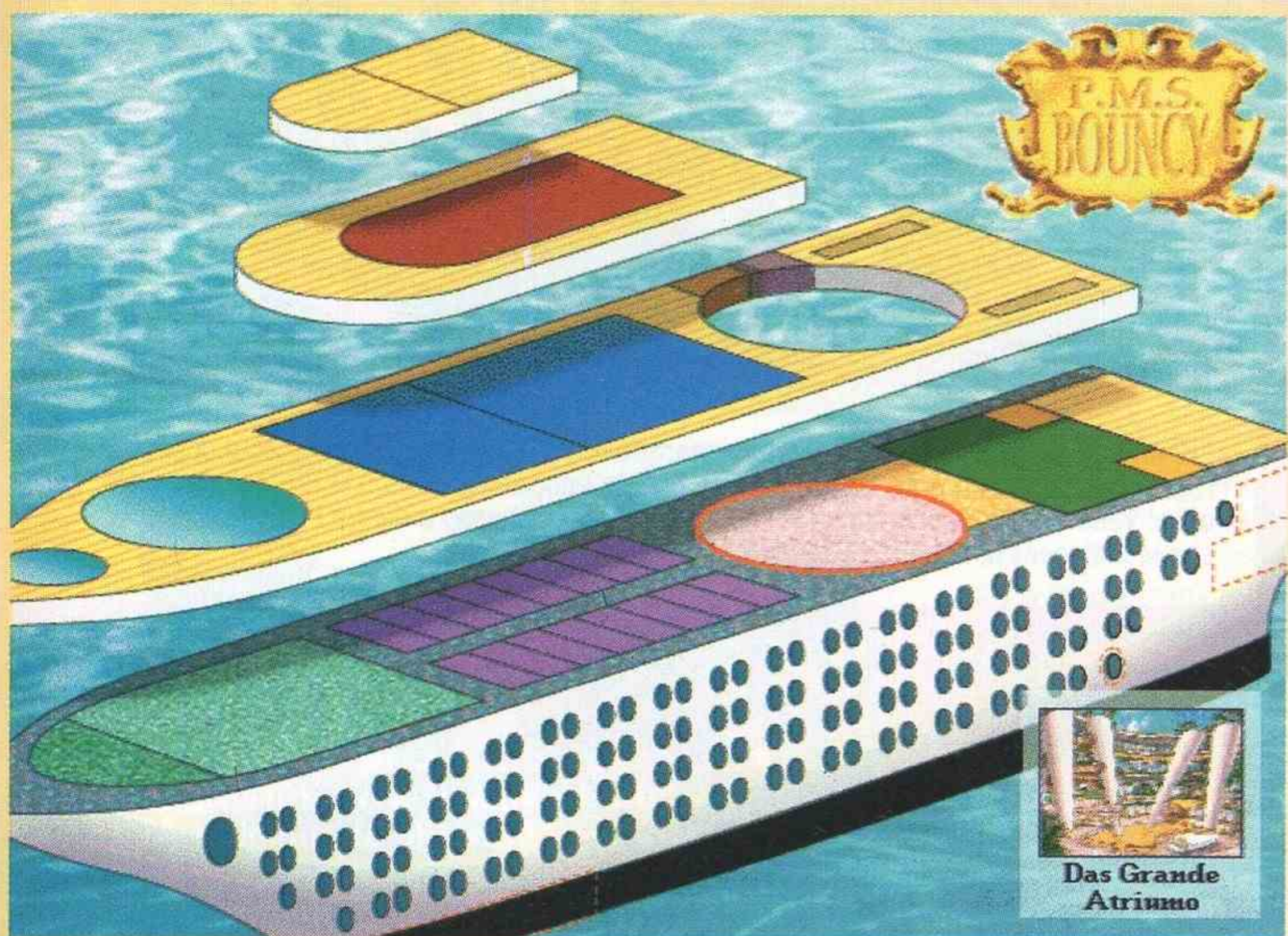
situazioni sempre al limite della moralità... alla Al Lowe, insomma! Se non ci credete, sappiate che sin dall'inizio s'intuisce che c'è qualcosa di diverso nella vita del nostro eroe. Nella penombra di una camera da letto, urla e gemiti fanno capire che con lui c'è qualcuno, non un "qualcuno" qualunque, ma una donna!!! Questo fatto dovrebbe a dir poco scioccare tutti quelli che non sono estranei alle vicissitudini del playboy, soprattutto vista la fatica fatta per accaparrarsi le attenzioni di una singola ragazza nel precedente episodio... Comunque sia, non appena verrà accesa la luce, la scena sarà ancora più sconvolgente di quanto ci si potesse aspettare: Larry, o meglio: voi stessi, legati alla testata di un letto accanto a una VERA ragazza! La vostra buona stella è finalmente uscita dal bagno dopo quarant'anni o ha fatto capolino solo per chiedere un'altra Settimana Enigmistica? Col senno di poi direi che la seconda ipotesi sembrerebbe la più appropriata, infatti il tutto si conclu-

Una cascata di champagne al centro di uno yacht non è uno dei segni che precedono la fine del mondo?



You: Oh, I'm sure you have "something" I could explore... "In depth."

Ecco un esempio di dialogo con i personaggi. Certamente non si può dire che ci siano poche possibilità di discorso, peccato che poi alla fine siano solo un paio quelle veramente utili ai fini della vicenda.



Das Grande Atrium

La mappa della nave sarà disponibile in qualsiasi momento, sapete com'è: meglio non sprecare energie... almeno per ora!

derà con un Larry ancora legato al letto e un portafogli di meno nelle vostre tasche! Ne dubitate? "Certamente poteva andare peggio", starete pensando. Ok, mettiamola così: cosa sarebbe successo se, per puro caso, la ragazza avesse lasciato un mozzicone di sigaretta ancora acceso sulla moquette? Un letto in fiamme e un playboy arrostito non sono certo un buon inizio per un'avventura, ma, anche se non dovesse andarvi a genio, è proprio qui che inizieranno i vostri guai; toccherà a voi far sì che la braciola non diventi troppo cotta e che il vostro esordio non diventi un commiato!

Mentre intorno a voi tutto avrà iniziato a prendere fuoco, per forza di cose farete la conoscenza con la nuova interfaccia grafica: i classici verbi Sierra nella parte alta dello schermo sono infatti stati sostituiti da uno strano menu a scomparsa... solo un paio di cose negative: primo, sotto al puntatore non apparirà il nome degli oggetti a cui passerete sopra, ma dovrete necessariamente accedere all'inventario per scoprirne l'identità; secondo, tra i verbi disponibili per ognuno vi sarà anche la voce "Altri", con la quale, in alcuni frangenti, dovrete inserirne di nuovi tramite tastiera (un'arma a doppio taglio: maggiore libertà ma anche maggiori possibilità di rimaner bloccati).

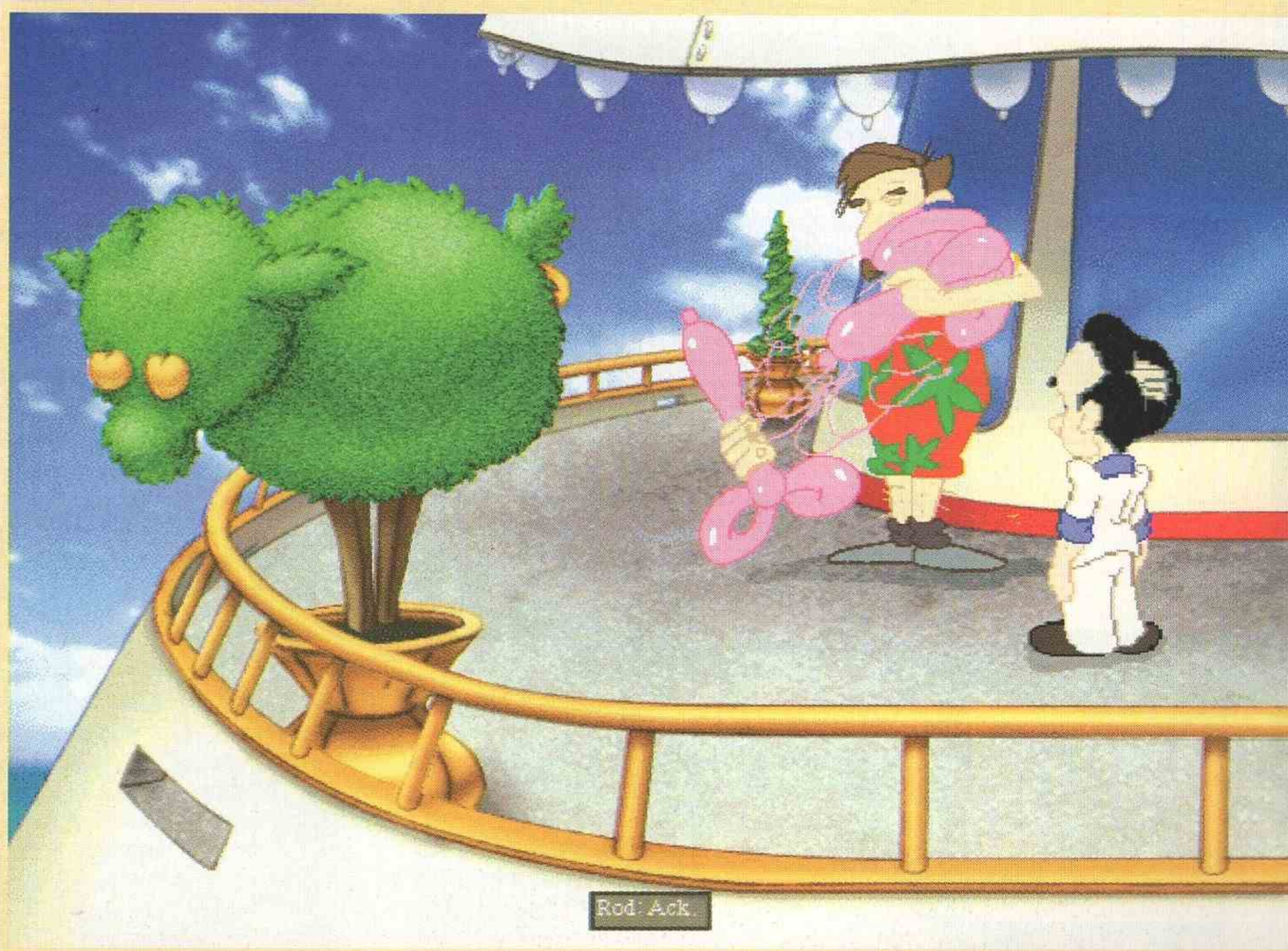
Con la stanza invasa dall'odore di calzini bruciati, prima o poi il vostro cervello dovrebbe iniziare a

regiare alla situazione e, dopo un salto di una quarantina di metri, dovrete riuscire a cavarvela. Quello che otterrete, oltre a lividi e alle ferite varie (per non parlare dell'inca**atura derivata dalla fuga della ragazza che c'era con voi), sarà una vacanza premio su una delle più belle navi da crociera del mondo: la PMC Bouncy... Signore e signori benvenuti in Leisure Suit Larry 7: Love for Sail! Dopo un'esperienza degna del telegiornale della sera, normalmente un uomo inizia ad essere molto più

reflessivo: si mette a pensare alle cose importanti che ha fatto nella vita, ai valori che per lui contano davvero e ad altre fregnacciate del genere... Larry, fortunatamente, non è tanto intelligente d'arrivare a una tale concezione di vita, ed è per questo che, dopo un'incredibile sforzo elucubrativo, decide di lasciar perdere la ricerca della propria identità in favore di uno studio approfondito di quella di tutte le ragazze che gli capiteranno sotto tiro!

Lo scopo di questo settimo capitolo è fondamentalmente semplice e vi salterà "all'occhio" non appena salirete sulla nave. Il capitano del vascello, una biondona a dir poco simpatica (in senso lato) che risponde al nome di Miss Thygh, ha infatti deciso d'indire per l'occasione un concorso destinato a tutti gli ospiti maschili della crociera: dopo una serie di prove di diverso tipo, colui che avrà il punteggio più alto passerà una settimana extra in sua compagnia... Pensate forse che Larry possa rifiutare di partecipare alla gara? Naaaa, neanche se gli si legasse una sal-

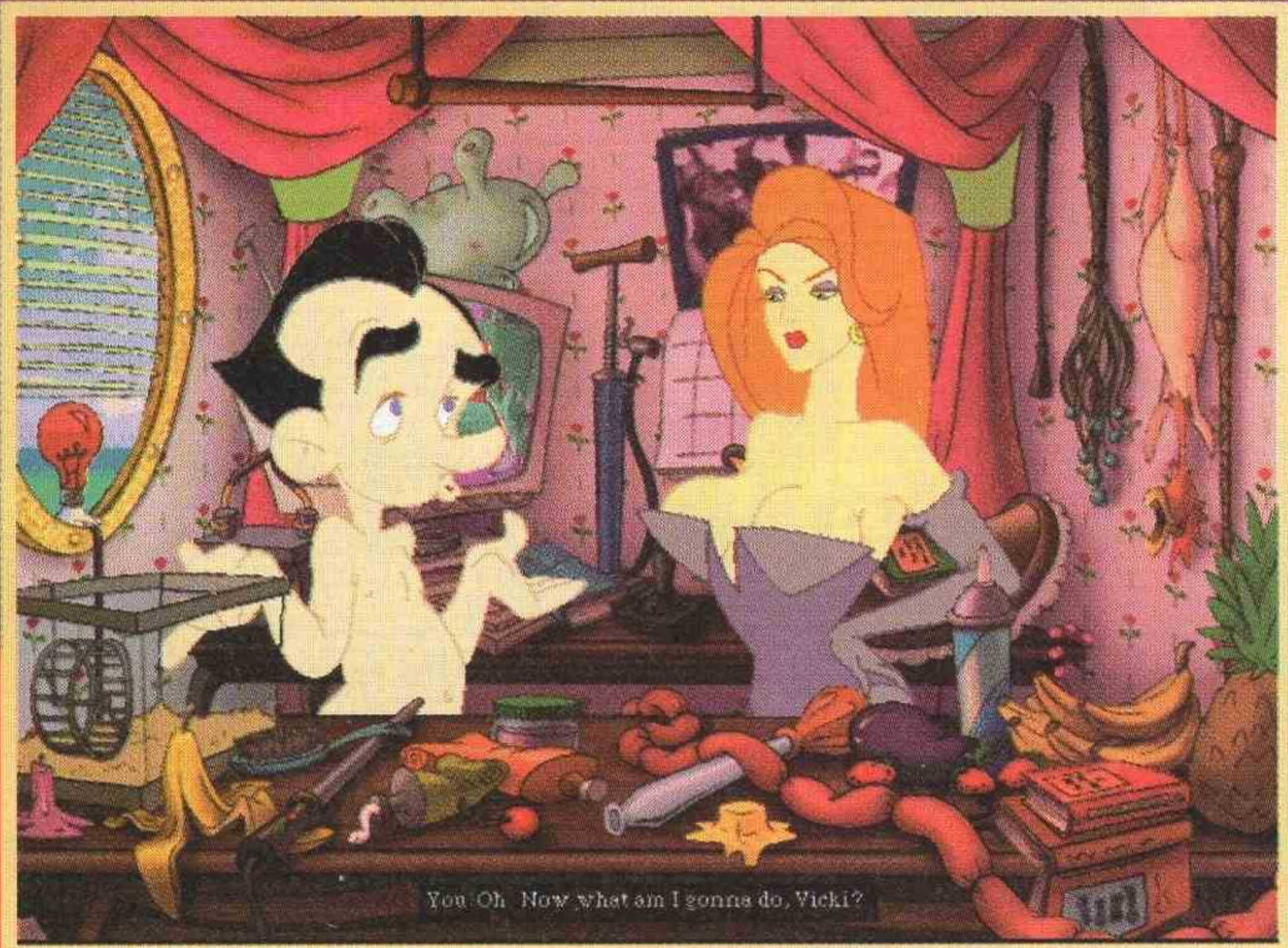
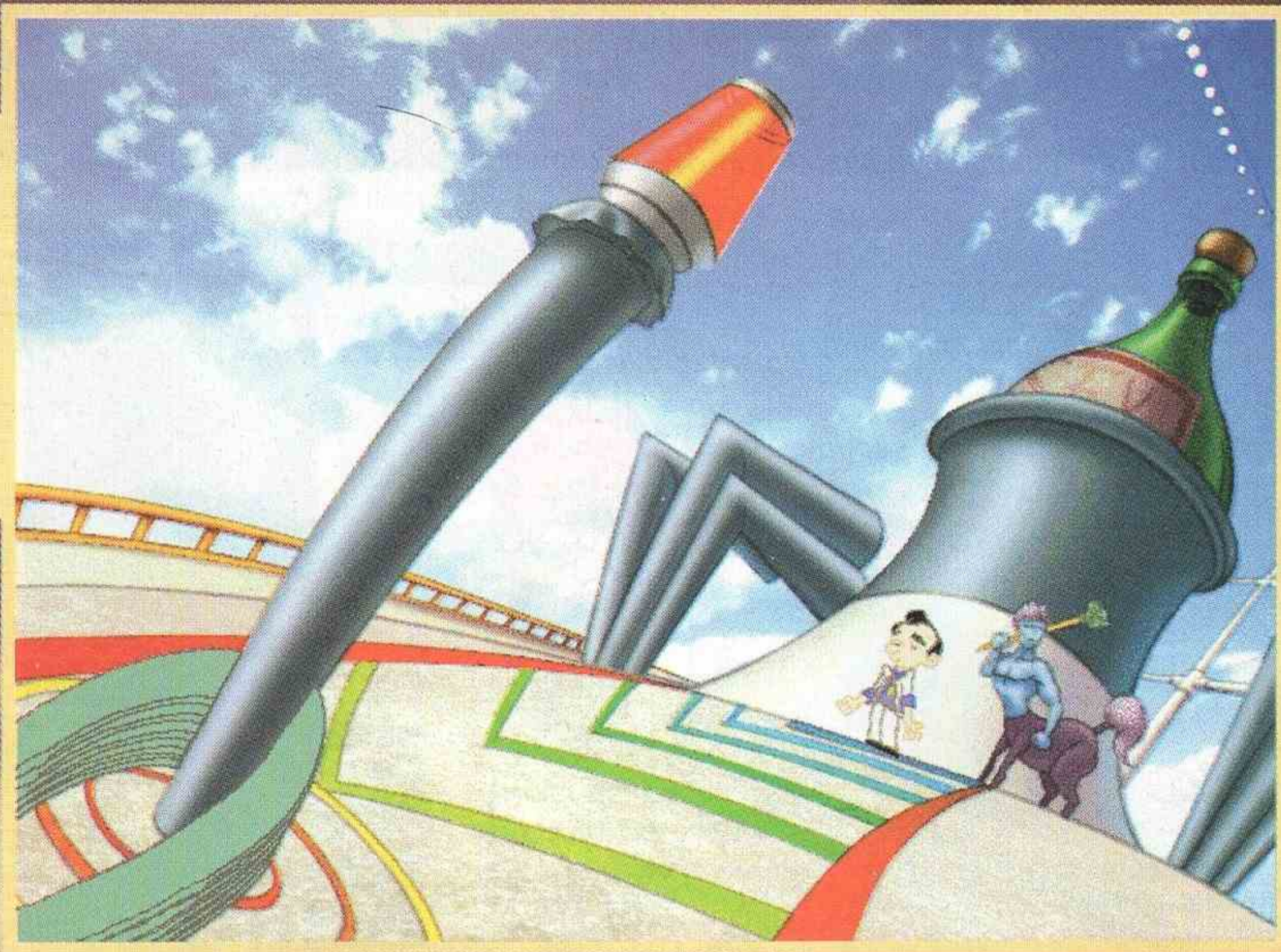
Ok, la foto è un po' squallida, ma non potevo non mostrarvi la "mascotte" del gioco. Questo tizio è comparso in tutti e sette i Larry ed è un po' come il gabbiano di Loom per la Lucas. Qui sarà in grado di mostrarvi diversi animali fatti coi suoi palloncini. Ad esempio, quei due che ha in mano sono dei... beh, insomma... dei dinosauri!



Rod: Ack.

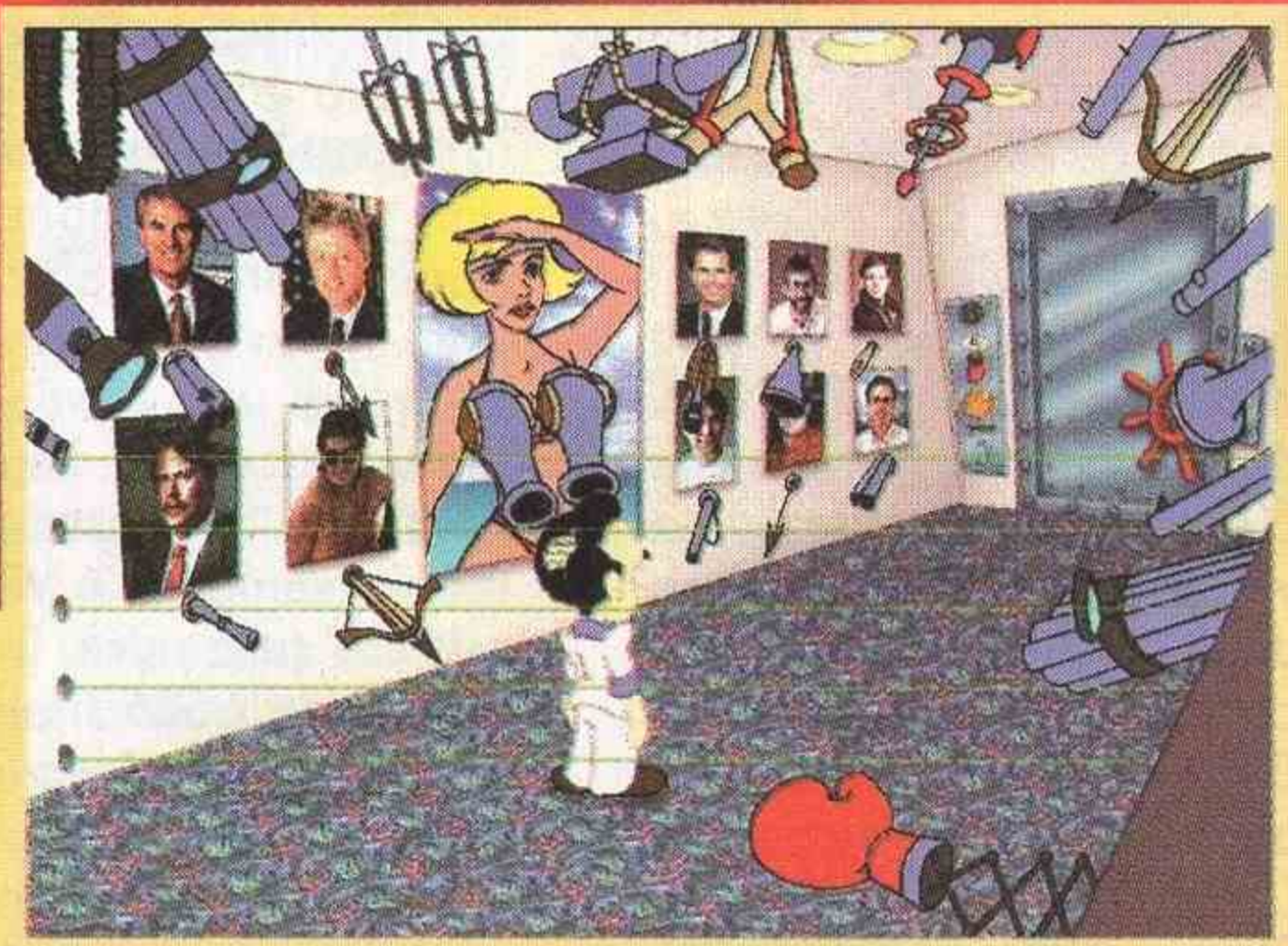


L'ennesima prova per conquistare il cuore del Capitano Thygh. Non è solo una questione d'abilità (è Larry il protagonista, non dimentichiamocelo!), vi servirà qualcosa in più!

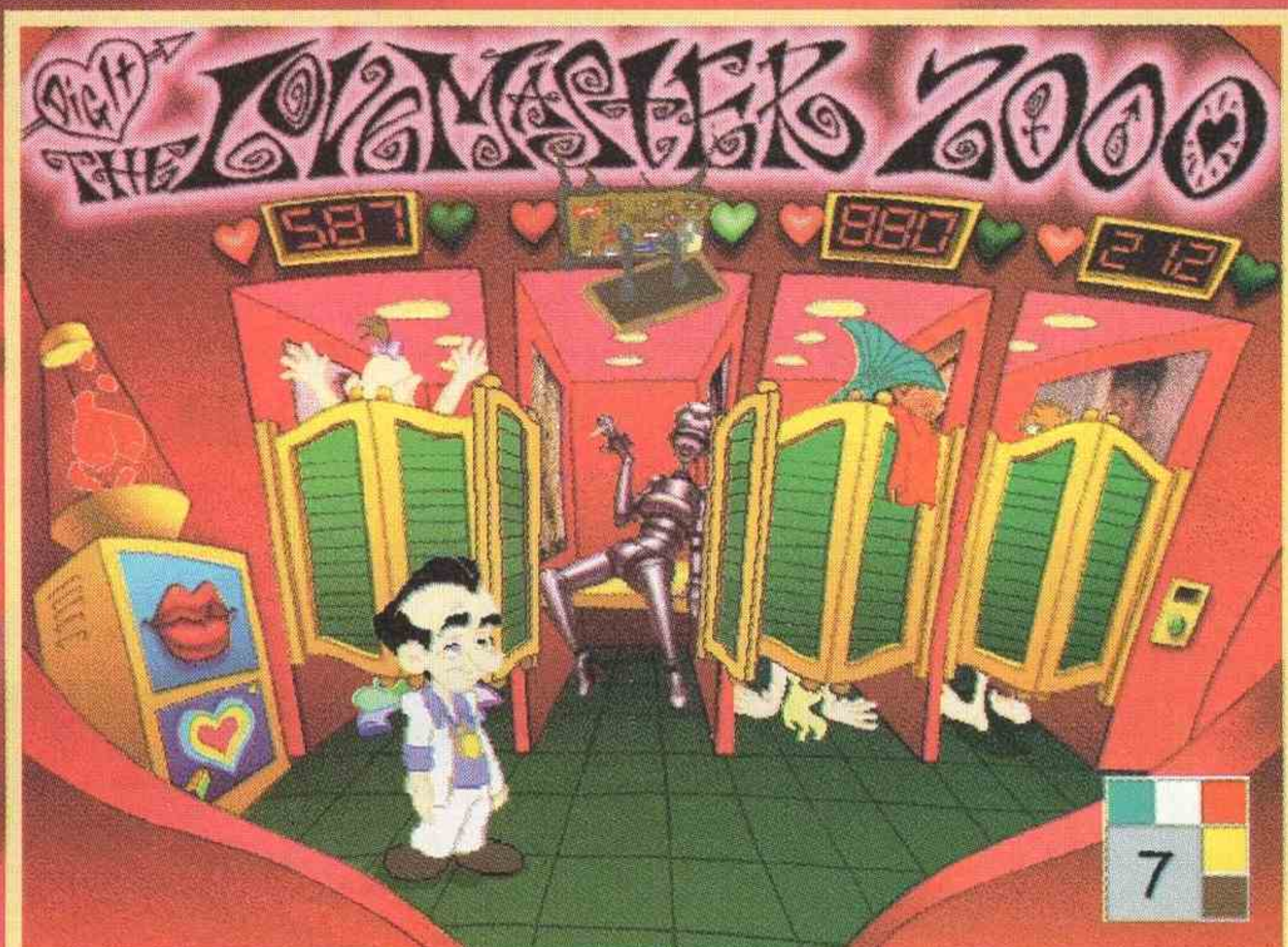


You: Oh. Now what am I gonna do, Vicki?

Date un'occhiata al box delle ragazze, ci credereste se vi dicessi che questa è la bibliotecaria? È bastato scoprire le vostre carte e...



I miei sensi di ragno stanno vibrando, qualcosa mi dice che non sono il benvenuto in questo luogo.

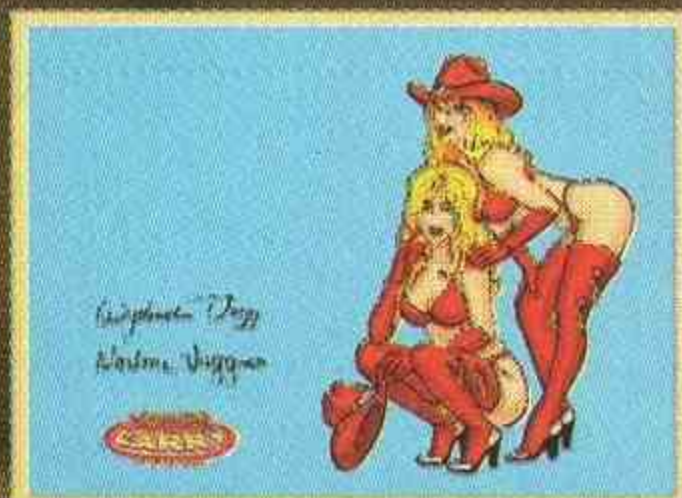


Eh, eh, anche quel robot ha dovuto ammettere la vostra superiorità in queste cose. La regola della L è una gran verità! [Con le dovute eccezioni, ndMax] Oh, quasi dimenticavo: vedete quel piccolo quadrato con il numero 7 in basso a destra? Quella è l'icona che vi indicherà di usare il Cybersniff 2000.

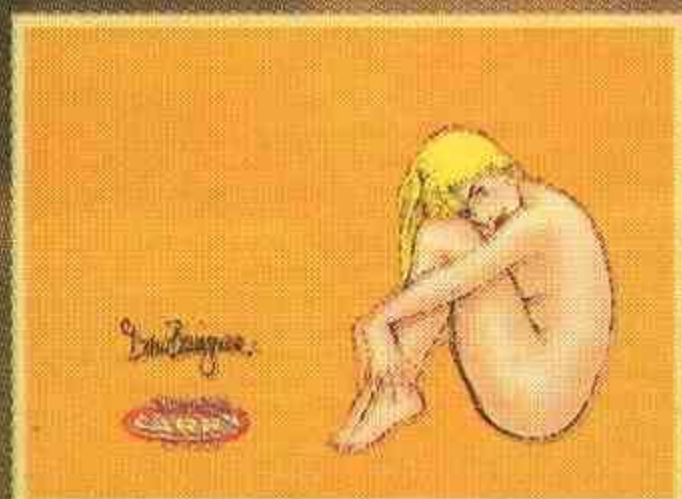
GIRLS! GIRLS! GIRLS!



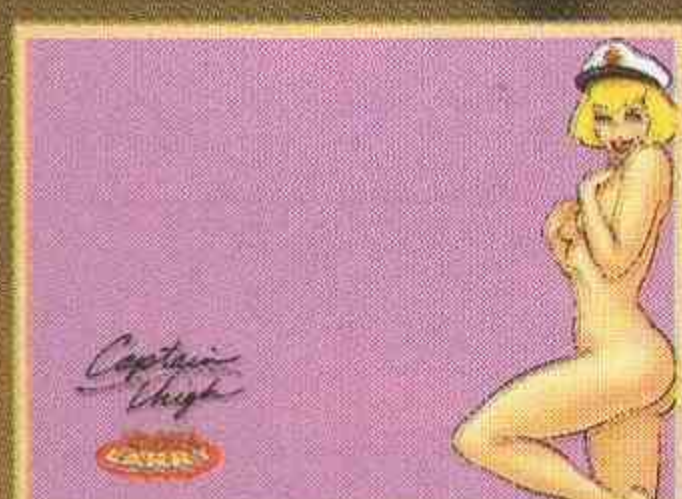
VICTORIAN PRINCIPLES: Prima per lei esistevano solo i libri e gli scaffali della biblioteca dove lavorava, dopo il vostro passaggio la piccola ha deciso di lasciar perdere del tutto la cellulosa e di dedicare la sua vita al sesso sfrenato. Peccato che voi non facciate parte di questo suo progetto...



WYDONCHA & NAILMI JUGG: Madre e figlia, si possono riconoscere solo dall'acconciatura dei capelli. Sono due cantanti country-western texane dalle grandi... ehm, capacità artistiche. So quello che state pensando, ma purtroppo a loro non piace il gioco a tre... sapete, i terzetti non vanno più di moda nel mondo della musica!



DREW BARINGMORE: E qui arriva il bello, lei è una scrittrice specializzata in aerei della prima guerra mondiale. Ogni volta che decide di andare in crociera, chiude tutti i suoi vestiti nella stiva della nave, in modo da esser costretta a rimanere a prendere il sole fino alla fine della vacanza... sta a voi fargli perdere questa abitudine!



CAPITANO THYGH: Il vostro sogno (e il mio) diventato realtà (si fa per dire). È il premio finale della gara che fa da pilastro portante a tutta l'avventura. Il suo desiderio più grande è di avere per le mani qualcosa di lungo, grosso e potente... una petroliera. È una fortuna che Larry abbia molta fantasia!

Se avete giocato ad almeno una delle mirabolanti avventure dello strampalato Larry, certamente saprete che una delle abitudini di Al Lowe è di riempire ogni storia con una mezza dozzina di gnoccolone capaci di risvegliare anche un morto (Lazzaro, guarda là e cammina!). Pensate che questo settimo capitolo potesse deludere le aspettative? Ecco una panoramica di ognuna delle belle figliole che potrete più o meno abbordare. Ogni qualvolta riuscirete a conquistarne una, la rispettiva immagine verrà aggiunta, in formato BMP, ai fondini disponibili per Windows. Enjoy!

DEWMI MOORE: Avete visto "Proposta Indecente", con Robert Redford e Demy Moore? Questa tizia vi farà rivivere alcune scene del film, anche se per poterla conoscere bene dovrete prima batterla a una partita a dadi... io, sinceramente, non chiedo altro!



JAMIE LEE COITUS: Francese d'origine, bonazza per vocazione. Sarà disposta a fare qualsiasi cosa in cambio di una buona idea che le faccia vincere il concorso come migliore disegnatrice di moda organizzato sulla nave. Uno che indossa lo stesso tipo di giacca da quasi otto anni non dovrebbe essere il più adatto a dare consigli di questo tipo, comunque, tentar non nuoce.



ANNETTE BONING: È la moglie di uno degli uomini più ricchi del globo. Peccato che lei abbia trent'anni e lui novanta e passa. In un modo abbastanza convincente, cercherà di costringere Larry a prendersi cura del vecchio per poter poi intascare l'eredità. Peccato che il nostro playboy capisca tutta un'altra cosa...



REVIEW

Date un appuntamento a una tizia nella sua stanza, lei entra e vi trova con un paio di mutande in testa, vicino al letto di suo marito appena morto d'infarto... cosa può pensare la poverina?



Date un appuntamento a una tizia nella sua stanza, lei entra e vi trova con un paio di mutande in testa, vicino al letto di suo marito appena morto d'infarto... cosa può pensare la poverina?



Le Jugg in tutto il loro splendore. Durante il loro spettacolo avranno bisogno di qualcuno che "giochi con le loro brocche", così...



Le Jugg in tutto il loro splendore. Durante il loro spettacolo avranno bisogno di qualcuno che "giochi con le loro brocche", così...



delle magie, sentirete un odore caratteristico... Non vi dico il divertimento quando Larry si metterà a far puzzette! Non male l'idea, è? La cosa brutta è che vi dovrete lavare spesso le mani, altrimenti inizierete ad avere strani miraggi olfattivi come la vostra cena al gusto di gomma bruciata o la visione dell'Arcangelo Gabriele che puzza di gorgonzola!

Tra l'altro, oltre al già citato gadget, un altro paio di opzioni interessanti saranno rappresentate da i due editor presenti nel CD: col primo sarete in grado di ridoppiare la voce di Larry seguendo lo script originale, mentre col secondo potrete addirittura inserire la vostra faccia nel gioco.

Ma andiamo avanti con l'avventura vera e propria... Come sempre, per avere un'idea di quando potrebbe mancarvi per terminare la storia, i Serriani hanno incluso il solito punteggio millesimale, anche se questa volta il tutto sarà accompagnato dal cosiddetto Dildo™, un salsicciotto a strisce che si nasconderà nelle locazioni di gioco e servirà a dimostrare il vostro livello d'attenzione o, se preferite, il vostro colpo d'occhio. In totale vi saranno 32 Dildo™ e starà a voi beccarli tutti per ottenere una decina di punti extra (anche se si vocifera che ci sarà dell'altro per coloro che riusciranno a collezionarli tutti).

Non pensate comunque che sarà facile venire a capo della situazione, le vostre capacità in qualsiasi attività fisica/psichica e biologica sono identiche a quelle di un tapiro delle nevi himalayano e le cose si complicheranno ancora di più a causa delle altre donzelle presenti sulla nave che, tanto per cambiare, Larry vorrà tentare di abbordare... Insomma, un viaggio

H A R D W A R E

La configurazione minima per Larry 6.9 comprende un'età al di sopra dei 14 anni, un 486 DX/66 MHz con 8MB di RAM, da 40 a 100 MB liberi su Hard-Disk (se non l'avete tanto "hard" converrebbe fare qualcosa! Che ne dite di Mandingo, il Doublespace dei pornstar?), SVGA e CD-ROM 2X.

Il gioco funzionerà sia sotto DOS che sotto Windows 3.1 e 95, necessiterà di un mouse compatibile Mickeysoft e sarà compatibile con tutte le maggiori schede sonore. Semmai voleste ridoppiare la voce del protagonista necessitereste anche di un bel po' di coraggio e un microfono da collegare alla scheda sonora (la registrazione delle frasi avverrà in formato WAV).

TRA QUALCHE TEMPO, IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA...

Leisure Suit Larry EXPLORES URANUS

Non chiedetemi spiegazioni, sapiate solo che a quanto ci ha riferito lo stesso Al Lowe questa sarà la prossima avventura di Larry. Non ne siete convinti?

Non ve ne può fregar di meno? Male, perché io so come sono quelle di Urano: una volta un mio caro amico (ciao Ste!) è stato rapito da un gruppo di alieni. Sull'astronave hanno iniziato a fargli una serie di strani esperimenti, sapete: spingergli degli strani tubicini nel naso per vedere da dove uscivano; indagare sull'origine delle palline di lana che si formano nell'ombelico, e via dicendo... Comunque sia, quando questo mio amico si è risvegliato, ha capito di trovarsi su un lettino di una sala operatoria. Intorno a lui c'era una strana luce bianchissima... ed è allora che la vide: Play Alien, l'ultimo numero! In copertina c'era una delle modelle più gnocche di Urano: Mindy CrUFord!

Nell'articolo si diceva che sua sorella Cindy era stata cacciata dal pianeta con l'accusa di cozzite acuta (!) ed era andata a cercar fortuna sulla Terra... Siete arrivati anche voi alla mia stessa conclusione? Urano, arrivooooo!

PC

Al Lowe ne ha combinata un'altra delle sue! Dopo Larry 6 avevo perso la fiducia nel piccolo playboy in bianco, ma ora,

con questa sua settimana faticaccia, devo dire che si è pienamente riscattato.

Tanto per iniziare, la comicità goliardica già presente nelle scorse avventure è stata aumentata; se nei primi Larry vi erano solo riferimenti velati a sesso e affini, ora invece il tutto sarà un po' più esplicito e adatto a un pubblico lievemente più maturo del solito (non pensate di vedere chissà cosa, comunque). Questo non farà altro che dar origine a situazioni ancora più assurde delle volte precedenti, con scene che non potranno farvi spanciare dalle risate. Mentre cercherete di superare le 6 prove per conquistare il Capitano della nave, vi cacerete in pasticci che non avranno nulla da invidiare ai film dell'Alvaro Vitali dei tempi andati o del Silvestri di quest'ultimo periodo... e tutti quelli che hanno letto l'editoriale del numero di Ottobre sanno di cosa sto parlando.

Graficamente la SVGA svolge bene il proprio compito: belli i fondali e i disegni statici in stile cartoon, perfetto il labiale dei personaggi, anche se lo "scaling" degli stessi (l'ingrandimento e il rimpicciolimento durante gli spostamenti per le locazioni) non è dei migliori, anzi, sembra essere stato preso pari pari dalle vecchie avventure Sierra.

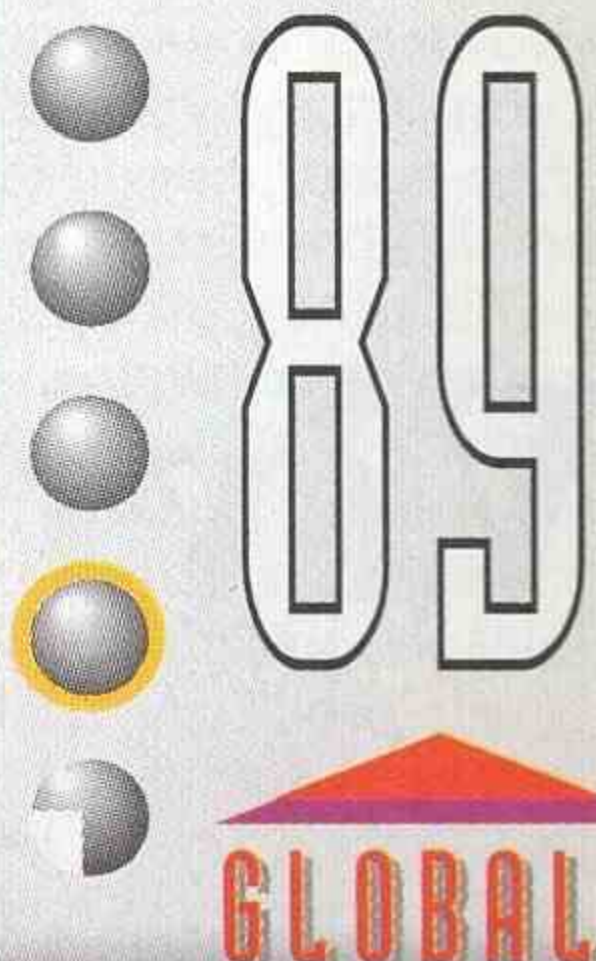
Sotto il profilo del sonoro non c'è nulla di cui lamentarsi: il parlato è ben fatto, le musiche azzeccate (imperdibile la ballata di Freddy Pharkas nella locazione delle cowgirls) e gli effetti nella media...

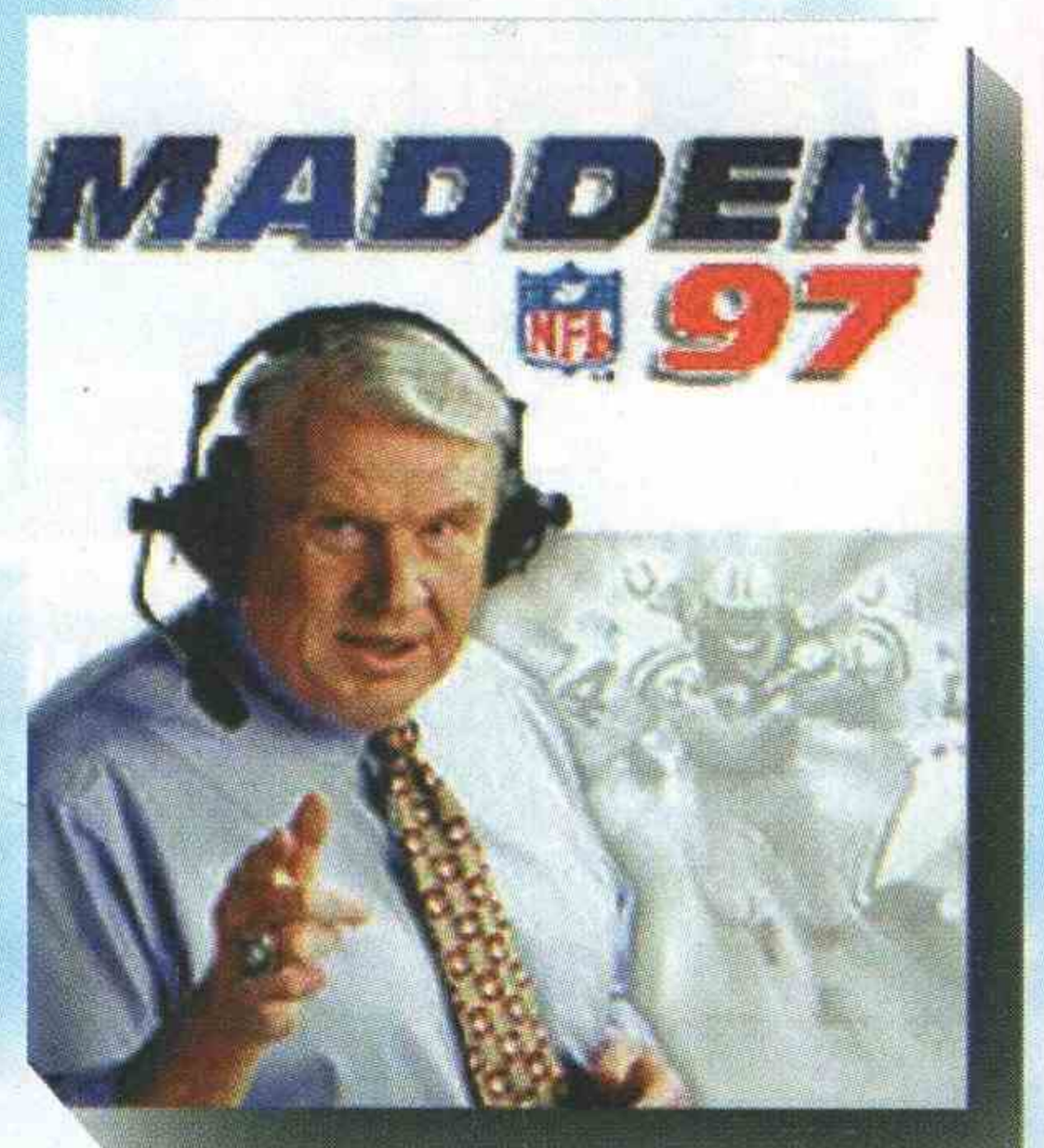
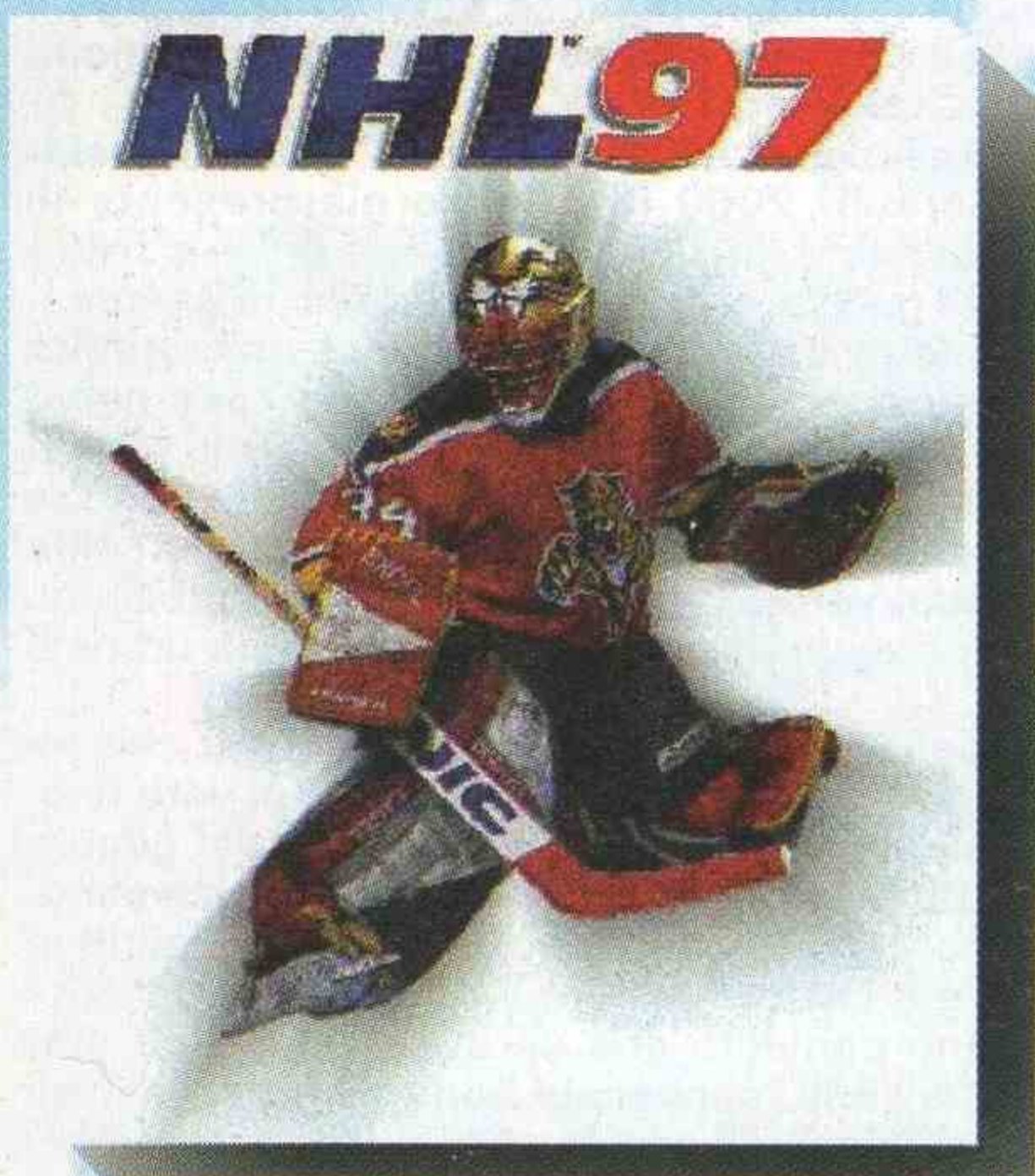
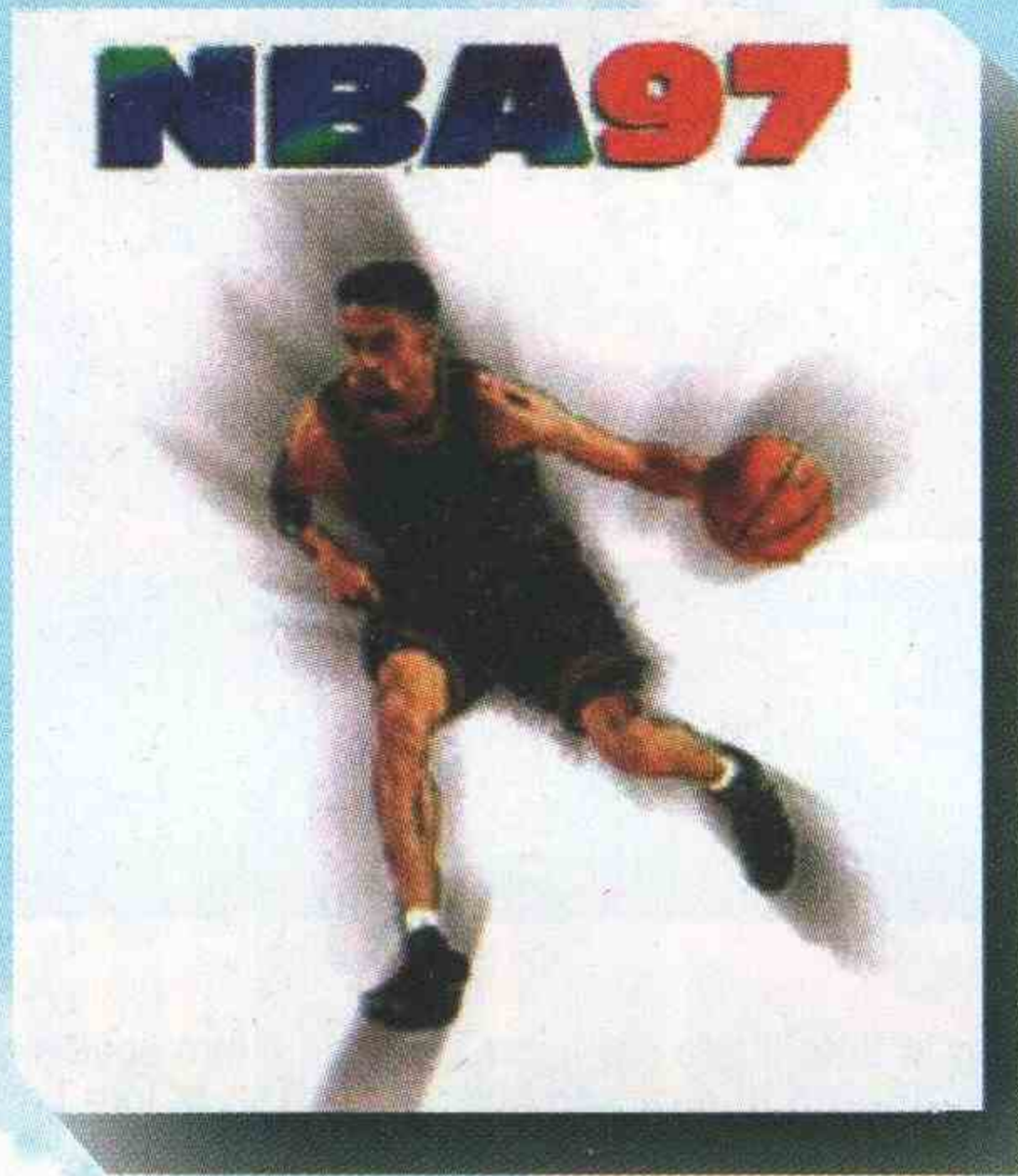
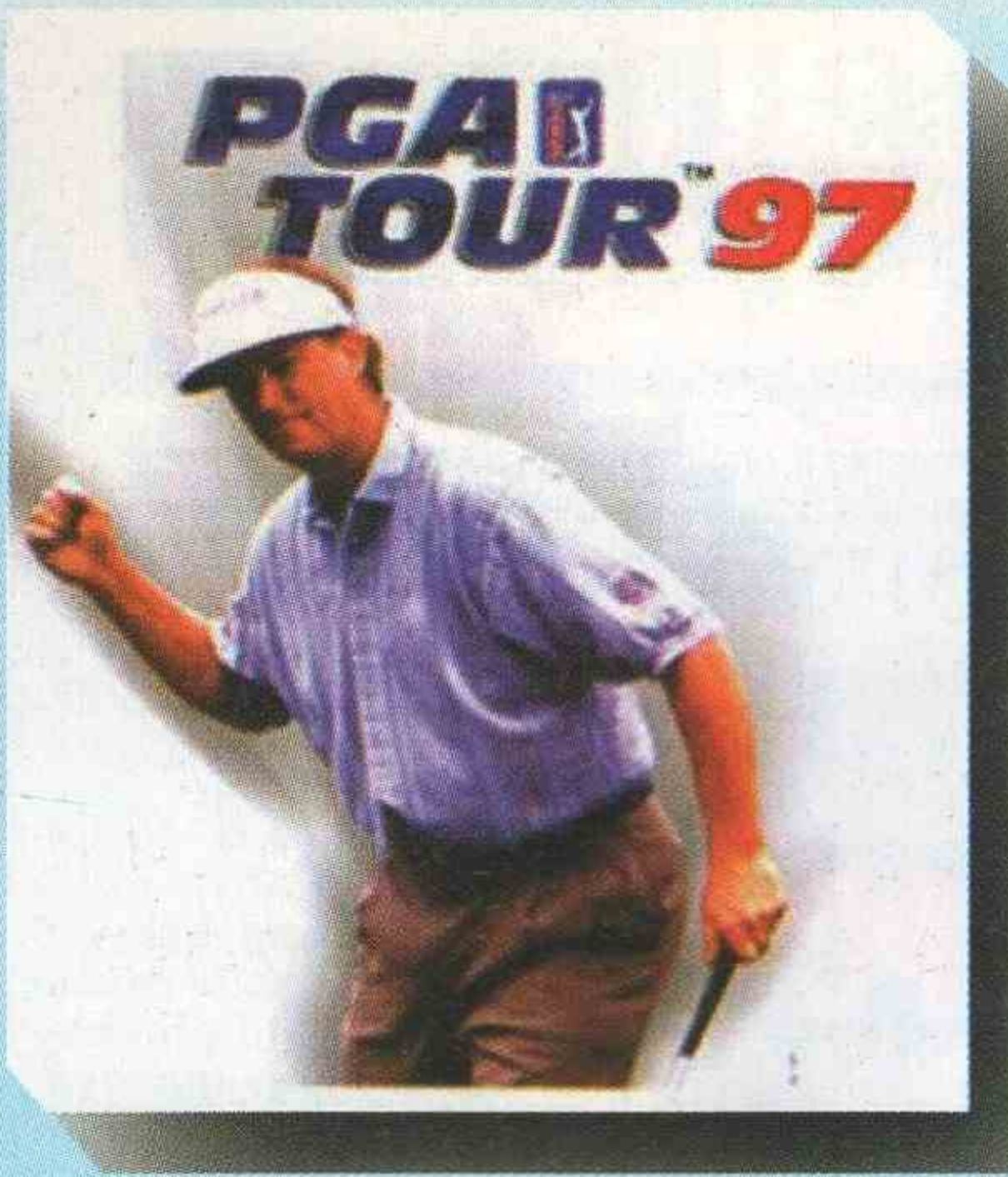
Penso comunque che il punto forte di tutto sia, oltre alla demenzialità, la giocabilità: gli enigmi sono piuttosto logici (niente capre alla Broken Sword, per intenderci), ma non per questo semplicissimi; alcuni vi costringeranno a ragionare come Larry, il che, per una persona normale, significa davvero raggiungere il fondo della catena evolutiva, la stessa posizione che occupa il Bossetti!

L'idea di aggiungere nella scatola del gioco il cosiddetto Cybersniff 2000 (tra l'altro già presente in Leather Goddess of Phobos, se non erro) e l'altra quintalata di gadget che vi permetteranno di personalizzare la vostra copia di Larry 7 non è stata affatto malvagia, anche se ai fini pratici queste cose serviranno solo a farvi chiudere un occhio su una longevità non proprio alle stelle e sulle mancanze dell'interfaccia grafica (l'idea di dover inserire tramite tastiera alcuni verbi non l'ho trovata tanto azzeccata, anche se fortunatamente servirà al massimo un paio di volte).

In effetti, sono proprio questi ultimi i motivi che mi hanno spinto a non dare a questo gioco un voto finale troppo alto, visto che per un'avventura del genere 4-5 giorni di vita sono un po' pochi... Tecnicamente non siamo certo ai livelli della Lucas o dei Revolution (quelli del già citato Broken Sword) ma, nonostante questo, sono convinto che se avete amato gli altri capitoli della serie, conoscete bene l'inglese (per gli innumerevoli giochi di parole sconci, mica per altro!) o, più in generale, apprezzate le avventure grafiche, questo gioco potrebbe fare al caso vostro. Leisure Suit Larry 7, o meglio 6.9, è senza dubbio un degno appartenente della lunga saga che ha appassionato oltre due milioni di avventurieri-maniaci in tutto il mondo! Se Al Lowe nell'ottavo episodio riuscisse a mantenere inalterata questa comicità migliorando il livello tecnico e aumentando la longevità, allora ne potremmo davvero vedere delle belle!

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ





Vivi lo sport con



by C.T.O.

<http://www.cto.it>

EA SPORTS e il logo EA SPORTS sono marchi depositati della Electronic Arts. Electronic Arts è un marchio registrato della Electronic Arts. Tutti i diritti riservati. NHL e lo scudetto NHL sono marchi depositati della National Hockey League e sono usati sotto licenza dalla Electronic Arts. Tutti i logo NHL e delle squadre e altri marchi qui riprodotti sono di proprietà della NHL e delle rispettive squadre e non possono essere riprodotti senza previo consenso scritto della NHL Enterprises © 1995 NHL. Il logo NBA e le identificazioni delle singole squadre sono marchi depositati, simboli soggetti a copyright e altre forme di proprietà intellettuale della NBA Properties, Inc. e delle rispettive squadre non possono essere usati, anche parzialmente, senza previo consenso della NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. PGA TOUR e il logo TOUR sono marchi registrati della PGA TOUR, Inc. e sono usati previo consenso. Tutti i prodotti sponsorizzati e i nomi delle aziende produttrici sono proprietà dei rispettivi proprietari.



Lo sapevo che c'era l'inghippo, lo sapevo che avrei dovuto mollare quello stramaledetto volantino nella cassetta delle lettere, lo sapevo che l'offerta di una scampagnata di una giornata a soli 24.000 credits (colazione, viaggio e pranzo compresi nel prezzo) non era quello che mi aspettavo. Lo sapevo, lo sapevo... Quando il Federal Transporter è venuto a prelevarmi alla fermata prestabilita, all'angolo con la Via Lattea, sentivo in cuor mio che c'era qualcosa che non andava, ma allo stesso tempo continuavo a ripetermi che tutto

Asteroidi aridi e sperduti ai confini della galassia, un manipolo di valorosi minatori e un crogiolo di razze aliene apparentemente poco amichevoli: in poche parole, quella che si suole chiamare una tranquilla gitarella in campagna...

Un agente segreto. Hum, potrebbero essere definiti dei giocherelloni se non avessero tariffe così esorbitanti... Che scherzone faccio a quei simpaticoni dei Mikotaj? Gli faccio saltare in aria il silos lanciamissili oppure opto per una bella fuga di gas nelle loro miniere?

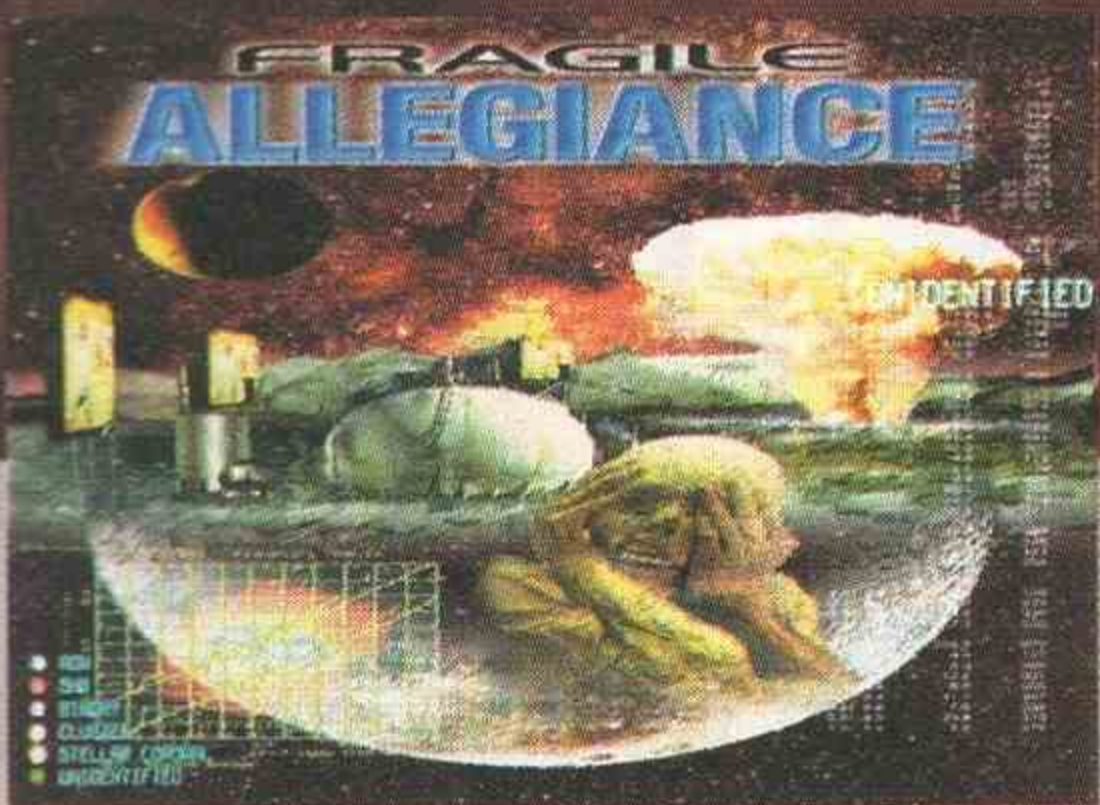


Lo staff che vi aiuta nella gestione dei problemi tutt'altro che semplici che si fanno largo nella vita delle vostre colonie. I primi tre sono amministratori di colonie, mentre la quarta è un'agente segreto che, al momento, sta spiando un asteroide avversario. Guardate che volto triste che ha la mia terza consigliera, e pensare che la sua colonia prospera...

La mia bella e indifesa colonia. Imparerete presto che una bella flotta piena di astronavi dure e inc...te siano un bel deterrente contro gli attacchi avversari, ma un bel paio di postazioni antimissile diverranno subito indispensabili.



sommato, per quella cifra ridicola, avrei scroccato un'intera giornata "alimentare" e molto probabilmente avrei visto l'alba su Saturno, una cosa che mi ha sempre affascinato sin da quando ero alto un metro e hottantavogliadicrescere. La cosa che più mi ha inquietato del viaggio era quella atmosfera carica di tensione e il nervosismo che traspariva dagli sguardi atterriti degli altri passeggeri, quasi tutti maschi. "Vorranno presentarci l'ultima collezione di bambole gonfiabili in pelle di daino" - pensavo tra me e me - "ma tanto non mi serve, mi trovo ancora bene con quella di gomma, la mia adorata LatteX, la mia 'bambolina stupita' con quel suo faccino ingenuo e sbalordito". Massi, era ovvio che lo scopo della gita fosse quello di promuovere qualche bizzarro articolo, ma la spiegazione al fatto che ci fossero solo uomini poteva dire che il prodotto in questione fosse indirizzato



Stiamo comprando la macchina nuova e adesso ci tocca scegliere gli optional. Certo che un disruptor è molto più costoso degli alzacristalli elettrici, ma è anche vero che non serve a molto chiudere la portiera in caso d'attacco nemico.

questo e molti altri asteroidi. Il suo lavoro presso la compagnia mineraria Ore D.I.E.C.I. ci ha piacevolmente impressionato, ma sappiamo anche che ora come ora non vuole più avere nulla a che fare con miniere e affini. Ci risulta che lei sia in una situazione disperata e in cambio del suo aiuto siamo disposti a darle fama, gloria e potere, oltre ovviamente a una cifra mensile che si aggira intorno ai cento milioni di crediti. Cosa fa, accetta?"

Fui frastornato dal rimbombo di quelle parole, dette con una freddezza tale da fare gelare il sangue a un pinguino, ma divenni subito consapevole del

8/02/2501
SHIP CONSTRUCTION

AST: CASA

COMBAT EAGLE

Armour: 20 (50)
Speed: 4 FN
Build time: 30 days
Ore needed: Selenium x4
Crystalite x4
Cost: 12000 (26000)
Hardpoints: 2
Shield x30
Plasma Cannon

NUMBER TO BUILD: 0

Plasma Cannon
Cost: 9000

all'uso (e all'abuso) della sfera sessuale maschile. O forse era solo una mia fantasia. Anzi, come potrete leggere in seguito, la mia mente avrebbe potuto immaginarsi di tutto, tranne quello che mi stavo apprestando a vivere.

Il viaggio durò nettamente più delle due ore prestabilite: me ne resi conto quando ci fermammo al cinquantesimo giorno di navigazione e Saturno si trovava approssimativamente a quarantanove giorni e mezzo prima... Intorno a me si estendeva lo spazio siderale nella sua laconica vuotezza e immensità, mentre ogni tanto potevo scorgere le sagome di alcuni meteoriti molto simili ad asteroidi delle dimensioni di un atollo corallino (almeno dalle foto che avevo potuto vedere della Terra durante la mia educazione scolastica su Alpha Centauri). Ogni volta che provavo a fare delle domande, a chiedere spiegazioni, una persona in divisa che aveva tutta l'aria di essere più un ufficiale che uno steward mi rispondeva seccamente: "Le sarà spiegato tutto a destinazione". Sì, ma quale destinazione? La risposta alla mia domanda non tardò ad arrivare e cinque giorni più tardi, il Federal Transport entrò nell'atmosfera di un piccolo asteroide: non avevo la più pallida idea di dove mi trovassi e perché. Gli altri passeggeri vennero fatti scendere velocemente e io venni trattenuto a bordo. Dalla cabina di pilotaggio fece la sua apparizione un uomo brizzolato, stempiato e decisamente di bella presenza. "Sappiamo del suo passato, signore, ed è per questo che abbiamo bisogno del suo operato su

Che cosa troviamo nel kit del piccolo costruttore? C'è un po' di tutto, ma la cosa più sorprendente è che in questo gioco non servono troppi alloggi. Una vera e propria manna con la crisi dell'immobile.



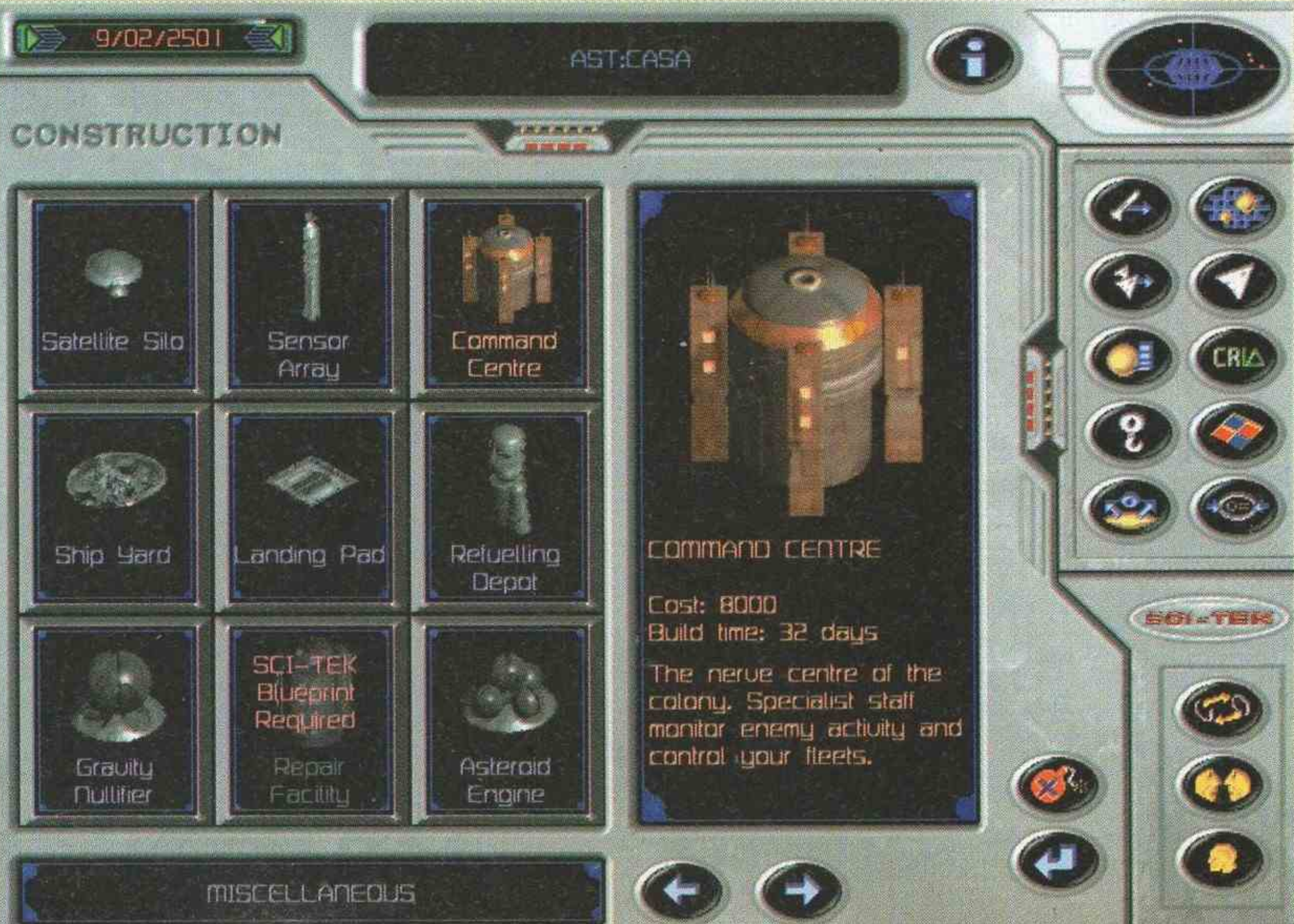
E dopo la macchina, compriamo un bel giocattolo per i bambini. I missili nucleari sono dei veri e propri semprevverdi. In voga già dai tempi della guerra fredda, non vanno fuori moda neanche dopo diversi secoli. Un vero e proprio missile per ogni occasione.

fatto che molto probabilmente, se non avessi accettato l'offerta fattami, non sarei mai più tornato a casa: avevo visto troppo da vicino i Settori Frammentati e l'ubicazione di alcu-

ni asteroidi di un'importanza tattica notevole, almeno apparentemente. Stetti in silenzio per una trentina di secondi e poi annuii con il capo, l'uomo mi strinse la mano ed esclamò: "Benvenuto alla Tetra-Corp!"

Mi vennero brevemente espliciti i compiti ai quali avrei dovuto adempire sulla neonata colonia: estrarre quanti più minerali possibile, fare aumentare la popolazione sedando malcontenti e vendere il ricavato alla stessa Federazione oppure alle razze aliene circostanti. Razze aliene? Pensavo che dopo la caduta dell'ultimo Imperatore della dinastia dei Salaria nel 2439, queste si fossero ritirate negli angoli più sperduti della galassia: evidentemente eravamo al limite estremo di questa...

La prima cosa da fare era costruire degli alloggi per i lavoratori, delle stazioni per il supporto energetico, alimentare e d'aria,



9/02/2501
CONSTRUCTION

AST: CASA

Satellite Silo

Sensor Array

Command Centre

Ship Yard

Landing Pad

Refuelling Depot

Gravity Nullifier

SCI-TEK Blueprint Required
Repair Facility

Asteroid Engine

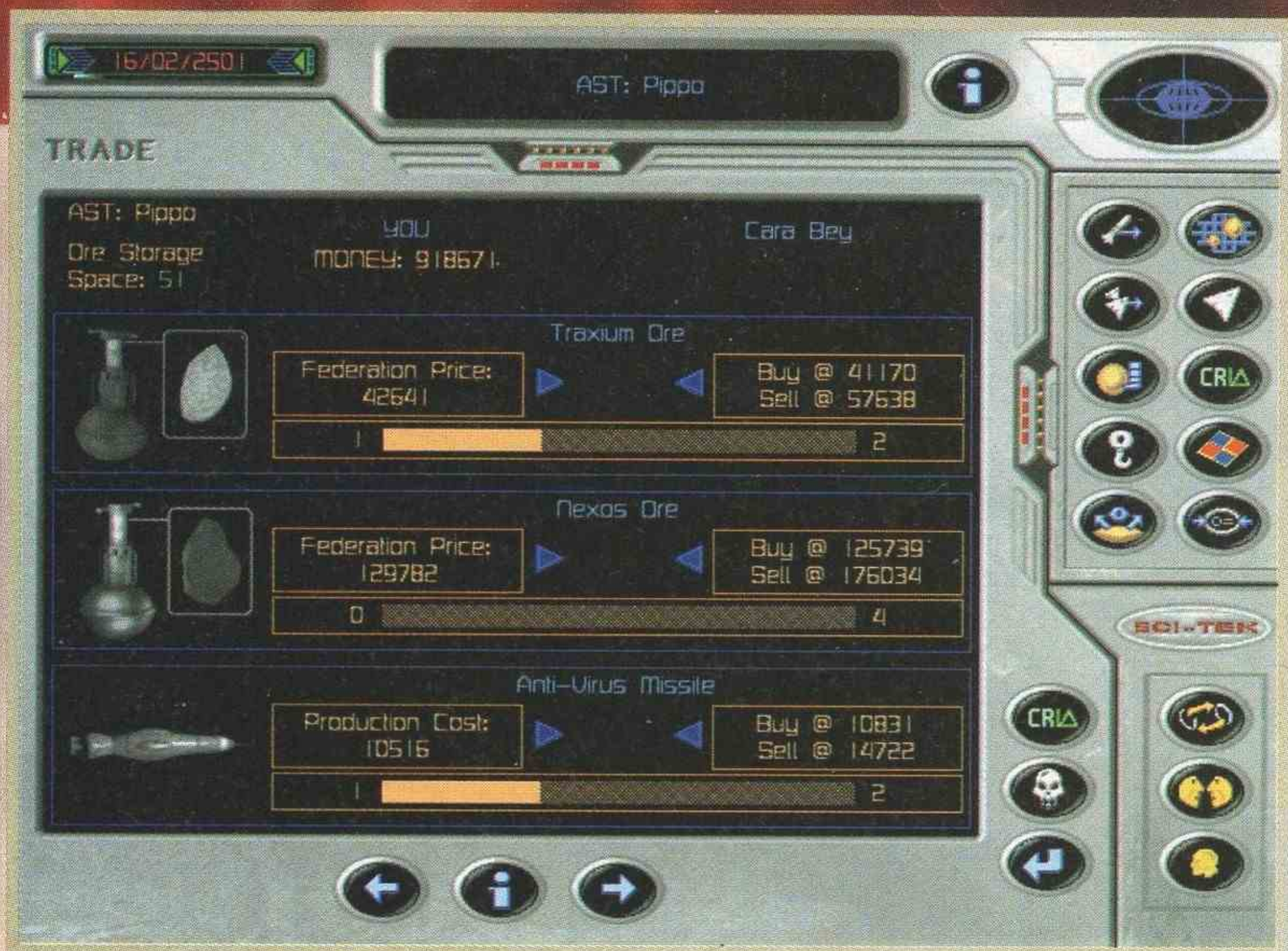
COMMAND CENTRE

Cost: 8000

Build time: 32 days

The nerve centre of the colony. Specialist staff monitor enemy activity and control your fleets.

MISCELLANEOUS



Mercato nero, una certezza di profitto. Funziona un po' come i supermercati, anche se si viene arrestati un po' più spesso. Vi si trova di tutto, dai missili alle armi biologiche, passando per bicchieri di cristallo e biancheria intima.

Questo vecchietto che ricorda vagamente il maestro d'arti marziali di Remo Williams (di cui ricordo perfettamente il nome, ma che evito accuratamente di scrivere perché magari lo scrivo male) è il responsabile della TetraCorp per le lavate di testa e le strigliate in genere. Non a caso, mi ha fatto visita alla fine di questa partita...



indispensabili per avviare la colonia. Fatto questo, si poteva finalmente dare inizio alle operazioni di estrazione. Normalmente, i minerali più comuni sono il Selenium, l'Asteros, il Balrium e il Crytalite, per la cui estrazione bastano delle miniere classiche. I più difficili e quotati, ma allo stesso tempo nocivi per la salute dei lavoratori in quanto radioattivi, sono invece il Traxium e il Nexos, per estrarre i quali è necessario

Lo schermo tattico del gioco. Si vedono i vari asteroidi che scorrazzano per lo spazio con le vostre colonie a bordo. Cercate di costruire in fretta gli interdittori gravitazionali o vi sembrerà di star giocando a un simulatore d'autoscontro o biliardo piuttosto che a un gioco strategico sull'estrazione mineraria.

costruire delle miniere particolari che vengono allestite solamente dalla Sci-Tek, la divisione scientifica della TetraCorp. In caso dovessi venire a contatto con questi minerali, dovrò necessariamente costruire dei filtri per le radiazioni. Il problema grosso, fondamentalmente, rimangono i rapporti con le altre razze, delle quali so ben poco anche se ho letto tutta la documentazione: come mi devo comportare? Che intenzioni avranno nei miei confronti? Beh, se si dimostreranno dei bravi alieni socievoli potrò mettermi a commerciare con loro e magari concludere qualche buon affare, ma se invece volessero solamente la mia pelle? Mi toccherà difendere la mia colonia e, grazie alle strutture messe a disposizione dalla Sci-Tek e dalla TetraCorp, dovrei riuscire a sopravvivere e a rendere loro la pariglia: missili, caccia stellari, ce n'è per tutti i gusti! Insomma, mi accingo a tornare "sul campo di battaglia" anche se la vita qui non è certo il massimo: la noia è dietro l'angolo, riuscire a tenere alto il morale dei lavoratori non è certo un'impresa facile e sono convinto che dovrò ricorrere persino a una squadra di sicurezza, anche se spero con tutto il cuore di non dovere usare il pugno di ferro. Forse un giorno riuscirò a lasciarmi tutta questa desolazione alle spalle: sempre che riuscirò a vederlo, un altro giorno...

PC

E finalmente un gioco che non si termina alla prima partita! Erano mesi, ormai, che trovavo i giochi

strategici settati su di un livello di difficoltà troppo basso (vedi Deadlock), ma finalmente Fragile Alliance è arrivato a portare un po' di patemi nella mia vita. La struttura di gioco è molto piacevole. All'inizio, finché non costruite le prime astronavi, risulta un po' lento, ma poi sarete costretti a ridurre la velocità dello scorrere del tempo per potervi confrontare con tutti gli accadimenti che movimenteranno le vostre partite. L'interfaccia utente è molto bella. Onestamente ero rimasto perplesso dalla sua complessità, temendo che potesse risultare ostica nell'utilizzo oppure macchinosa, ma alla fine ho scoperto che la funzione di help assolve egregiamente i propri compiti, mentre la struttura logica dei menu è eccellente (anche se non perfetta). La grafica è molto bella in tutte le situazioni, con bei filmati (anche se brevi) e una considerevole cura nei particolari. La musica è poco varia ma molto d'atmosfera e non disturba mai. Insomma, questo gioco mi ha proprio divertito. Attenti, però. Come dicevo in cima al commento, il gioco risulta molto difficile da portare a termine con successo. Sebbene, infatti, i tutorial molto completi e assolutamente chiarissimi (c'è una speaker che ricorda molto la versione anglosassone di 'Natolia') possano introdurre anche i neofiti del genere a questo gioco, sarà necessario che diventino ben più che competitivi prima di terminare uno scenario in modo proficuo.

H A R D W A R E

Per giocare a Fragile Allegiance basta un processore DX2 66 (se volete venire colti da un attacco di senilità), un mouse e almeno 36 mega di spazio su hard disk, oltre alla consueta SVGA e alla scheda sonora. Funziona indipendentemente sotto Windows 95 e DOS (anche se consigliano di farlo girare sotto DOS).

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

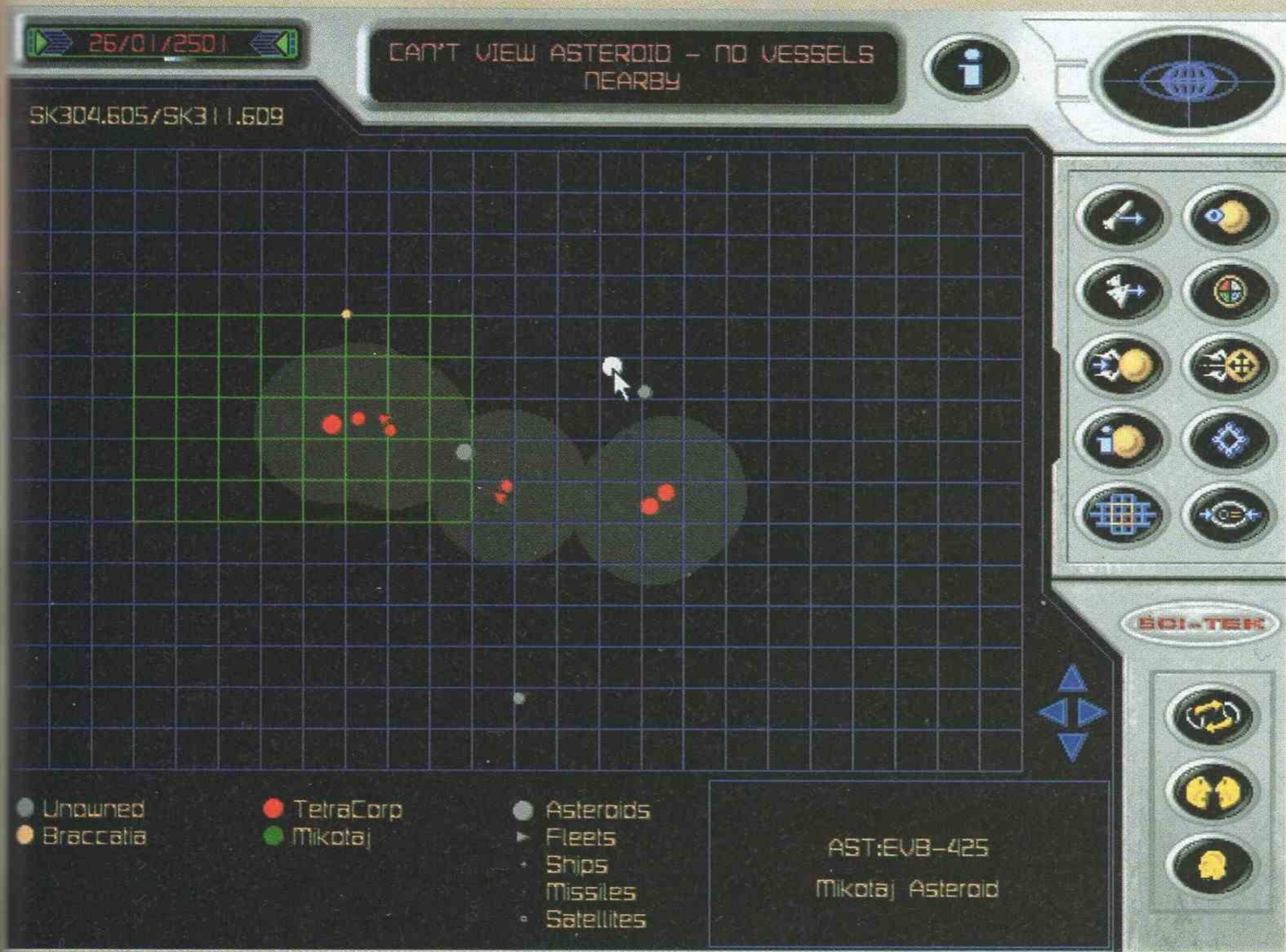
SONORO ●●●●●

GIOCABILITÀ ●●●●●

LONGEVITÀ ●●●●●

89

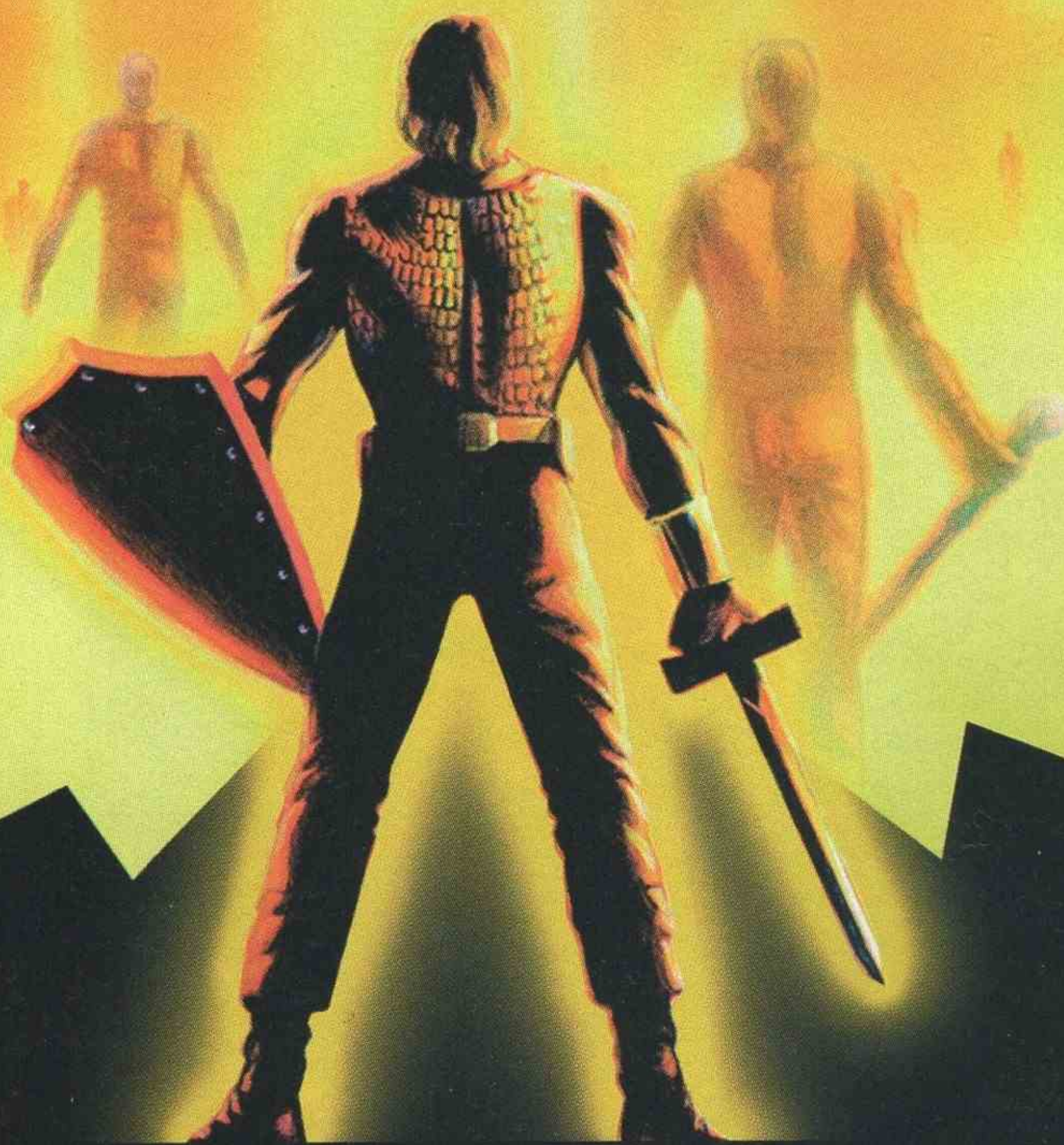
GLOBAL E



Che La Caccia Inizi... ... su Internet... !!!

MERIDIAN 50

Il primo
vero gioco
studiato
appositamente
per INTERNET!



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

CD.Rom

MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

486/66 O SUPERIORE
WINDOWS 95 O WINDOWS 3.1,
8 Mb DI RAM,
9600 BAUD MODEM O PIÙ VELOCE
(14.4 O 28.8 RACCOMANDATO)
SLIM/PPP CONNESSIONE INTERNET
CON UN VERO INDIRIZZO IP
(LO STESSO TIPO UTILIZZATO DA
WEB BROWSERS COME NETSCAPE).

Interagite in tempo reale con giocatori di tutto il mondo. Esplorate nuovi regni, incontrate amici o nemici, combattete mostri, trovate tesori, conquistate terre, in un'avventura completamente nuova, nel regno di ... INTERNET!

£ 99.900

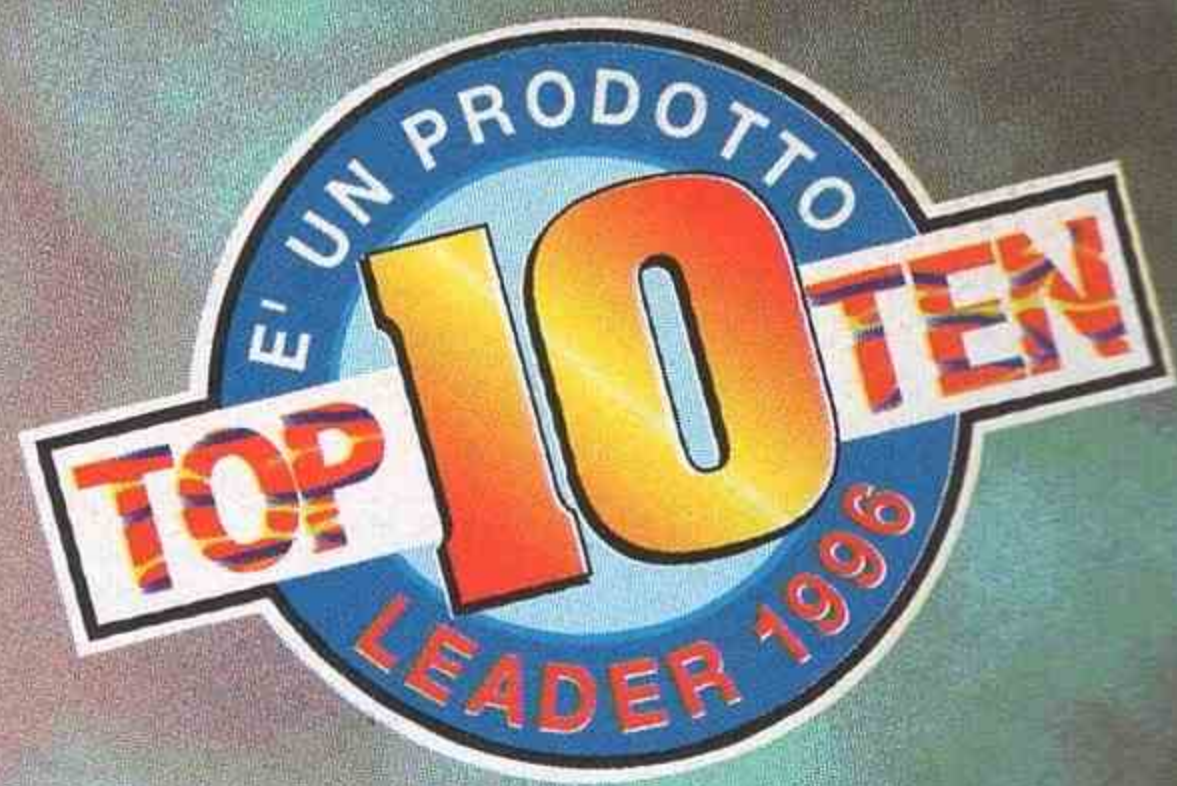


STUDIO 3DO

Numero Verde
167-821177

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

LEADER



MEGLIO ROSSO CHE MORTO!!!

HIND® è il più potente elicottero da combattimento Russo, più grosso del Cremlino e più duro di una sbornia di Eltsin.

Ora è a tua disposizione, dotato di tutti i più moderni sistemi di armamento: lo puoi guidare in missioni sull'Afghanistan, Kazakistan e Corea.

HIND® è il naturale complemento di Apache Longbow, col quale ci si può collegare in rete.

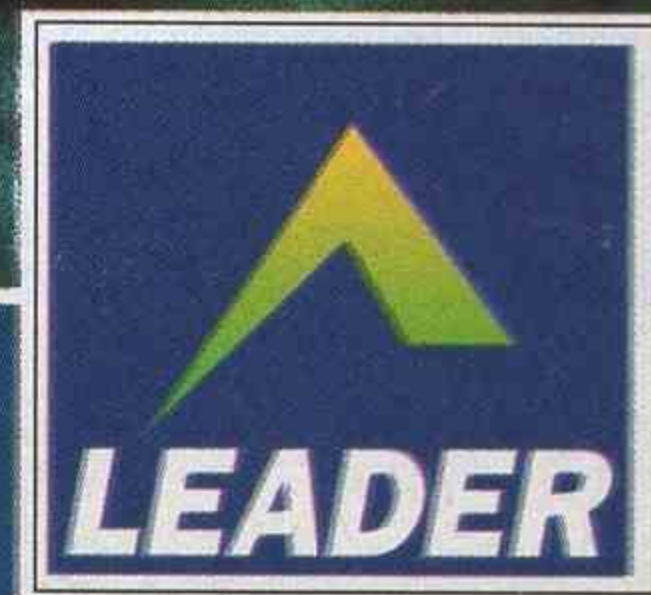
CD.Rom
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 DX 66 Mhz,
COMPATIBILE WINDOWS 95
DOS, 8 Mb RAM, 640X480
VESA SVGA, LETTORE CD.Rom 2X.
PER WINDOWS 95: 50 Mb SU HD
PER DOS: 30 Mb SU HD,
DOS 5.0 O SUPERIORE.

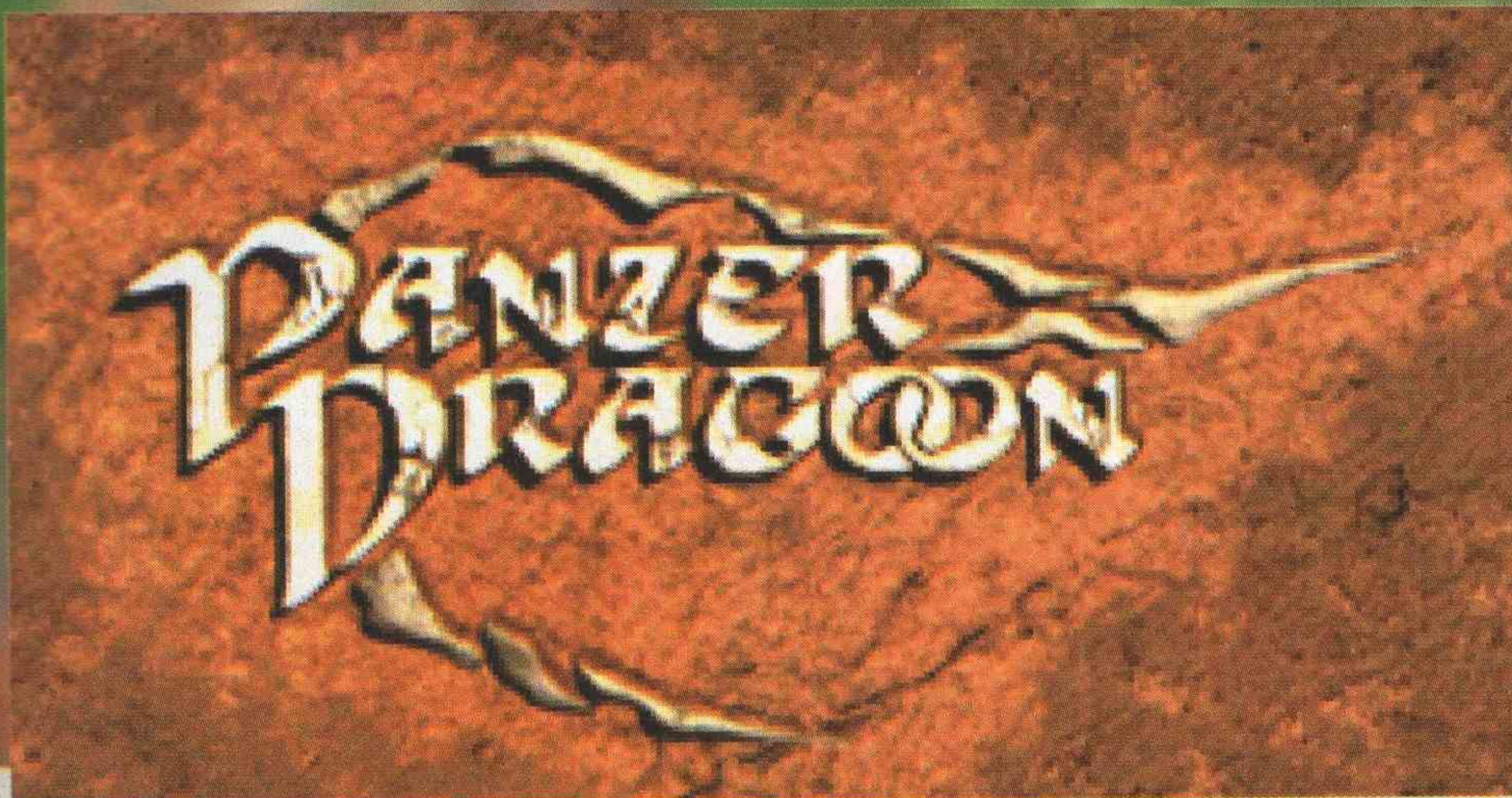
£ 79.900

Numero Verde
167-821177

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



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



Creature alate capaci di ridurre in polvere interi villaggi, rettili volanti dal soffio mortale che con un solo colpo d'artiglieria sarebbero capaci di squarciare un carro armato per poi fumarsi il cannone (!). È una vera fortuna che per una volta noi stessi siamo dalla loro parte!

La fredda brezza del mattino sbatteva sul viso dello Sky Rider; la possente muscolatura del suo dragone si muoveva ritmicamente mentre, con un paio di poderosi colpi d'ala, la creatura cercava di portarsi in scia di una qualche corrente ascensionale per poi lasciarsi planare in maniera molto simile a un rapace.

Il sole era appena sorto e il viaggio verso la Torre era ancora molto lungo. La guerra era appena iniziata e certamente non sarebbe bastato un singolo drago da combattimento per porvi fine... L'uomo sapeva comunque di non essere solo, diverse altre compagnie appiedate e squadre di Cavalcatori erano state mandate a pattugliare la Grande Pianura, l'insospitato deserto esistente sin dalla Prima Guerra, in cerca di ogni possibile pericolo... una goccia di sudore gli scivolò sulla schiena, proprio sotto all'armatura di piastre e maglia d'acciaio che più di una volta l'aveva difeso contro gli attacchi del nemico.

Intorno a lui solo il deserto, sabbia e canyon a perdita d'occhio... l'unico suono: il ritmico sbattere d'ali del suo compagno.

Secondo le leggende, migliaia di anni fa la civiltà umana governava il pianeta, poi, proprio a causa della grande conoscenza e dell'incredibile livello tecnologico, venne spazzata via dalle proprie creazioni: macchine di morte, creature geneticamente alterate, per servire i propri padroni... almeno all'inizio. La razza umana quasi si estinse e solo recentemente, con la scoperta della cosiddetta Torre (un arsenale di devastanti armi appartenute agli Antichi), il sogno di poter tornare ancora una volta a colonizzare le vallate e a vivere in pace sembrava essere finalmente alla portata di tutti, al sicuro dalle armi biogenetiche che ancora esistono sul pianeta.

"Il Potere è il padre del desiderio e il desiderio è l'origine dell'aggressività",

In questa specie di cimitero per draghi, uno dei livelli in assoluto più veloci e nevrotici, questi Flyer ci staranno aspettando armati di tutto punto. Il trucco è usare rapidamente il sistema di puntamento dei missili e nel contempo evitare le salve... poi fare una capriola, fischiettare e schiacciare le noci con un piede!



L'ennesimo mostro di fine livello. Questa volta, in mezzo a trombe d'aria e vortici di sabbia, un enorme drago da combattimento ci sbarrerà il cammino... non sarà per caso quello che ha ucciso lo Sky Rider della presentazione?

dicono le Pergamene. Mai fu scritta cosa più giusta... Come ogni mattina da una settimana a questa parte, voi siete in marcia con altri due Cavalcatori in quella che sotto molti aspetti si potrebbe definire "l'ispezione di routine": il solito giro per i canyon dei Pianori che ormai iniziate a conoscere a memoria. Una strana eco dai toni bassi e meccanici riempie l'aria... alle vostre spalle un'immensa nave da guerra volante vi supera spostandosi rapidamente verso l'orizzonte. Gli "Imperiali", così come amano farsi chiamare gli scopritori della Torre, certamente non tengono informati dei propri spostamenti le semplici squadriglie di ricognizione, anche se il fatto che un Veleggiatore di quelle dimensioni si trovi sopra alle Grandi Pianure non fa supporre niente di buono... All'improvviso sentite il nitrito della cavalcatura di uno dei vostri compagni; girate per istinto la testa: un Burrower, una blatta carnivora del deserto, è saltata fuori dal terreno all'improvviso, con il chiaro intento di nutrirsi di uno degli uomini. Immediatamente, estraendo la vostra balestra, iniziate l'inseguimento.



Parecchie volte vi capiterà di girare in tondo a una o più appostazioni, in questo caso la scelta migliore consiste nel girarsi di lato e far fuori tutto ciò che può danneggiarvi...

Mentre il nostro Blu sta andando in piega per evitare dei missili in arrivo, una nuova nave da guerra è giunta per dar man forte alle altre... sarà la nostra cavalcatura a portare rognia o cosa?



A DRAGON DONATO NON SI GUARDA IN BOCCA

Da che mondo è mondo, i draghi sono sempre stati visti come creature dai grandi poteri magici.

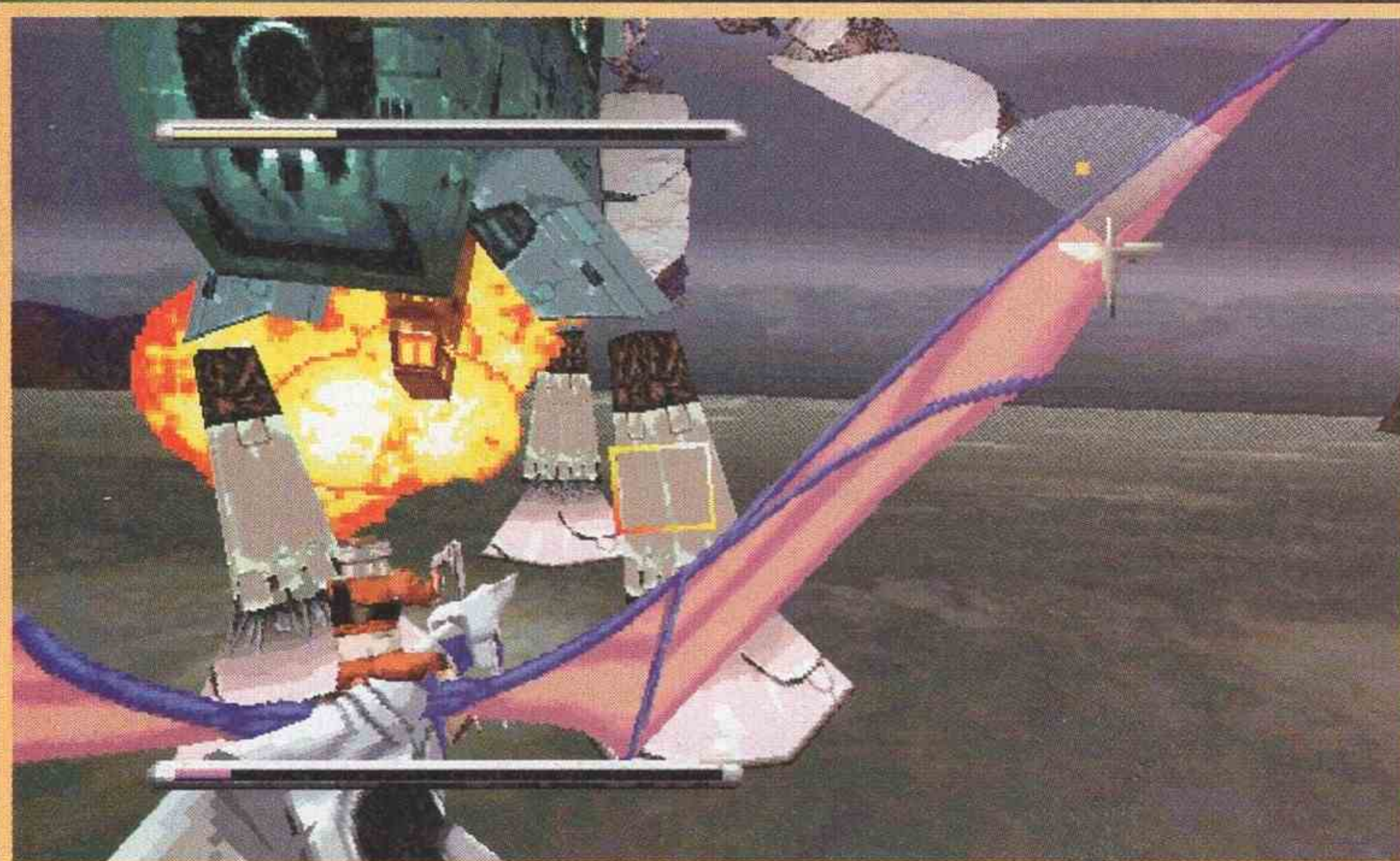
In alcune parti del mondo si crede che portino fortuna; in altre invece, tutto l'opposto... su di loro sono stati scritti libri di tutti i tipi, dalle fiabe per bambini a racconti entrati nell'olimpo della letteratura moderna.

Il protagonista della nostra storia è un particolare tipo di leviatano conosciuto con la terminologia di Viverna, cioè un drago con due sole zampe dalla coda particolarmente robusta. In realtà le leggende dipingono questi tipi di creature come dei mostri alati con coda di scorpione, anche se in questo caso l'anti-estetico uncino velenoso è stato omissis in

favore di un'arma ben più utile ai fini pratici: una sorta di soffio tracciante capace di eliminare ogni nemico. Nel fantasy classico queste creature vivono nei pressi di precipizi o nelle foreste; sono spesso allevate da orchi e altre razze umanoidi che le usano come cavalcature per contrastare i propri nemici... il veleno nelle loro code è una delle più potenti tossine che esistano.

REVIEW

E se vi dicessi che questo è il mostro finale? No, non preoccupatevi, non finisce tutto qui, la storia va avanti, anche se io, come al solito, non vi anticipo nulla...



Grandiosa esplosione di quello che un momento fa era il mostro del quarto schema: una specie di robot armato fino ai denti, in grado di balzarvi alle spalle e dirvi di raccogliergli la saponetta!

Il nostro antagonista è ancora in viaggio per raggiungere la Torre... noi gli siamo dietro già da un pezzo ma quel brigante non accenna a diminuire l'andatura. Eheheh, è proprio un combina guai! (Didascalia in lizza per il premio "la più demente del mese").

mento lungo il canyon ancora inesplorato. La creatura dalla pelle coriacea ha la caratteristica di essere molto veloce sul terreno sabbioso del deserto, ma non pensate possa riuscire a scappare dalle agili zampe di un Quosho.

Non appena girate l'angolo non potete far altro che fermare la vostra cavalcatura, attoniti davanti all'entrata di un'enorme quanto misteriosa grotta... avevate sentito di posti simili dagli altri Cavalcatori all'accampamento, ma non avevate mai visto in prima persona un posto come quello... sicuramente il Bursor è entrato lì dentro! Spronando il destriero, iniziate a visitare il luogo.

Mentre il suono degli zoccoli echeggia nelle profondità del posto, vi accorgete dell'incredibile quantità di strane macchine intorno a voi; le leggende dicevano la verità: posti oscuri nei quali potevano ancora esserci strani marchingegni risalenti all'epoca della Prima Guerra, storie che sembravano fatte apposta per spaventare i bambini negli accampamenti...

Facendo qualche altro passo, vedete per terra il cadavere della blatta che stavate inseguendo, ancora agonizzante nel proprio sangue. Alzando la testa, fate appena in tempo a balzare giù dal Quosho che un'enorme mostruosità meccanica vi piomba addosso schiacciando il destriero... iniziate a correre all'impazzata lungo l'oscuro corridoio, ben consci di come la vostra stessa vita possa essere in gioco. Senza nemmeno voltarvi, udite il raschiare degli artigli metallici del mostro sempre più vicini a voi, la vostra balestra a dardi non servirà a nulla contro la sua pelle metallica.

Un vicolo cieco! Vi appoggiate alla parete; sapete che è la fine di tutto. Vi vengono in mente tutte le avventure che avete passato nella vostra breve vita: 16 anni nei quali non avevate mai pensato all'e-



ventualità di perire per colpa di una stupida blatta del deserto... quando tutto d'un tratto una scossa sismica... Diverse rocce iniziano a cadere dal soffitto, una delle quali a pochi metri da voi, proprio sopra al ragnaccio metallico. "Un vero colpo di fortun..." non fate in tempo a finire la frase che due immensi dragoni da battaglia irrompono nella grotta

in quello che sembra essere uno spettacolare duello aereo. Non avete parole per descrivere quello che sta succedendo dinanzi ai vostri occhi... la cosa più incredibile che abbiate mai visto. Una devastante esplosione echeggia nell'antro e poco dopo vi ritrovate nuovamente all'esterno, illesi.

Il cavaliere dell'immenso drago blu è stato colpito a morte da un colpo che gli ha trapassato il torace e voi lo vedete planare lentamente nella vostra direzione. Non appena le possenti zampe del leviatano toccano il suolo, lo Sky Rider, come un'ultima disperata richiesta d'aiuto, vi tende la mano guantata. Il sangue, quasi nero sulla stupenda armatura metallica, riflette la luce del mattino ormai inoltrato...

Immediatamente i vostri pensieri iniziano a librarsi in un turbine di immagini di ogni tipo: la Torre circondata da orde di mostri infernali, terre lontane e, mentre la mente del cavaliere diventa un tutt'uno con la vostra, lo sentite parlare: "Non... lasciare che il Drago Oscuro raggiunga... la Torre, se lo facesse gli orrori degli Antichi... ritornerebbero."

Il tonfo del corpo dello Sky Rider sul terreno polve-



Ancora il livello della città costiera. Il passaggio sotto ai ponti non è semplice, ma servirà spesso a togliervi dagli impicci. Come potete ben capire, la manovrabilità del drago è limitata ma il saperla sfruttare è la chiave per sopravvivere.



do meno te lo aspetti!), in sella di un leviatano da combattimento nel tentativo di superare una serie di livelli invasi da creature e mostri in un tipico futuro fantasy-cibernetico, che in questo periodo va tanto di moda in Giappone.

Non pensiate di trovarvi di fronte a un "simulatore di draghi" come il vecchio quanto mitico Dragon Strike della SSI (sviluppato dagli Westwood Studios,

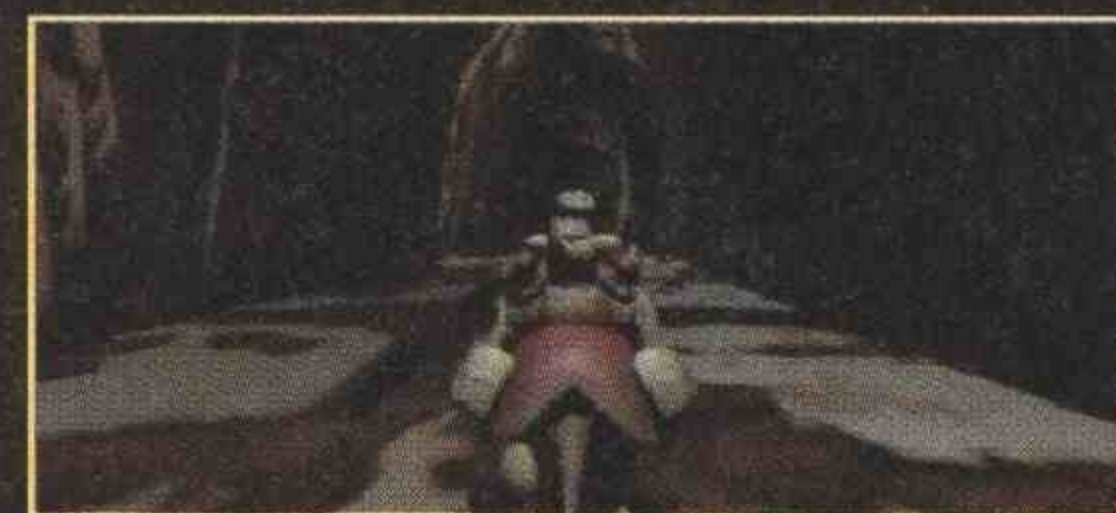
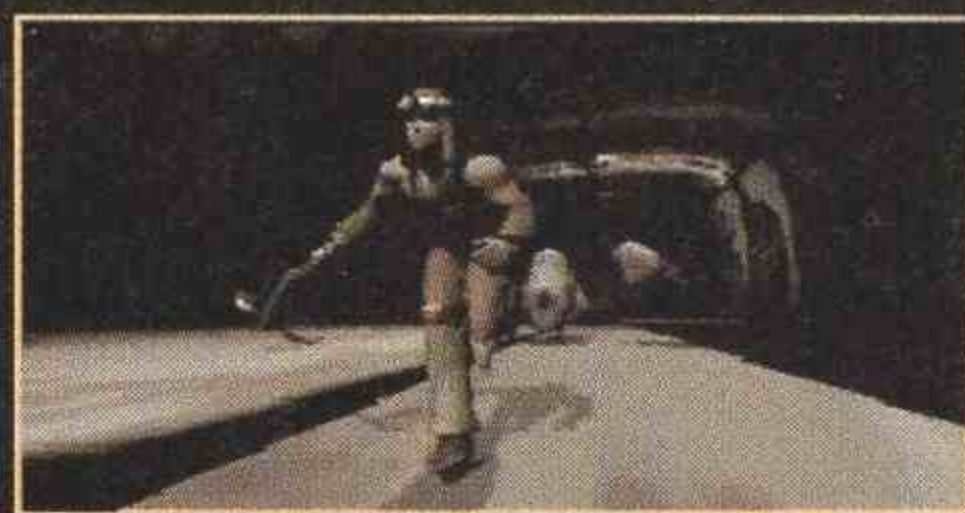
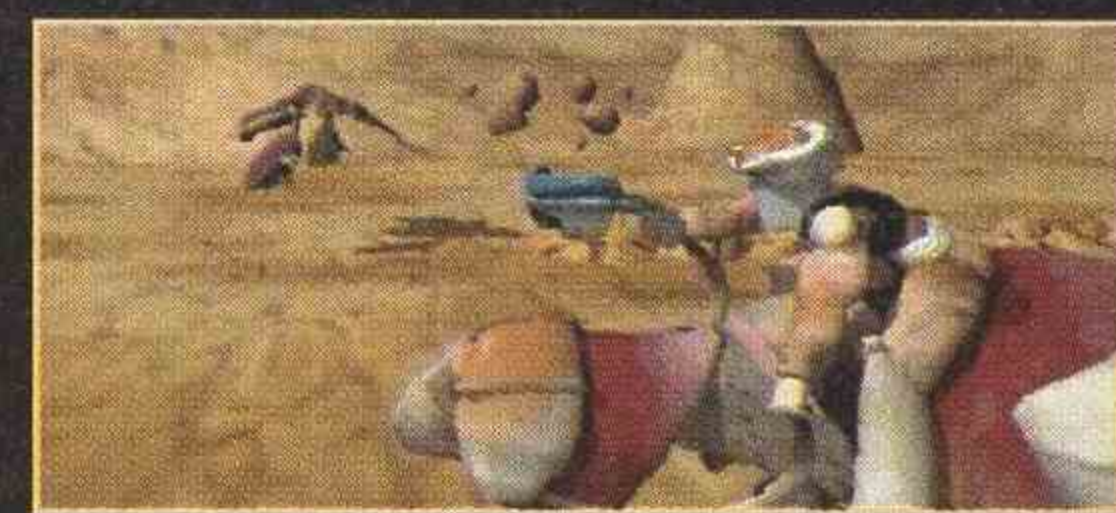
lo sapevate? NdMax), questo titolo Sega è per lo più un clone di Space Harrier (lo ricordate?), riveduto e corretto, nel quale avrete delle limitate possibilità di movimento nell'area di gioco, mentre lo scrolling dell'ambiente che vi circonda, totalmente poligonale texturizzato, vi farà spostare in maniera più o meno fissa attraverso gli episodi di cui si compone la storia. Il vostro cavaliere potrà girarsi di 360 gradi per



TUTTO EBBE INIZIO PER COLPA DI UN BURROWER...

Qui di seguito potete vedere alcune istantanee dell'incredibile presentazione in computer grafica realizzata tutta in stile nipponico. Gli ideatori hanno riposto particolare cura nelle inquadrature e nella realizzazione dei movimenti, dando al tutto quel particolare taglio cinematografico che spesso manca nei filmati di questo tipo.

Potete così vedere l'inseguimento della blatta del deserto lungo il canyon, l'arrivo nell'enorme caverna dimenticata e lo scontro con il Crab-bot. Segue l'arrivo dei draghi imperiali e l'inizio vero e proprio della vostra avventura: l'investimento a Sky Rider... Se pensate che siano spettacolari dovrete vederle in movimento!



Un'enorme pianta carnivora si trova tra noi e l'entrata del tempio. Fortunatamente il nostro draghetto sa salire di quota abbastanza velocemente... mi sbaglio o quelle schifezze in alto a sinistra sono scarafaggi?



Una bellissima ripresa dalle spalle della vostra creatura. Quella poco più avanti è una cittadella volante che per molti versi ricordo quelle della saga di Dragonlance... si sa, i nipponici sono molto attaccati a queste cose!

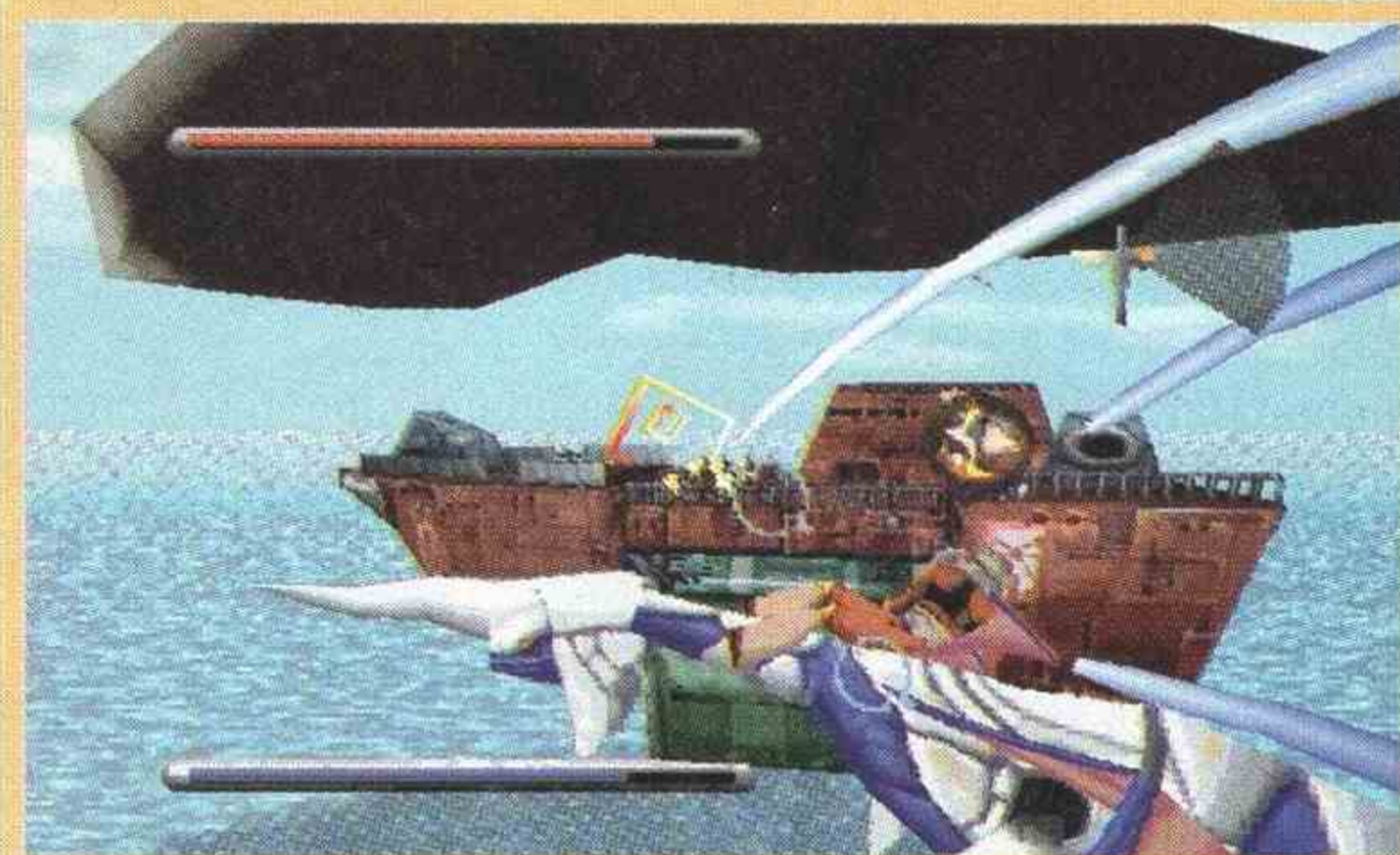
roso del deserto vi riporta alla realtà... dopo un acuto grido di dolore il dragone blu vi osserva e si prepara per accogliere il suo nuovo padrone, un nuovo cavaliere che dovrà portare a termine una missione a cui è legato il destino dell'intera razza umana. Il futuro del mondo risiede tra le ali della vostra cavalcatura!

E così eccovi a bordo della vostra nuova Viverna fiammante (vedi box)... Panzer Dragoon, la conversione di un gioco che uscì per Saturn più di un anno fa, vi pone, come avrete senza dubbio intuito dalla trama che ho tentato abilmente di raccontarvi (la vena da Dungeon Master salta fuori quan-



Haaaaaaa, e "checcavolo" è quella roba!? A prima vista sembrerebbe un ferro da stiro con 6 coni gelato sulla capoccia... sicuramente i gusti saranno allo stracciapalle e pistacchio!

Il primo vero nemico da affrontare è questa enorme nave volante modello Daitarn 3 (la Macchina della Morte!). Girandogli intorno e facendo fuori tutti i razzi che vi spara dietro, dovrete riuscire a fregarla senza problemi (non è vero, ma volevo darvi un po' di conforto!).





Oltre al normale colpo laser della vostra balestra laser, assicurato alla sella del vostro dragone vi sarà un sistema di puntamento multiplo capace di annientare fino a 8 nemici per volta... vi piacerebbe averlo sulla vostra bicicletta, eh?!



Uno spettacolare passaggio tra colonne di marmo. Dall'altra parte un gruppetto di Piccioni da Guerra (non ho idea di quale sia il loro vero nome, ma ogni scusa è buona per prendere in giro il nemico!) è stato trasformato in un secondo piatto con patatine novelle.

Una piccola caverna piena di cimici e Burrower è quello che ci vuole per movimentare un po' il viaggio. Come al solito conviene fare largo uso di raggi traccianti e tenere a portata di mano un paio di Travelgum!



osservare quello che lo circonda, zoomare, spostarsi a destra e a sinistra, eliminando nel contempo ogni creatura che gli sbarrò il cammino grazie all'uso della potente balestra laser e dei devastanti "homing ray" che il suo drago potrà lanciare. Non sarà difficile farsi prendere dalla spettacolarità dell'azione, anche se il controllo del mezzo sarà inizialmente difficoltoso (girare di qui, sparare di là, imprecare di giù e via dicendo...). Fortunatamente, proprio per farvi abituare, sono state aggiunte 3 modalità di gioco: Easy, che vi permetterà al massimo di raggiungere il quarto episodio con 5 crediti a disposizione; Medium, 3 crediti con

I vermi della sabbia sono una costante di ogni deserto fantasy che si rispetti. In questa seconda sezione, chissà perché, mi è tornata in mente Nausicaa nella Valle del Vento...

possibilità di finire l'intera avventura; e Hard, senza alcun credito. Se poi sarete così in gamba da terminare il gioco al livello Hard, vi verrà dato un codice per una modalità aggiuntiva: il Wizard Mode, che io stesso ho scoperto ma non ho potuto testare propriamente... Questo è tutto, balzate in sella alla Viverna, date una controllata al fiato e finite di leggere il tutto. Per quanto mi riguarda ho deciso di sorvolare la villa del mio prof. di matematica, eheheh!

Fabio Simonetti

In picchiata!!! A me non pare male il livello di dettaglio della vostra cavalcatura, anche se parecchie persone continuano a preferire la versione Saturn.



H A R D W A R E

Per avere l'onore di cavalcare il Drago, dovrete necessariamente avere Windows 95. Come minimo ci vorrà un processore 486DX2 a 66 MHz, anche se questo vorrà dire giocarci in bassa risoluzione in modalità interlacciata (una riga sì e una no, insomma). Per la normale 320x200 penso che un 486 DX2 a 100 MHz possa bastare, anche se qualche volta, soprattutto nelle fasi più incasinate, sarebbe il caso di avere un Pentium. Semmai voleste iniziare a usare la SVGA a 256 colori, la suddetta configurazione comprenderebbe un P-100; con il passaggio a un 133 con una buona scheda grafica semmai voleste gareggiare in 640x480 a 32.000 colori. Per tutte le configurazioni citate, dovrete comunque avere almeno 8 MB di RAM, dai 40 ai 170 MB liberi su HD e un CD-ROM 4x (a meno che non installiate tutto su HD. In tal caso un 2x sarà sufficiente!).

Panzer Dragoon supporterà tutte le più famose schede sonore dell'universo, molteplici tipi di pad (ve li consiglio caldamente! Usare la tastiera è abbastanza scomodo) e selle modello DRAGON-LANCE™... Enjoy!

REVIEW

PC

Sostanzialmente il gioco è rimasto identico alla sua versione per Saturn uscita quasi un annetto fa. Le principali differenze

riguardano la grafica, che secondo il mio parere è molto meglio su PC e il sonoro, con stupende tracce da CD e discreti effetti stereo. Per il resto non so proprio cosa dire, in fin dei conti Panzer Dragoon non è altro che una sorta di Rebel Assault in tempo reale o, per tutti quelli che erano soliti gironzolare per le sale giochi, uno spettacolare Afterburner fantasy dell'ultima generazione (una descrizione che gli calza a pennello).

È il tipico prodotto da mostrare agli amici che vengono a trovarvi (sempre che abbiate un PC abbastanza veloce, visto che il gioco in bassa non è per nulla bello); un arcade niente male che però non offre molto sotto il profilo della libertà d'azione e della longevità... Sì, perché come accade sempre per questo genere di giochi, ogni partita è identica alla precedente: i nemici non cambieranno mai i propri schemi d'attacco e non ci vorrà molto per memorizzarli superando uno dopo l'altro tutti gli episodi di cui si compone la storia.

Dicendo questo, non pensate che Panzer Dragoon sia facilissimo, in effetti, se su Saturn il problema era proprio l'eccessiva semplicità, su PC fortunatamente le cose sono cambiate: la difficoltà è stata in parte aumentata e per il fatto che non si potrà vedere la fine del gioco se non partecipando al livello Medium o Hard (come forse ho già detto, con Easy potrete raggiungere al massimo il quarto episodio), sarete costretti a prendere parecchia confidenza con i controlli per superare i sette livelli e vedere la fine del tutto (non è vero niente, quegli asini dei programmatori hanno pensato di non criptare il filmato finale e di sbatterlo sul CD in formato AVI... Per poterlo vedere basterà il lettore multimediale di Windows, ditemi voi se si può!).

Questo non cambia però il fatto i livelli siano comunque pochi e dopo qualche giorno inizierete quasi certamente a stancarvi di gironzolare in sella alla lucertola; forse la curiosità di vedere le altre locazioni potrà per qualche tempo spronarvi a proseguire nel gioco, ma dubito fortemente che rimanendo incastrati in uno degli schemi avanzati e non disponendo di crediti (è il caso del livello Hard), decidiate di riniziare da capo tutto quanto per la terza o quarta volta solo per scoprire la modalità di gioco segreta (tra l'altro visionabile con lo stesso sistema del filmato di fine gioco). Quelli della Sega avrebbero potuto aggiungerci due o tre livelli in più tanto per rendere la sfida più duratura, o magari unire in unico prodotto Panzer Dragoon 1 e 2, così come è successo per Sonic PC!

Indipendentemente da questo una cosa è certa: sia tecnicamente che creativamente, la presentazione è una delle più belle che mi sia capitato di vedere in un gioco del genere (anche se tutto dipende dal settaggio e dalla risoluzione scelta), se mai vi capitasse l'occasione di vederla sono certo che converrete con me sul fatto.

Bene, penso di non aver più nulla da aggiungere, il riassunto di tutto ciò che ho tentato di dirvi fin ora è che Panzer Dragoon è stato comunque convertito in maniera più che accettabile, se vi era piaciuta la versione Saturn non potrà non accalappiarvi questa su PC; la cosa su cui comunque dovrete meditare sono i problemi che già esistevano nell'originale da console, cioè il fatto che il gioco in fin dei conti non è lunghissimo e il vostro interesse potrebbe scemare nel giro di una settimana... la scelta spetta a voi, la spettacolarità dell'azione è comunque garantita!

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

SONORO ●●●●●

GIOCABILITÀ ●●●●●

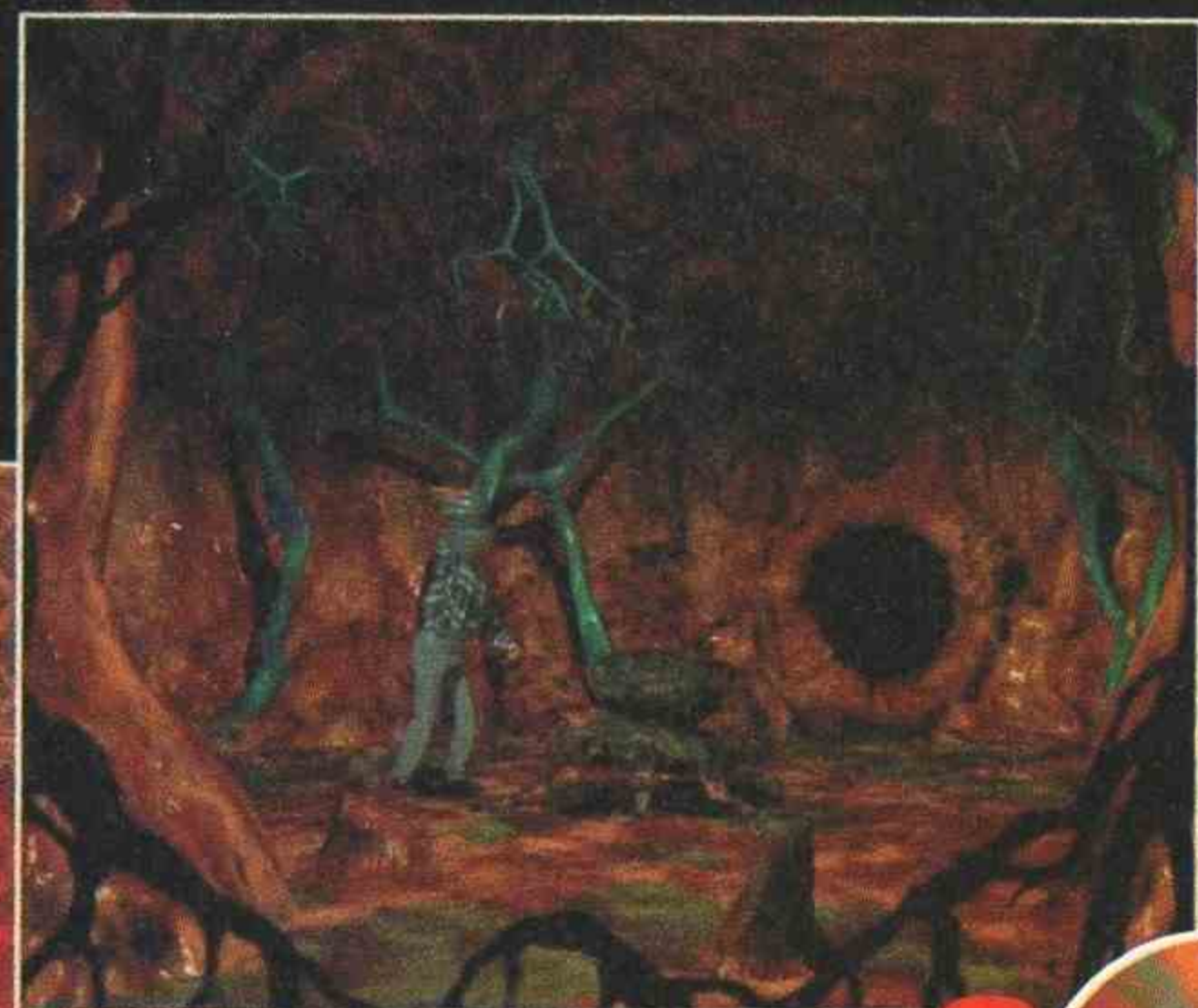
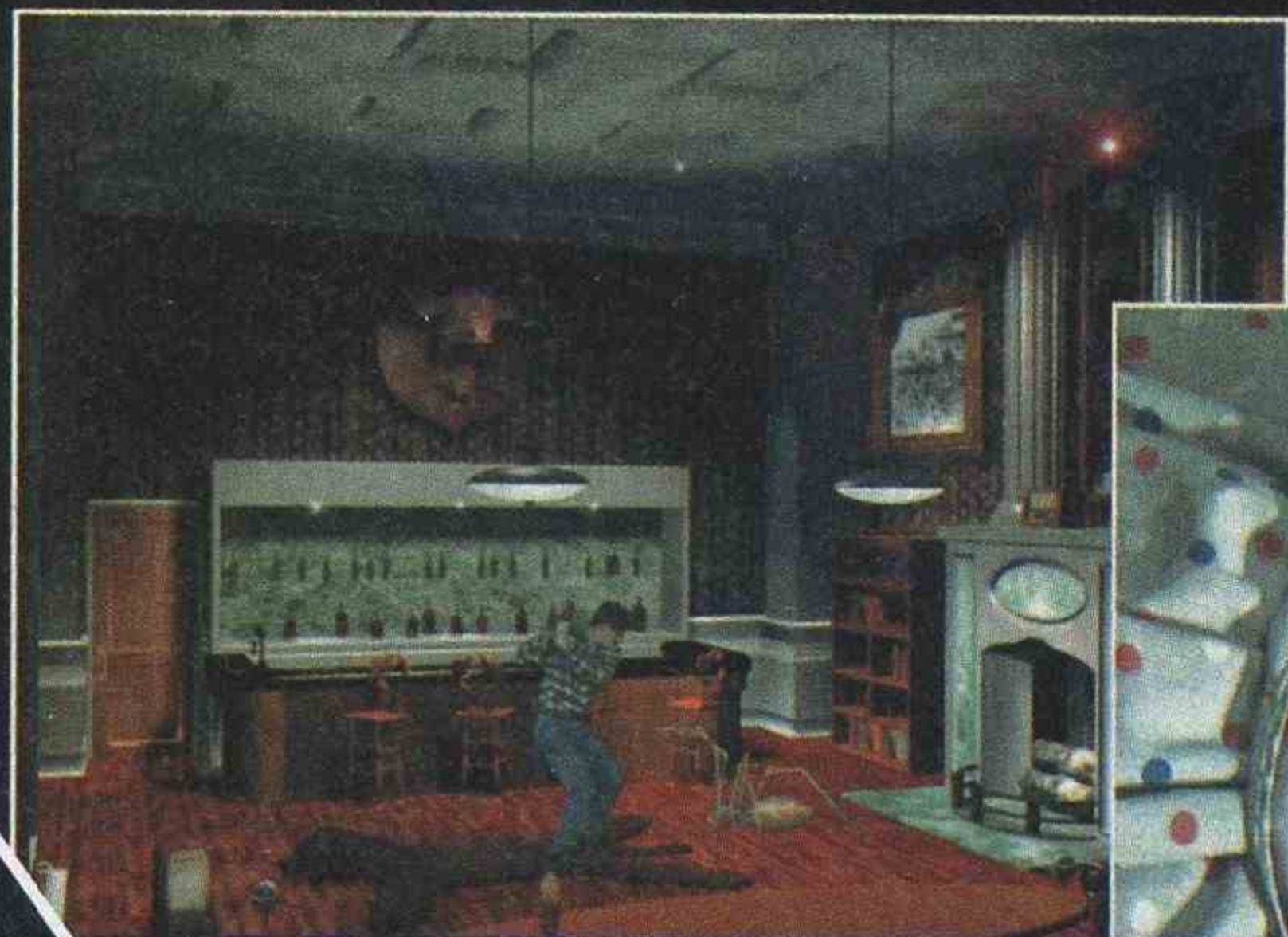
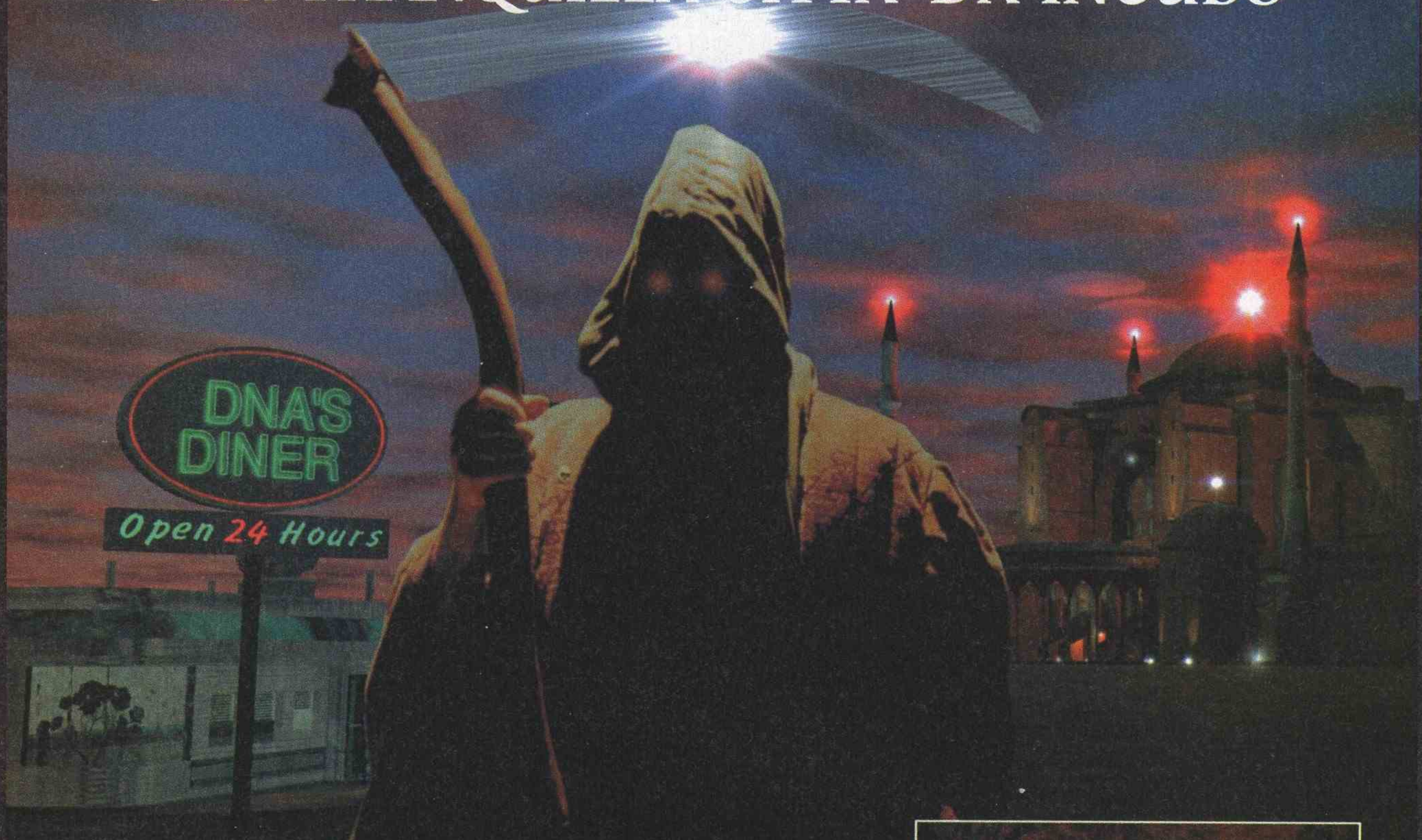
LONGEVITÀ ●●●●●

86

GLOBALE

HARVESTER™

UNA TRANQUILLA CITTA' DA INCUBO



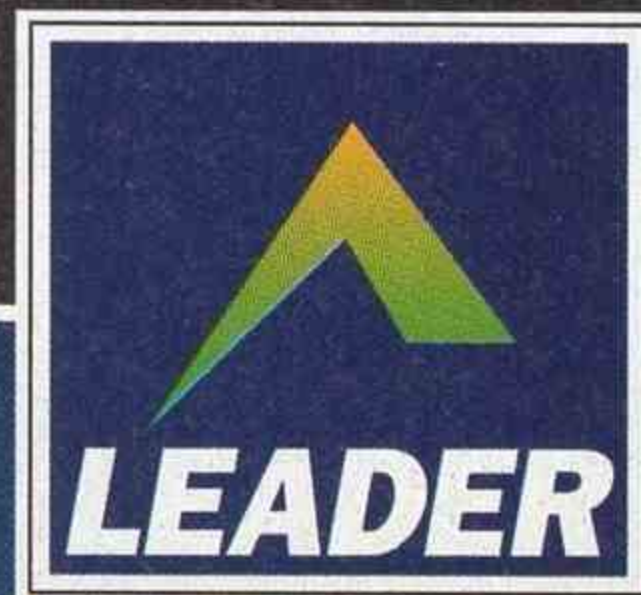
3 CD.Rom

CD.Rom

REQUISITI TECNICI:
PC 486SX O SUPERIORE
(486DX33 CONSIGLIATO),
DOS 5.0, 4Mb DI RAM,
10 Mb SU HARD DISK,
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA GRAFICA SVGA,
SCHEDA SONORA 8 BIT, 16 BIT,
MOUSE.

Che incidente... hai perso la memoria e ti risvegli in una piccola città del Kansas. Sembra accogliente, il tipico quadretto americano: la torta di mele della mamma, la ragazza della porta accanto... ma l'autore del quadro è un pazzo. Presto HARVESTER rivela un lato oscuro, violento... orrendo. Cosa sta succedendo? Solo tu puoi fermare l'orrore !

£ 89.900



Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leadspa.it

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELTA

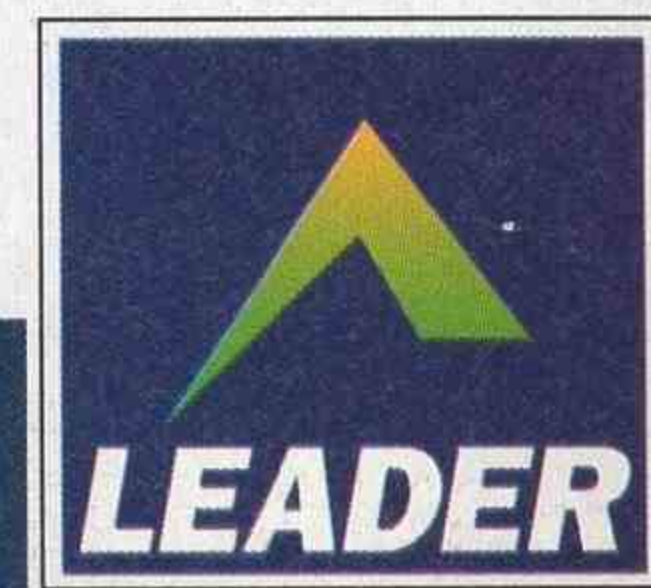
In Gioco Ci Sei Tu...



L'imperatore di Tamriel ti ha affidato una missione: investigare sulle strane presenze che infestano la Casa Reale di DAGGERFALL. Mentre sei in viaggio, una tempesta investe la tua barca, trovi rifugio in una grotta, ma l'acqua la riempie. Ti spingi sempre più in fondo... sempre più giù... e lì... tutto ha inizio! Il seguito di Elder Scrolls riserva sorprese tridimensionali, migliaia di città da esplorare, grafica eccellente: entra nel ruolo e vivi la tua avventura.

£ 99.900

BETHESDA SOFTWARE



CD.Rom

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 66 Mhz,
DOS 5.0 O SUP.,
8MB DI RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA GRAFICA
256 COLORI VGA,
SOUNDBLASTER
O COMPATIBILE.

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

STREET RACER

C'era una volta il codice della strada...

Per farvi capire lo spirito che anima un gioco come Street Racer, vi vorrei far tornare in mente un cartone animato che ho sempre amato. Se non ricordo male si chiamava "La corsa più pazzo del mondo" e vedeva personaggi come la bellissima Penelope Pit-stop, il perfido Dick Dastardly, il suo cane Muttley e altri bizzarri concorrenti, affrontarsi in una competizione automobilistica senza regole. Ebbene, alla pari di questo storico cartone animato, Street Racer è una competizione dove tutto è permesso. I concorrenti hanno a disposizione veicoli elaborati che, in stile bat-mobile, possono tramutarsi in aereo o carroarmato premendo semplicemente un pulsante. Inoltre, qualora il semplice mezzo meccanico non bastasse a mettere fuori gara i diretti inseguitori, possono sempre subentrare metodi più classici come la pur sempre efficace gomitata sulle gengive. Capirete, dunque, che con un tale campionario di scorrettezze attuabili sul campo di gara, lo spazio lasciato al fair-play è molto ridotto, se non addirittura nullo. A questo punto, il giocatore che si trova coinvolto in un videogioco simile deve, volente o nolente, adeguarsi allo stile dei propri avversari, non

cedendo una alternativa prospettica, ma, di fatto, danno vita alla congiunzione di due segmenti di mercato che prima erano più marcatamente separati e che vedevano da un lato, titoli come Wacky Wheels o World Rally Fever e dall'altra un genere come Micro Machines 2... Insomma, filosofie di gioco che nessuno avrebbe mai immaginato di vedere un giorno inglobate in un unico videogame.

Se poi questo non vi bastasse, allora aggiungete pure il fatto di poter gareggiare su circuiti o in arene, elemento che, come potrete facilmente immaginare,

cambia radicalmente l'approccio alla competizione. Se, infatti, per vincere su un circuito bisogna arrivare al traguardo prima degli altri, nell'arena sarà l'ultimo rimasto a salire sul gradino più alto del podio. In quest'ultimo contesto, infatti, ogni concorrente dovrà fare del proprio meglio per cercare di spingere i propri avversari fuori dalle recinzioni.

È inutile poi dire che lungo i vari tracciati (che dovrebbero essere 24 più 3 segreti), troverete munizioni, bonus e quant'altro vi possa servire durante la gara. Per quanto riguarda il computo della classifica per il campionato, oltre al



Come potete vedere è possibile far spuntare anche le ali a queste originali vetture. L'orologio posto alle spalle del pilota compare nel caso si sia urtata una bomba, e indica il tempo rimasto per disinnescarla.



Ecco qui, in tutto il suo splendore, lo split-screen più audace che si sia mai visto su un PC.



tanto per arrivare primo o secondo, quanto piuttosto per giungere illeso al traguardo.

Veniamo così ad esaminare più dettagliatamente gli aspetti tecnici di Street Racer, che, pur prendendo spunto da una idea di base piuttosto semplice, riesce ad assumere mille sfaccettature che di fatto rendono questo titolo più originale e variegato di quanto si possa istintivamente pensare. Per chiarirvi meglio questa mia ultima affermazione, vi dico subito che Street Racer contempla due modalità di gioco: Normal e Micro. La prima è una rappresentazione tridimensionale del tracciato con visuale della propria vettura da tre quarti, mentre la seconda prevede una vista dall'alto di tracciato e macchine (quindi bidimensionale). Le due impostazioni, non creano sempli-

Questa è l'arena. Da notare che più le barriere vengono urtate e più queste si indeboliscono fino a lasciare pericolosi buchi attraverso i quali le vetture possono facilmente uscire di pista.

Come potete scrupolosamente osservare, il più rigoroso fair-play aleggia tra i diversi concorrenti.



REVIEW



Una scena tratta dalla introduzione principale, nella quale un povero coniglio viene ripetutamente investito dai partecipanti di questa pazzia corsa.

Questa è una delle tante armi a disposizione di ogni corridore. In questo caso il sottoscritto sta cercando di raggiungere gli avversari sfoderando delle minacciose lame rotanti. Notate le sgommate lasciate sul suolo dal passaggio delle vetture.

Tutto il tracciato è cosparso di oggetti: alcuni positivi (come i vari turbo e bonus) altri negativi (come le fastidiose bombe), starà a voi riuscire a distinguerli nella frenetica azione di gioco.



giocare, contemporaneamente sullo stesso computer fino a quattro persone, grazie a uno spettacolare split-screen che consente la rappresentazione dei partecipanti in altrettanti riquadri o strisce. Questo genere di rappresentazione riesce piuttosto bene anche grazie all'utilizzo di una vasta gamma di risoluzioni (320x200 320x240 320x400 640x350 e 640x400) che permettono a sistemi ormai fuori mercato come i gloriosi 486 DX2 a 66 MHz di poter ancora dire la loro. Certamente fluidità e velocità sono alcune delle peculiarità più piacevoli di questo titolo (si parla addirittura di sessanta frame per secondo!). Durante il nostro test, effettuato su un Pentium 133, non abbiamo riscontrato alcun genere di rallentamento e sono convinto

semplice ordine d'arrivo, vengono conteggiati anche altri elementi quali i punti accumulati e il numero di avversari colpiti.

A questo punto, credo di non dire un'eresia nell'affermare che, su PC, non si era mai vista prima una implementazione del multiplayer a un tale livello. Pensate infatti che, oltre alle varie possibilità di collegamento via modem, è possibile far

Chissà com'è, ma alla fine ci si trova sempre a rincorrere la prima bionda che passa...



che tale risultato si possa ottenere anche con processori meno potenti.

Se proprio bisogna fare un appunto questo è da indirizzare verso il metodo di controllo: se, infatti, si protende verso l'utilizzo di un gamepad, la risposta ottenuta dai comandi è forse un po' troppo precipitosa, mentre, se si utilizza un joystick, si dovrà purtroppo fare a meno di alcuni comandi di vitale importanza come l'innesto del turbo. Mi sembra di aver detto tutto, ora non mi resta che passare la linea al commento finale.

Alex Polli

PC

Ed eccoci all'angolo del giudizio universale. È questo il momento più esaltante per un redattore: qui, dall'alto del mio

trono d'oro massiccio, è giunta l'ora di emettere l'innappellabile sentenza; mi accingo dunque, in perfetto stile imperiale, ad alzare o abbassare il pollice della mia mano destra... Rullo di tamburi... Signore e Signori la divina falange si è alzata verso il cielo, Street Racer è stato promosso!!!

A questo punto, bisogna analizzare nel dettaglio se questa sia una promozione per sufficienza o a pieni voti, perciò sbrighiamoci e passiamo subito alla prima voce dei giudizi parziali: la presentazione. Ehm, a dire il vero non è che ci sia molto da segnalare sotto questo aspetto (se non un filmato d'introduzione davvero simpatico); passerei direttamente, quindi, agli aspetti più caratterizzanti di Street Racer. Per quanto riguarda la grafica bisogna inevitabilmente ricordare che anche se il risultato estetico è piacevole, il punto di forza risiede senza dubbio nella velocità con cui si susseguono le immagini.

L'aspetto più controverso di questo prodotto è la giocabilità nel senso che, a mio modo di vedere, avrebbe meritato la lode se non si fosse riscontrato qualche lacuna nel sistema di controllo. Questo è un vero peccato perché sotto questo punto di vista ogni altro aspetto (dall'intelligenza artificiale degli avversari alla dinamicità dell'azione) è realizzato perfettamente.

Il sonoro è buono sotto il punto di vista degli effetti speciali e le musiche sono tutto sommato simpatiche, anche se forse un poco ripetitive.

La longevità va a segnare anch'essa un altro punto a favore di Street Racer, non tanto per i ventisette tracciati a disposizione, quanto piuttosto per la ben calibrata difficoltà degli avversari e, non dimentichiamolo, per l'ipergalattico supporto al multiplayer. D'altronde è risaputo che giocare al computer è bello, ma giocare in compagnia è ancor più divertente.

In conclusione, mi sento di dare un buon voto a questo prodotto, oltre che per i motivi sopracitati, anche per la sua intrinseca semplicità, a dimostrare che a volte, più degli effetti speciali, vale l'essenza che sta alla base di un videogioco.

H A R D W A R E

Finalmente un videogame che richiede per funzionare solo 300K di spazio su disco rigido! Anche per le richieste hardware Street Racer non è per nulla esoso, per funzionare si accontenta, infatti, anche di un semplice 486. È necessario un lettore CD-ROM mentre funziona sia sotto Windows 95 sia sotto DOS (anche se è stato concepito principalmente per quest'ultimo sistema). È inoltre particolarmente consigliato l'utilizzo di un gamepad.

▶ PRESENTAZIONE	●	87
▶ GRAFICA	●	
▶ SONORO	●	
▶ GIOCABILITÀ	●	
▶ LONGEVITÀ	●	
		GLOBALE

Db-Line

TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

CD-ROM EDUCATIVI PER PC IN ITALIANO



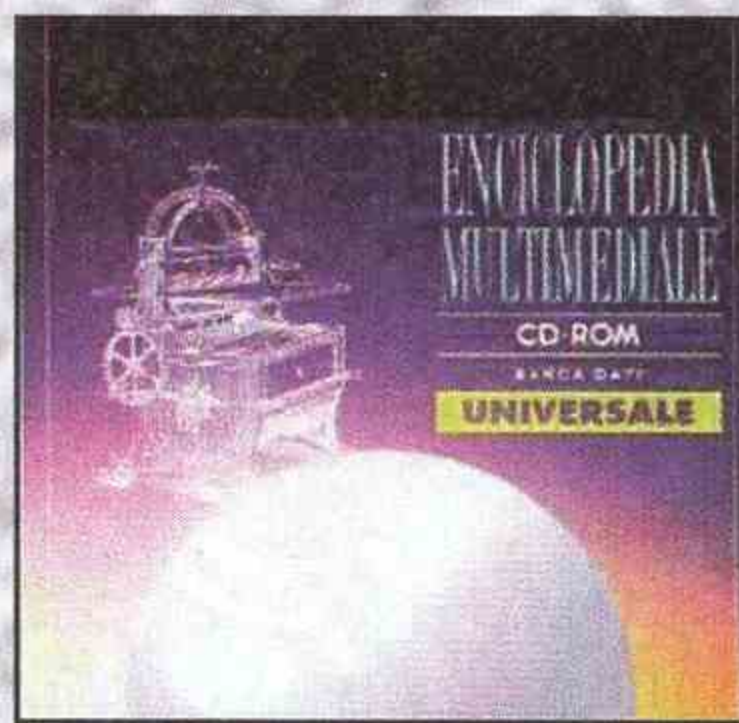
VIAGGIO IN ITALIA



TEMPLI E TEATRI IN SICILIA



WINE GAMES



GENIAS ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE - 7 CD



IL PIÙ' BEL CAMPIONATO DEL MONDO

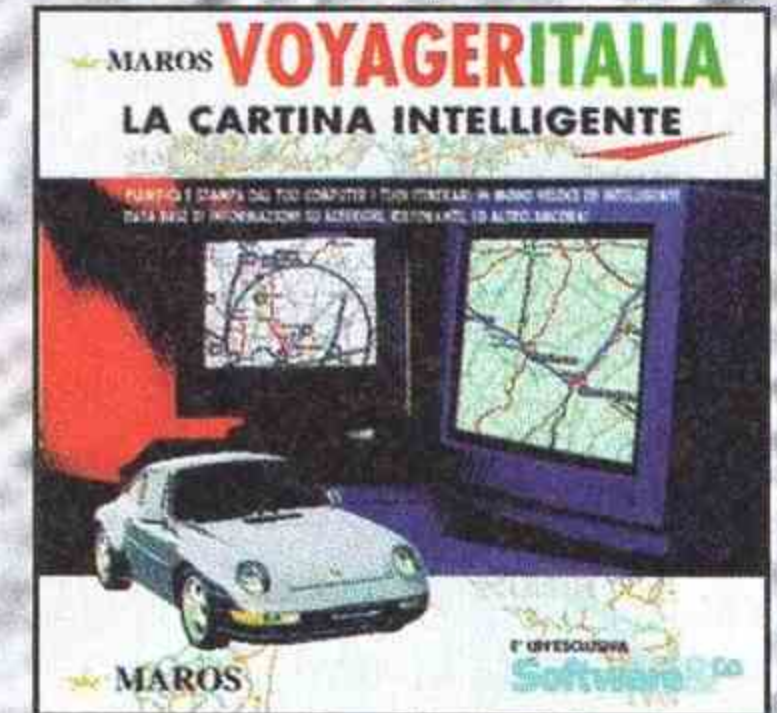


MX-130 MEGASTICK III

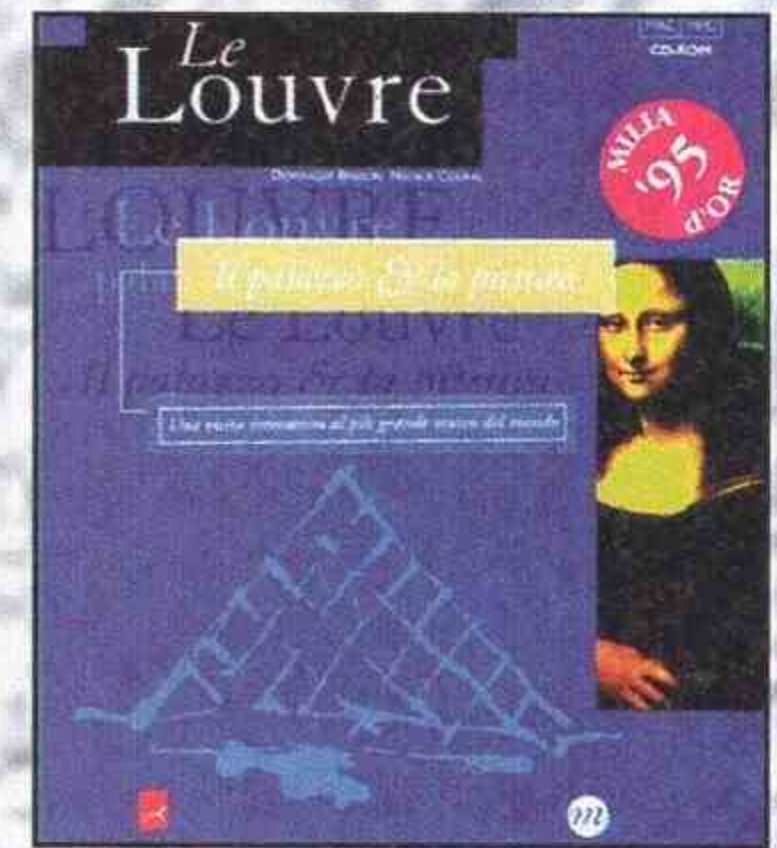
PREZZO SPECIALE



NUOVA ENCICLOPEDIA RIZZOLI



VIAGGIO IN ITALIA

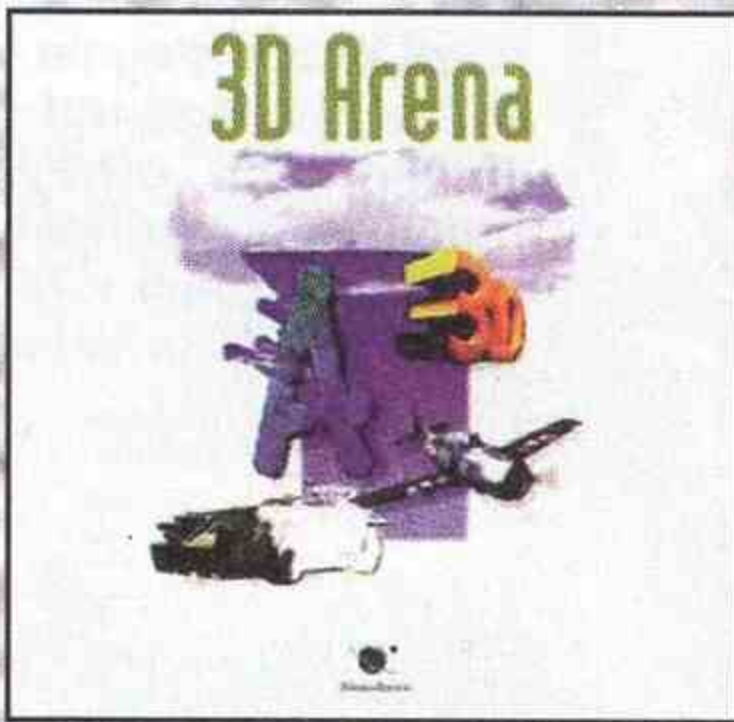


IL LOUVRE

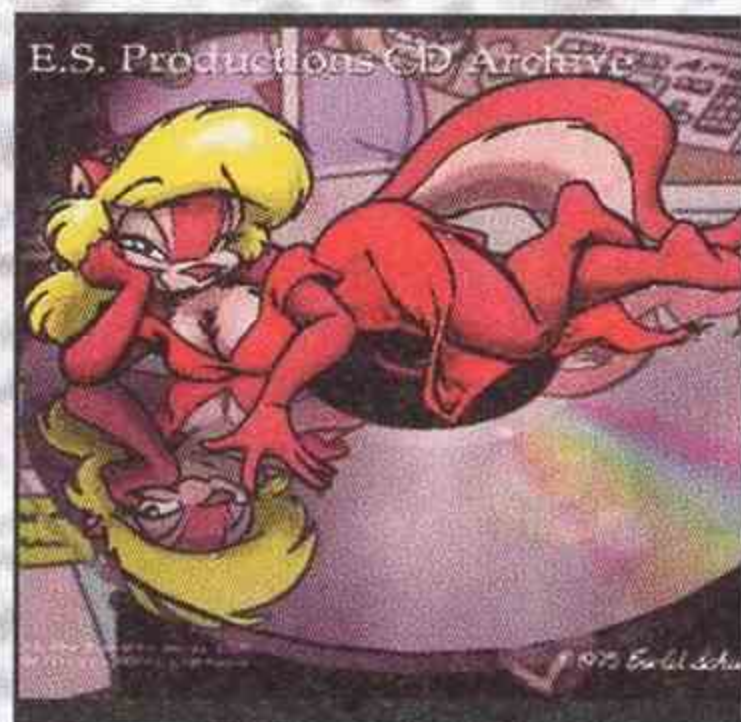
REGALISSIMI

A TUA SCELTA
UN JOYSTICK O UN JOYPAD

CD-ROM PROFESSIONALI PER PC AMIGA MAC



3D ARENA
PC - AMIGA



ERIC SCHWARZ CD
PC - AMIGA



IMAGINE ENHANCER CD
PC - AMIGA



TEXTURE PORTFOLIO - AMIGA
PC - AMIGA - MAC



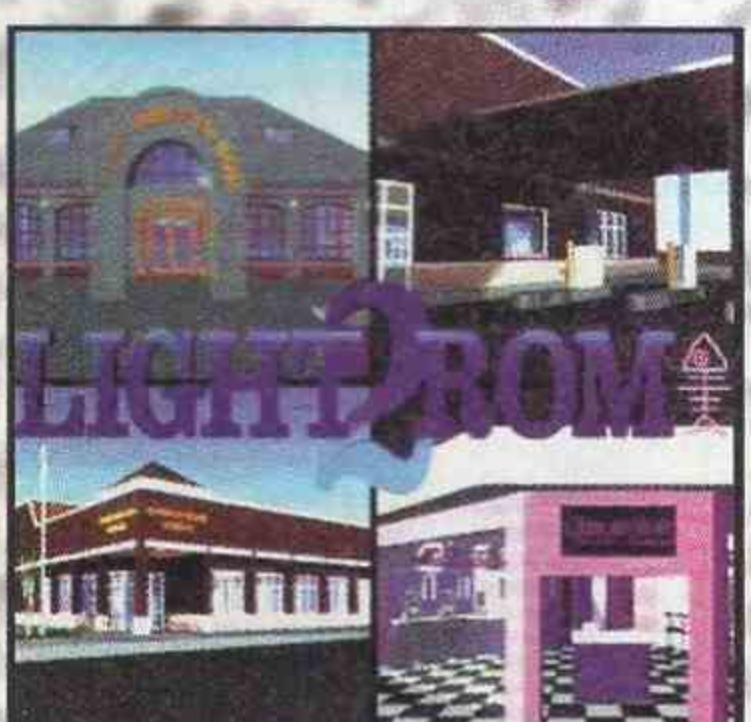
THE WINDOWS 95 COMPANION
PC



LIGHTWAVE ENHANCER CD
PC



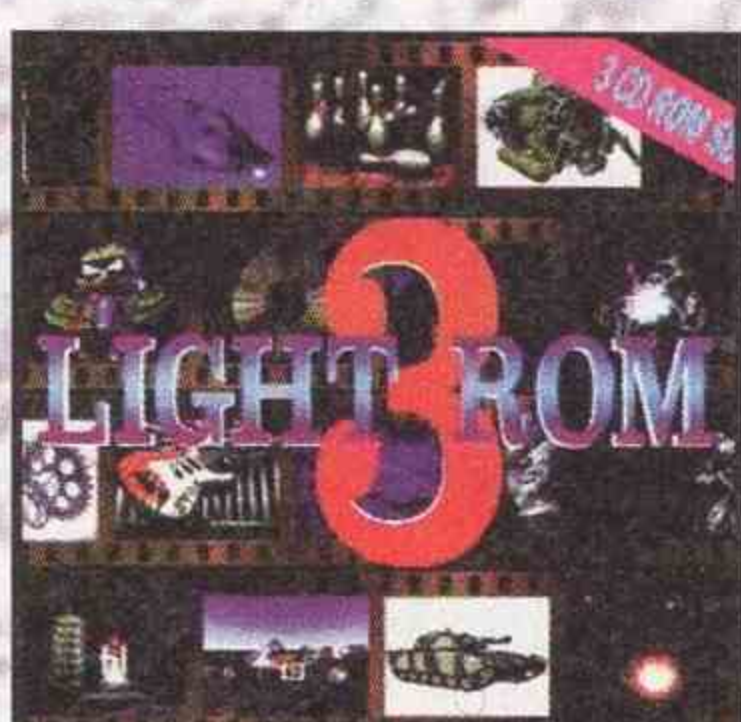
RAYTRACING
PC - AMIGA



LIGHT ROM 2
PC - AMIGA



LIGHT ROM
PC - AMIGA



LIGHT ROM 3
PC - AMIGA

COUPON DA COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A DB-LINE PER RICEVERE:
IN OMAGGIO IL LISTINO PRODOTTI

NOME E COGNOME
VIA

CAP
PROFESSIONE

CITTA'

ETIA
BEST-SELLERS
I CD-ROM
PIÙ' BELLISCELLI
PER VOI

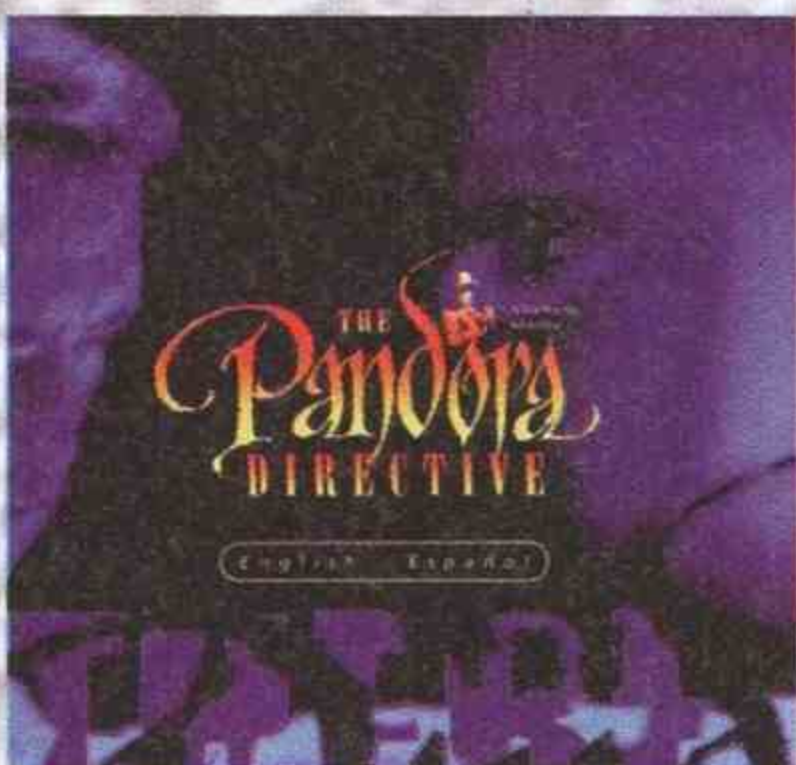
**PARLI
INTERNET?
www.dblines.it**

Db-Line

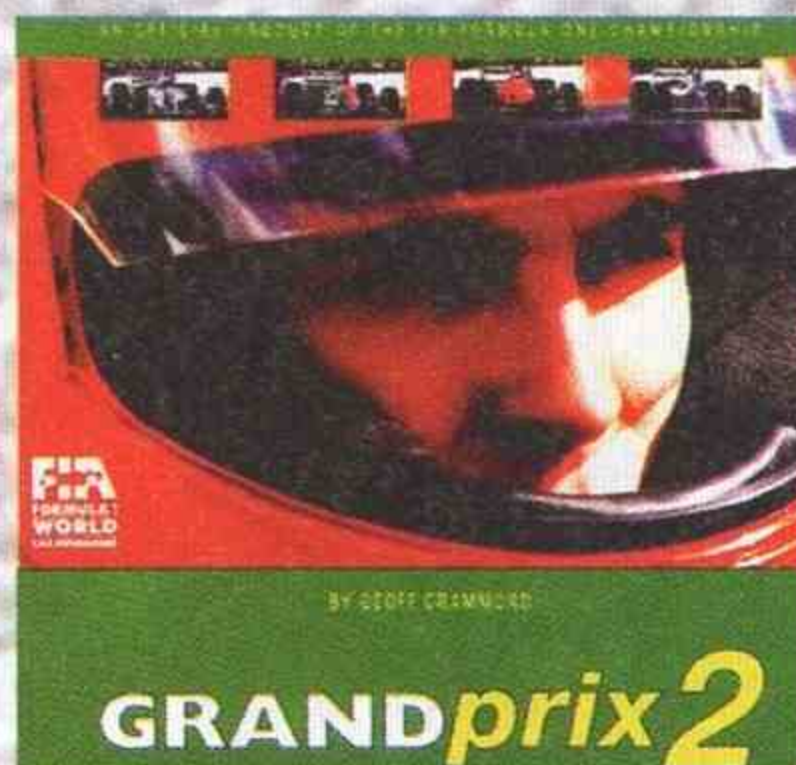
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

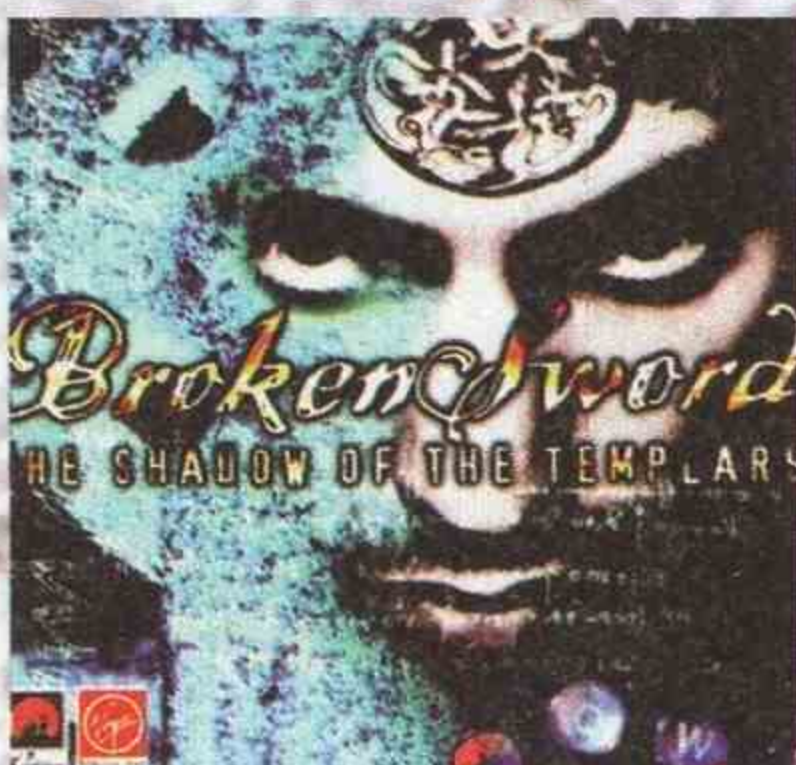
"D" (ITALIANO)
 "D" (WINDOWS 95 - ITALIANO)
 3D WORLD BOXING (+ 5 GIOCHI)
 3D WORLD TENNIS (+ 5 GIOCHI)
 ACTION PACK CX 2600
 ACTION SOCCER (ITALIANO)
 ACTUA SOCCER
 BAD MOJO (ITALIANO)
 BATMAN FOREVER (ITALIANO)
 BERMUDA SYNDROM
 BLADE WARRIOR (+ 5 GIOCHI)
 BLUES BROTHERS (+ 5 GIOCHI)
 BROKEN SWORD (ITALIANO)
 CIVILIZATION 2
 COMMAND & CONQUER
 CONGO (ITALIANO)
 CRAZY CARS 3 (+ 5 GIOCHI)
 DELUXE STRIP POKER 2 (+ 5 GIOCHI)
 DESCENT 2 (ITALIANO)
 DESTRUCTION DERBY
 DOOM 2 (ITALIANO)
 DUKE NUMEN 3D (ITALIANO)
 DUKE NUMEN 3D NUOVI SCENARI
 EF 2000
 EURO 96 CHAMPIONSHIP (ITALIANO)
 F 14 TOMCAT (+ 5 GIOCHI)
 FATAL RACING (ITALIANO)
 FIFA 97 GOLD
 FIFA SOCCER + PGA TOUR GOLF
 FIFA SOCCER 96 (ITALIANO)
 FLIGHT SIMULATOR 5 (+ SCENARIO)
 FLIGHT UNLIMITED
 FORMULA 1 GRAND PRIX 2 (ITALIANO)
 GRAND PRIX MANAGER F1 (ITALIANO)
 GRAND PRIX MASTER (+ 5 GIOCHI)
 HARPOON CLASSIC
 HOCKEY 95 ALEX DAMPIER (ITALIANO)
 INTERNATIONAL ATHLETICS (+ 5 GIOCHI)
 JUNGLE STRIKE
 LAST NINJA 2 (+ 5 GIOCHI)
 M1 TANK PLATOON (+ 50 GAMES)
 MILLEMIGLIA (+ 5 GIOCHI)
 MORTAL KOMBAT 3 (ITALIANO)
 NBA LIVE 96 (ITALIANO)
 NBA TOURNAMENT ED. (ITALIANO)
 NHL HOCKEY 96
 NEED FOR SPEED (ITALIANO)
 NIGEL MANSELL F1
 OLYMPIC GAMES (ITALIANO)
 OLYMPIC SOCCER (ITALIANO)
 ONSIDE (ITALIANO)
 PAMELA ANDERSON CALENDARIO 95
 PANDORA'S DIRECTIVE
 POWERHITS BATTLETECH
 POWERHITS MOVIES
 POWERHITS SCI F1
 PRAY FOR DEATH (ITALIANO)
 PREDATOR 2 (+ 5 GIOCHI)
 QUAKE (ITALIANO)



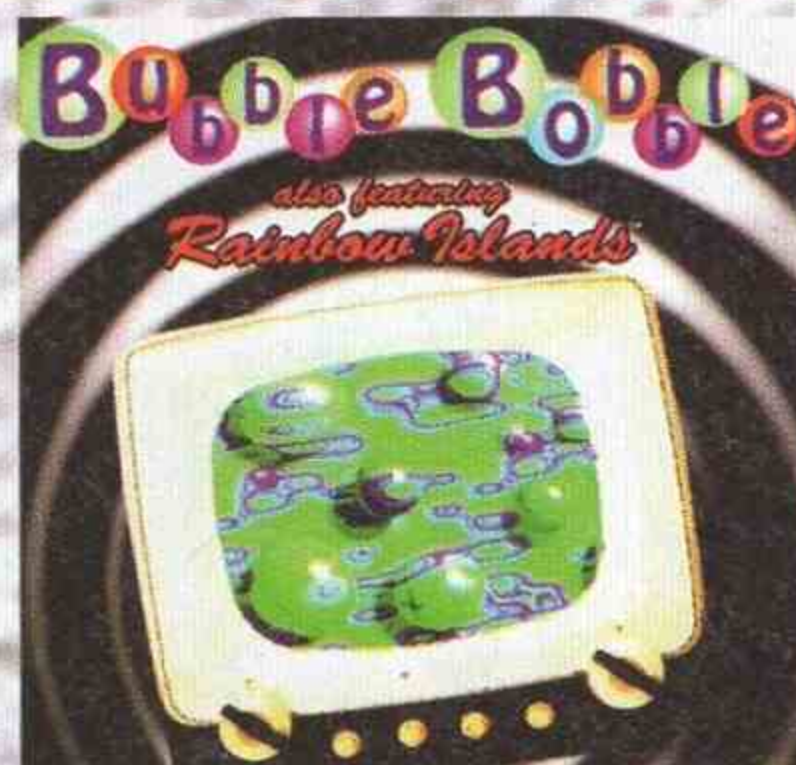
THE PANDORA'S DIRECTIVE



GRAND PRIX 2



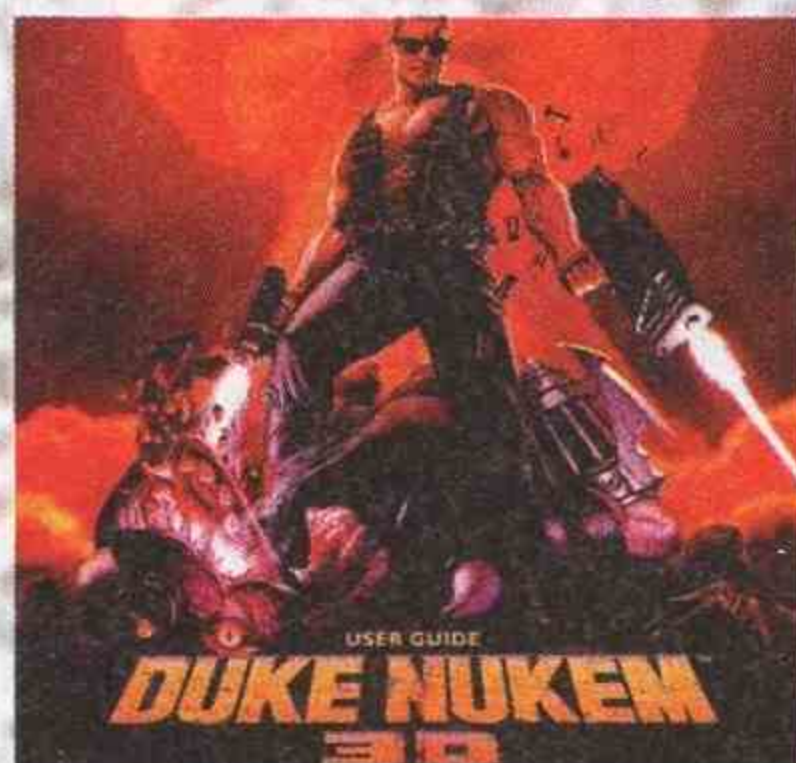
BROKEN SWORD



BUBBLE BOBBLE



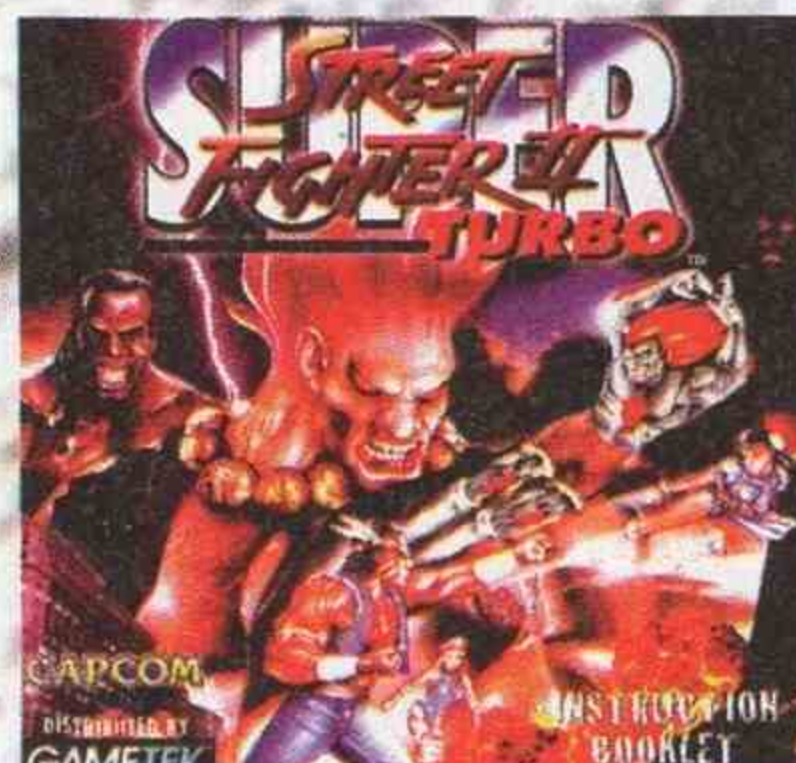
LA LEGGENDA DELLA FORMULA 1



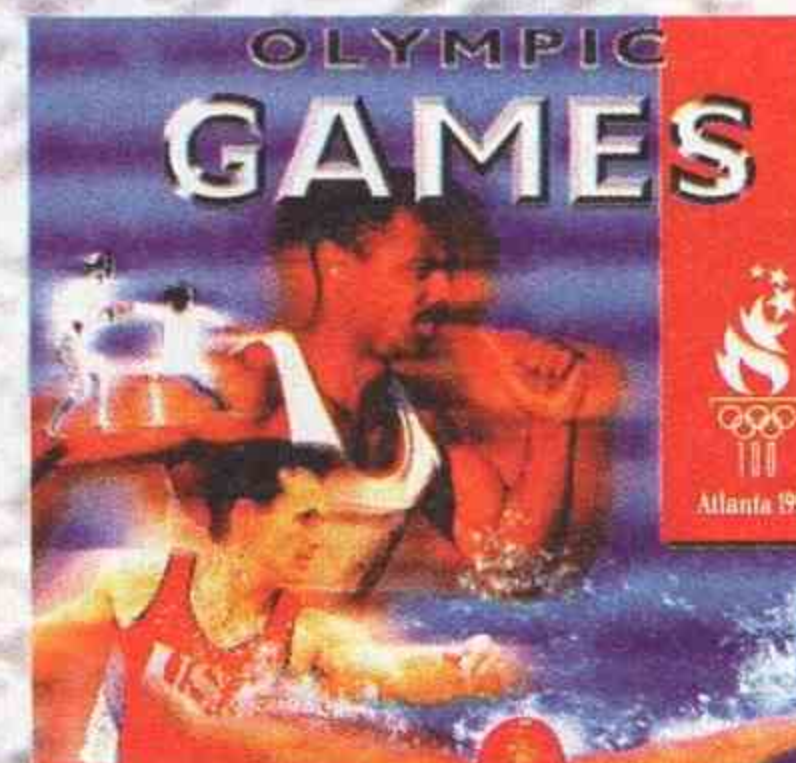
DUKE NUMEN 3D



QUAKE



SUPER STREET FIGHTER II TURBO



OLYMPIC GAMES



**PRO
CONTROL
PAD**



**DISPONIBILE
LISTINO
RIVENDITORI**

REGALISSIMI

**ACQUISTA UN GIOCO,
SCEGLI
IL TUO REGALO!**

A TUA SCELTA, IL JOYPAD O IL JOYSTICK RAFFIGURATI
FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

QUARTERPOLE
 RAY MAN (ITALIANO)
 RISE 2 RESURRECTION (ITALIANO)
 SCREAMER (ITALIANO)
 SCUDETTO (ITALIANO)
 SENSIBLE SOCCER 96 CHAMP. EUROP
 SPACE QUEST IV
 SPEEDRAGE (ITALIANO)
 SPLIT SCREEN SOCCER (ITALIANO)
 SPYCRAFT
 STARSHIP ADVENTURE (ITALIANO)
 STRIKER 95
 SUPER STREET FIGHTER 2
 SUPER TETRIS (+ 5 GIOCHI)
 SUPER TETRIS (+ 50 GAMES)
 TERMINATOR FUTURE SCHOCK
 TERRANOVA (ITALIANO)
 THUNDERHAWK 2 (ITALIANO)
 TOP GUN FIRE WILL
 TOY STORY
 ULTIMATE DOOM (ITALIANO)
 VIRTUA FIGHTER (WINDOWS 95)
 VIRTUAL KARTS
 VIRTUOSO
 WARCRAFT 2 (ITALIANO)
 WIPE OUT
 ZORK NEMESIS

LORDS II OF THE REALM™



GAMES machine
STAR PLAYER
90-94

Il trono è vacante e per impossessarcene basta uccidere qualche migliaio di persone...



Stiamo iniziando una partita "custom" e come potete vedere le opzioni sono numerose e decisamente interessanti.



Da questo pannello possiamo ripartire i lavoratori nelle varie attività, compatibilmente con i nostri obiettivi stagionali.



Le vicende sono ambientate in Gran Bretagna nel 1268, cioè in un periodo nel quale le lotte per conquistare la corona reale erano dure come non mai e sovente laceravano il paese in seguito alle numerose battaglie. Nel nostro caso sono cinque i nobili che ambiscono al prestigioso scettro e noi dovremo prendere parte alla lotta per cercare di raggiungere l'obiettivo in tutti i modi. Sostanzialmente questo non si distingue molto da giochi come Civilization, con la sola differenza che in Lords of the Realm 2 lo scopo è unicamente quello di sbaragliare tutti gli avversari che ci sbarreranno la strada. La mappa di gioco, che rappresenta la Bretagna medievale, è suddivisa in contee, ciascuna delle quali possiede differenti caratteristiche dovute alla conformazione fisica del territorio. All'inizio di ogni partita ci troviamo al comando di

La fase diplomatica è uno dei pochissimi punti deboli del gioco, dal momento che le scelte disponibili sono piuttosto limitate.

Stiamo progettando di espandere il nostro castello servendoci di un modello molto più robusto rispetto a quello attualmente in nostro possesso.



Stiamo creando un esercito e nel pannello centrale compaiono le armi disponibili.

una singola contea e i problemi con cui ci troviamo alle prese fin da subito sono molteplici. Il territorio è costituito da un certo numero di campi fertili (in genere meno di una ventina) dei quali è indispensabile un'ottimale gestione al fine di far prosperare il proprio villaggio; poiché il buon nutrimento della popolazione è una delle chiavi per raggiungere il successo (non dimentichiamo che nel medioevo il cibo era il problema principale per la sopravvivenza), ciò che dovremo fare sarà potenziare al massimo le risorse disponibili. Un campo può essere adibito al nutrimento del bestiame, alla coltivazione del grano o a maggese; non ci si deve preoccupare di piani quadriennali di rotazione per i propri prodotti, ma al livello avanzato lasciare qualche campo incolto è del tutto necessario per massimizzare i risultati: in pratica, il problema della rotazione delle culture è stato semplificato in tal senso. Il bestiame costituisce il principale mezzo di sostentamento, poiché la produzione di latte e derivati basta a soddisfare una grande fetta della popolazione. Con un basso numero di abitanti i soli prodotti del latte sono sufficienti



REVIEW



alla nutrizione; diversamente il problema si fa più complesso, dal momento che le mucche possono ovviamente essere mangiate, ma se il loro numero si riduce eccessivamente si entra in un circolo vizioso dal quale è difficile uscirne, al punto che ricorrere alla coltivazione del grano è indispensabile. Anche in tal caso si ripropone il problema: parte dei sacchi devono essere conservati per la semina invernale, mentre il resto può essere distribuito convenientemente a tutti. Il nostro compito non è solamente scegliere il numero di terreni da adibire a una specifica coltivazione, bensì anche distribuire le risorse alla popolazione: se ad esempio il raccolto di un anno è stato particolarmente abbondante, si può decidere di distribuire una maggiore quantità di grano e lasciare nel contempo prosperare le proprie mandrie, mentre nel caso contrario risulta opportuno compiere la manovra inversa. Un certo numero di campi è inizialmente indisponibile per la semina (o per l'allevamento) per cui è conveniente iniziare dei lavori di bonifica che si completeranno a seconda del numero di contadini adibiti all'operazione.

La gestione delle risorse che ho appena descritto è piuttosto divertente, sebbene non risulti particolarmente difficile; tuttavia i più esigenti potranno attivare alcune opzioni che complicheranno notevolmente le cose: al di là dalla già citata necessità di lasciare alcuni terreni incolti (operazione che diminuisce talvolta il livello della produzione), è da ricordare il problema dei raccolti variabili a causa delle condizioni atmosferiche.

Ogni contea dispone di alcune risorse naturali che devono necessariamente essere impiegate al meglio: ci riferiamo allo sfruttamento dei boschi (che forniscono prezioso legname) e delle miniere (fornitrici di ferro e pietrame); ovviamente non tutti i materiali sono disponibili in una sola contea, per cui è necessario ampliare i propri domini o ricorrere ai mercanti. Di entrambi i problemi ne parleremo in seguito, poiché in questo momento ci preme affrontare il problema della distribuzione della forza lavoro nei vari campi; tramite una barra di scorrimento posta alla destra dello schermo è possibile determinare il numero di cittadini (termine alquanto improprio per



Eccoci dal commerciante, che dispone di tutto quanto possiamo avere bisogno nel corso della partita; si noti l'icona della birra, bevanda a cui possiamo ricorrere per alzare il morale dei nostri paesani.

definire gli abitanti delle contee) impegnati nell'agricoltura e quelli nell'industria: il programma sceglierà una distribuzione ottimale e ripartirà i lavoratori nelle varie sotto-attività. Ovviamente gestire il tutto in prima persona è la cosa migliore, sia dal punto di vista dei risultati che da quello del divertimento; in tal caso è possibile attivare un comodo pannello (che potrete osservare in una fotografia) e compiere le scelte più opportune. A questo punto è possibile decidere quanti cittadini destinare all'estrazione delle varie risorse, quanti riservare all'allevamento del bestiame e del grano, alla bonifica dei terreni, alla costruzione delle armi e di un nuovo castello. E' chiaro che una gestione personale dei lavori risulta

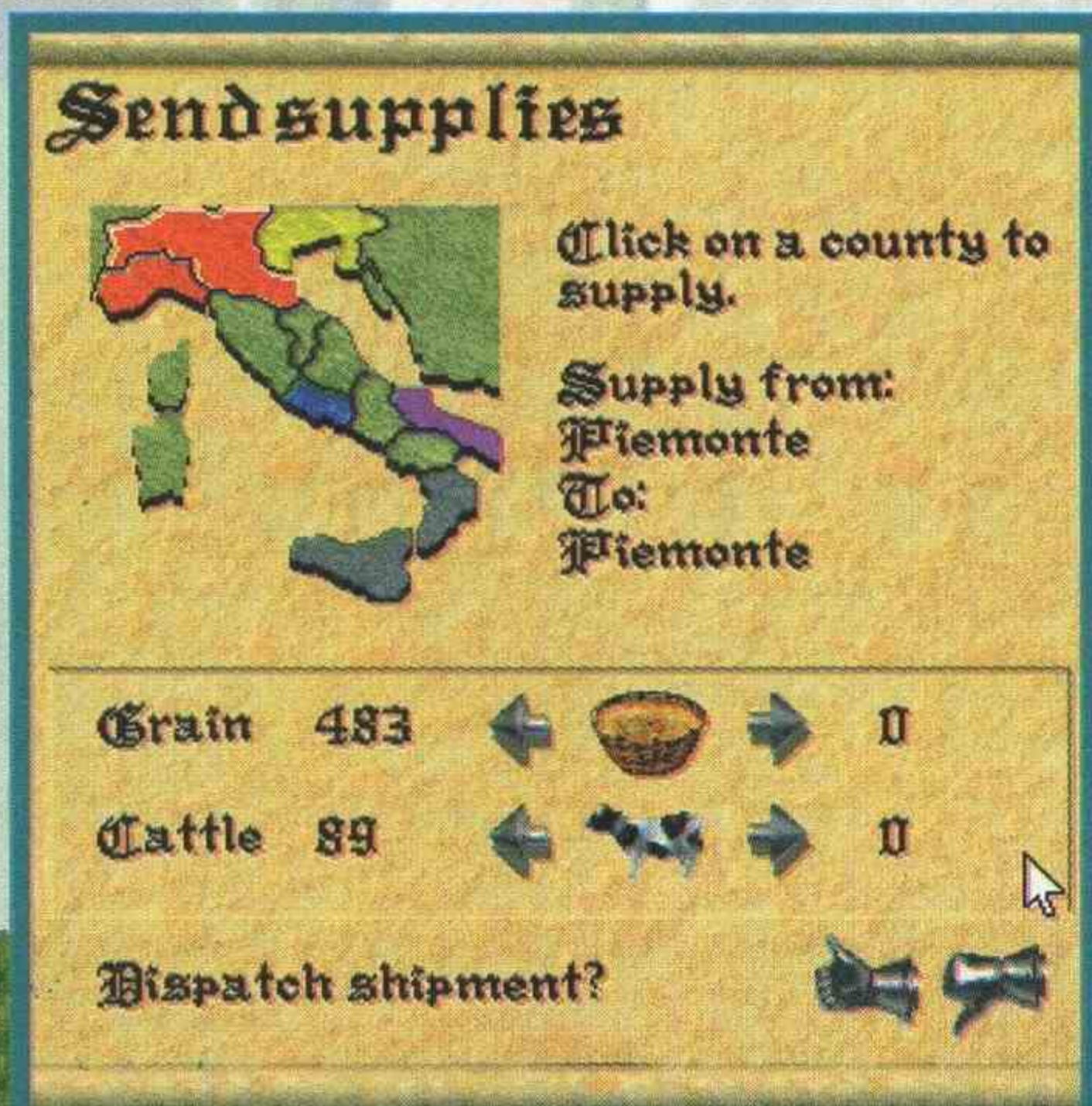
di gran lunga più efficiente: può capitare che in alcuni periodi risulti pressante un particolare problema (ad esempio il reperimento del legno per la costruzione delle armi) e in tal caso è conveniente rallentare sensibilmente la produzione in alcuni campi e privilegiare altre operazioni.

Passiamo alla costruzione delle armi: tenendo presente che, come abbiamo appena spiegato, è possibile accelerare o rallentare la produzione del fabbro ferraio, è opportuno evidenziare che la varietà delle stesse è alquanto soddisfacente. Si hanno a disposizione mazze, portentose asce, spade, due tipi di archi e una completa armatura per i cavalieri. L'efficienza di ciascun arma varia notevolmente e abbiamo dedicato un apposito box in merito.

Per completare il discorso della gestione delle risorse dobbiamo parlare del rapporto coi mercanti, che viaggiano in continuazione all'interno dello Stato e sono disposti a vendere o comprare qualsiasi cosa; purtroppo i loro prezzi risultano sempre gli stessi e non è possibile effettuare alcuna contrattazione: un vero peccato, perché diversamente le operazioni sarebbero risultate di gran lunga più divertenti. Dicevamo che i mercanti dispongono di tutto ciò di cui possiamo avere bisogno: al di là dell'acquisto delle materie prime, che si può rivelare necessario qualora nelle proprie contee non fossero presenti tutti i differenti giacimenti, in molti casi le operazioni di acquisto si possono rivelare utili per l'applicazione di correttivi del proprio piano di crescita. Supponiamo che in seguito alla costruzione del castello sia necessaria una notevole quantità di legname, oppure che per la creazione di un esercito necessitiamo di numerose armi: in tal caso per sveltire notevolmente le operazioni potremmo effettuare un acquisto. In



ogni caso occorre ponderare attentamente le proprie compere, dal momento che mentre le materie prime non sono molto costose, le armi vengono offerte a un prezzo decisamente alto e abbiamo trovato molto più vantaggioso procacciarsi ferro e legname e in seguito mettere al lavoro il proprio fabbro. Per finire, è da segnalare la possibilità di offrire i propri prodotti al mercante, sebbene vengano valutati la metà rispetto al prezzo di vendita. La costruzione di un castello è un'operazione fondamentale per la difesa dei propri possedimenti, dal momento che come tutti sappiamo tale costruzione rappresentò nel medioevo una protezione di eccezionale utilità contro gli assalti esterni. Abbiamo a disposizione cinque differenti modelli in ordine crescente di efficienza: naturalmente i migliori richiedono molte più risorse, ma nel passaggio da un tipo all'altro è possibile riutilizzare il materiale preceden-



temente impiegato.

I problemi della gestione della contea non finiscono però qui, dal momento che ci si deve occupare anche del morale dei propri cittadini e del loro stato di salute; i fattori che influenzano il morale sono la nutrizione, la tassazione e il servizio militare. Gestendo in modo ottimale le risorse è difficile che la popolazione venga sfamata in modo insufficiente, ma in ogni caso è possibile variare quantitativamente (e non solo qualitativamente) il cibo distribuito, dimezzando, raddoppiando oppure triplicando le razioni; è chiaro che mentre nel primo caso il morale precipiterà velocemente a livelli di guardia, negli altri due non solo la situazione sarà l'opposta, bensì si sperimenterà un poderoso incremento della popolazione. Il numero di persone che si toglie alla forza lavoro influenza il morale dei cittadini, ma in tal caso il problema risulta piuttosto marginale; piuttosto che creare esercito numeroso in una sola volta, risulta molto più conveniente mantenere la popolazione sempre allo stesso livello mediante frequenti arruolamenti.

Infine resta da parlare della tassazione, che costituisce l'unico mezzo per raccogliere monete che andranno impiegate negli acquisti di cui abbiamo già parlato; stranamente, la conquista di una nuova contea non viene remunerata in denaro, ma a questo punto ci preme sottolineare che livelli di tassazione troppo elevati provocano effetti negativi sui propri cittadini. Qualora il loro morale sia piuttosto basso, assisteremo a fenomeni di emigrazione mentre avverrà l'opposto nel caso contrario.

La salute della popolazione è anch'essa determinata dalle razioni di cibo distribuite, come pure da eventi casuali di sensibile portata: si va da pestilenze che causano dannose falcidie (non dimentichiamo che il numero di cittadini fluttua continuamente in seguito alle morti e alle nascite) a dei fenomeni di "baby boom", generalmente determinati da distribuzioni generose di cibo, che provocano un notevole aumento dello stato di salute e, in ultima analisi, del livello della cittadinanza.

Giunti a questo punto sappiamo tutto quanto concerne la gestione di una contea, ma poiché l'obiettivo del gioco consiste nella colonizzazione della nazione, è evidente che devono essere programmate delle operazioni di conquista del territorio. Per far ciò è necessario anzitutto creare un esercito: al di là dei problemi di reclutamento di cui abbiamo già parlato, è importante effettuare una buona distribuzione delle armi a propria disposizione. I differenti tipi di soldati non sono classificabili dal punto di vista dell'efficienza secondo una rigida scala gerarchica, in quanto ciascuno di essi possiede delle precise peculiarità che tornano molto utili durante le battaglie; pertanto, le chiavi del successo non sono solamente le dimensioni dell'esercito bensì anche la sua varietà. Di tanto in tanto ci vengono offerti i servizi dei mercenari i quali, contrariamente a quanto avveniva nella realtà, non ci tradiranno mai; gli eserciti possono essere fusi fra di loro, ma ciò non è possibile nel caso di due squadre di mercenari (in questo caso è stato tenuto conto della realtà: storicamente i manipoli di mercenari finivano per scontrarsi fra di loro, sebbene facessero parte di un unico esercito).

LORDS II OF THE REALM

Generalmente abbiamo trovato il reclutamento di soldati specializzati troppo costoso per risultare conveniente: inoltre, poiché nel gioco non vengono presi in considerazione fattori quali l'esperienza, non vediamo perché si debba sborsare una quantità incredibile di denaro quando con un'efficiente gestione economica è possibile crearsi un esercito formidabile; certo, in qualche caso il fattore tempo è determinante, tuttavia riteniamo che il buon giocatore dovrebbe servirsi di tale opzione solo in condizioni particolarmente critiche.

Una volta creato il proprio esercito è possibile decidere la tattica da adottare; ovviamente, ciascuna contea è percorsa da un numero di strade piuttosto limitato, ma risulta percorribile anche senza servirsi di sentieri di sorta, sebbene la velocità degli spostamenti sia in tal caso minore. Con ciò intendiamo che riuscire a presidiare il territorio in maniera efficiente è abbastanza difficile con un solo esercito; d'altro canto, un piccolo manipolo di uomini risulta inadeguato nella maggior parte dei casi. Stando così le

Ration

Wanted: Normal

Achieved: Normal (+1)

Health: Good (+1)

Feed	378	140	445
Eaten	63	14	

cose, prima di tutto è opportuno preoccuparsi della difesa del proprio castello (inizialmente viene messo a disposizione il modello più primitivo), dal momento che la sua conquista rappresenta l'unico modo attraverso il quale ci si può impossessare dell'intera contea; è altresì conveniente mantenere un certo numero di soldati all'interno delle mura, soprattutto gli arcieri, che possono colpire dalla distanza. Successivamente si deve badare al proprio villaggio: poiché le truppe possono distruggere i campi e privarci della nostra ricchezza, è giocoforza mantenere all'interno della contea un esercito pronto all'intervento. Una volta garantita una certa sicurezza dal punto di vista difensivo, la mossa successiva consiste nel conquistare le contee confinanti; è di fondamentale importanza che il proprio dominio risulti costituito da regioni contigue, poiché qualora una di esse risulti isolata dalle altre diventa immediatamente neutra. Prima di descrivere come avvengono le battaglie, è doveroso spendere qualche parola su cosa comporta possedere un dominio di massicce proporzioni. L'unica cosa che accomuna tutte le contee,



I nostri due cavalieri stanno per soccombere di fronte all'attacco di massa dei "peasant"; l'intelligenza artificiale del computer durante le battaglie è tutto sommato di buon livello.

Tramite questo pannello possiamo decidere in che modo nutrire la popolazione, mentre con le due frecce in alto possiamo variare la quantità di cibo a essa destinato.

oltre alla disponibilità di cassa, sono le materie prime: la loro raccolta avviene in modo unificato e ovunque si ha a disposizione l'intero prodotto del proprio piccolo regno; al contrario, i prodotti della terra vengono gestiti in modo separato (come pure il morale dei paesani, la creazione degli eserciti e via dicendo), per cui è chiaro che nelle fasi avanzate della partita si devono tenere sotto controllo non tanto un maggior numero di fattori, quanto differenti situazioni. In ogni caso, è possibile trasferire bestiame o grano da una contea a un'altra: qualora queste risultino contigue l'operazione viene effettuata immediatamente, diversamente occorrono più turni e vi è sempre il pericolo che la propria carovana venga intercettata da un esercito avversario e in seguito a ciò distrutta.

Veniamo alla descrizione delle battaglie che, diversamente dal resto della partita che è suddiviso in turni (ciascuno dei quali rappresenta una stagione), avvengono in tempo reale. In tal caso dobbiamo ammettere di essere rimasti piacevolmente sorpresi, dal momento che tale sezione di gioco sembra essere stata ripresa pari pari dal grande Warcraft 2; l'interfaccia è ridotta all'osso ed è possibile selezionare singole unità o gruppi, tracciando un rettangolo sopra di essi (il "dragging" è l'unico modo per creare un gruppo e non sempre risulta comodo: avremmo preferito maggiore flessibilità, come avveniva in

Red Alert). Si possono assegnare i gruppi a un tasto numerico (per un massimo di dieci contemporaneamente), dopodiché, una volta attivate le unità desiderate, è sufficiente cliccare sulla destinazione; qualora questa sia rappresentata da truppe nemiche, i nostri soldati si scontrano senza indugio. Le battaglie, sulla falsariga del già citato Warcraft 2, risultano molto frenetiche e assai meno riflessive di quanto avviene in Red Alert o nel primo Command & Conquer; è comunque possibile modificare la velocità di gioco. Inoltre la varietà dei soldati presenti, nonché le differenze che ogni scenario presenta (a causa di alcuni ostacoli naturali presenti nel vasto campo di battaglia) ci ha pienamente convinto circa le potenzialità del programma in tal senso. Durante lo scontro è possibile ordinare ai propri soldati di fuggire

Piemonte

The Battle is decided.

The Bishop		Player1	
(238)	0	75	(79)
(0)	0	13	(14)
(0)	0	0	(0)
(0)	0	114	(121)
(10)	0	65	(69)
(10)	0	70	(74)
(0)	0	18	(19)
Total men		355 Total men	

La spada collocata nel centro dello schermo indica che vi sono alcune unità di mercenari pronti per essere arruolati; nell'estremità inferiore dello schermo compare il mezzo di trasporto utilizzato dai mercanti e il nostro esercito.

(ma in tal caso lo scontro finisce e vengono riportate perdite sensibili) oppure di attaccare il loro avversario più vicino; quest'ultima opzione è indispensabile, dal momento che abbiamo verificato che in alcune circostanze, malgrado si fosse accesa una mischia furibonda fra due gruppi avversari, vi erano alcune unità che non facevano nulla e reagivano solo se attaccate. Naturalmente la consistenza dell'esercito è riflessa sul campo dal numero di unità presenti, ciascuna delle quali rappresenta (ovviamente) ben più di un singolo soldato. Dulcis in fundo, per chi non vuole perdere tempo con una sezione prettamente arcade è prevista l'opzione di calcolo automatico dell'esito della battaglia, dopo il quale verrà presentata una tabella informativa molto esauriente. Qualora una contea non sia fornita di castello, uno scontro come quello precedentemente descritto può avere come conseguenza un'importante conquista, ma nel caso in cui le truppe siano al riparo dietro solide mura le cose cambiano notevolmente.

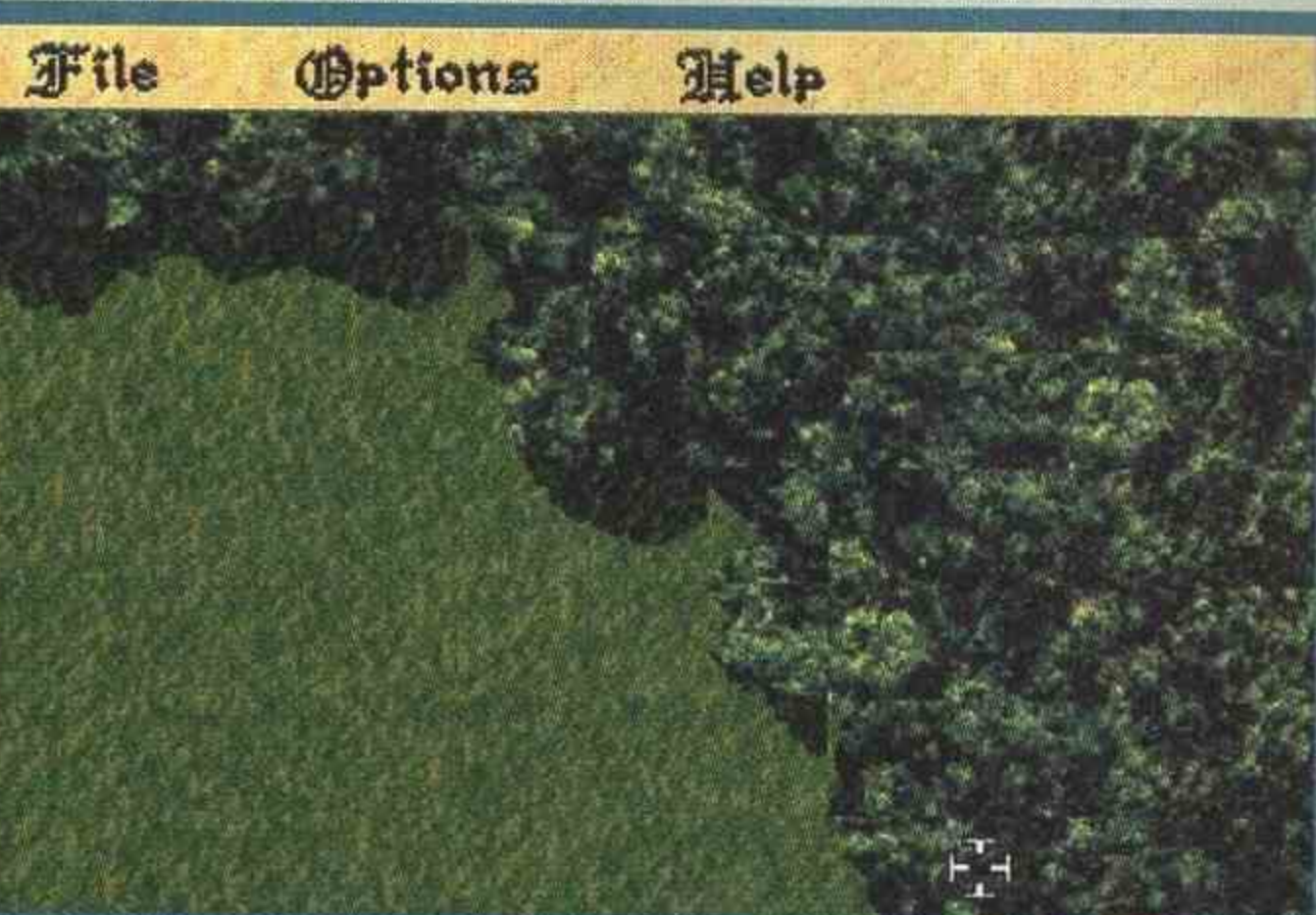


REVIEW



Ecco la cartina rimpicciolata dell'Italia, luogo in cui si sta svolgendo questa interessante partita. Con un'abile manovra siamo riusciti a conquistare le due regioni centrali in modo da coprirci le spalle e poter in seguito completare comodamente la conquista degli altri territori del nord.

Ecco una delle fasi più divertenti del gioco, l'assedio; nel tentativo di aprire una breccia nel muro stiamo subendo il nugolo di frecce scagliate dagli avversari e la nostra inferiorità numerica non lascia ben sperare.



I nostri "peasant" stanno avendo la peggio nello scontro con soldati ben più forti; fortunatamente nelle retrovie abbiamo collocato i formidabili "swordsmen".

supporta il collegamento via modem, via cavo e attraverso la rete; la gestione delle partite fra più giocatori umani ci ha pienamente convinto, ma di questo ne parliamo anche nel commento.

Mauro Bossetti



Notate la strana forma della piantina: sicuramente il giocatore blu è quello peggio piazzato, in quanto può essere attaccato da più lati contemporaneamente.

Anzitutto è necessario progettare un assedio: per far ciò si deve dapprima condurre il proprio esercito nelle vicinanze del castello nemico, dopodiché si deve progettare di quanti mezzi ausiliari servirsi per l'operazione. E' il caso di ricordare che più alto è il numero di mezzi che si vuole utilizzare, maggiore è il tempo richiesto per portare a termine la loro costruzione. Terminata questa, inizia la battaglia vera e propria e anche in tal caso ci sentiamo di esprimere un giudizio entusiastico. Lo schema di gioco è il medesimo utilizzato nelle battaglie in campo aperto, ma questa volta i problemi strategici sono di gran lunga maggiori: è scontato che difendersi dentro un castello fornisce notevoli vantaggi, fra i quali quello di versare olio bollente sui soldati ai piedi delle mura, la possibilità di colpirla con frecce scagliate dalla distanza e via dicendo. L'attaccante dovrà tener conto di tutto ciò, poiché un utilizzo ottimale dei mezzi di assalto risulta del tutto fondamentale per il buon esito delle operazioni. La scelta che si pone è di entrare da una breccia aperta nelle mura oppure scalare un punto del castello: nel primo caso le operazioni sono più lunghe e rischiose

Siamo in autunno e i campi seminati a grano stanno per rilasciare un abbondante raccolto; gli scudi che appaiono nella barra principale indicano che nessuno dei giocatori ha ancora completato il turno. La velocità degli avversari computerizzati è regolabile, cosicché è eventualmente possibile anticiparli negli attacchi.

come nel caso delle battaglie in campo aperto è possibile far svolgere la guerra in modo del tutto automatico; inutile dire che anche in questa circostanza consigliamo vivamente di non avvalersi di tale opzione, poiché parte del divertimento consiste proprio nei combattimenti.

Gli avversari computerizzati con cui ci misuriamo sono forniti di una spiccata personalità, sebbene questa non risulti determinante nel corso delle partite; la fase diplomatica ci è sembrata un po' semplificata, sicuramente al di sotto di quanto offerto in Civilization 2, ma è da tenere in considerazione che nel nostro caso una partita giocata a Lords of the Realm 2 è infinitamente più breve rispetto a quanto accade con il capolavoro di Sid Meier.

Prima di concludere questa lunghissima recensione è opportuno parlare di un fattore che dona al programma una longevità incredibile: la possibilità di creare partite personalizzate. In tal caso i fattori modificabili sono davvero molti, a cominciare dalla fondamentale opzione che consiste nel giocare la partita in uno scenario differente; sono disponibili oltre venti piantine, ciascuna con le proprie peculiarità: si va dai vari stati europei, Italia compresa, a uno scenario che include l'intera Europa o l'Africa, per arrivare a piantine inventate particolarmente interessanti. Non è finita: si può scegliere il numero di avversari (da uno a quattro), la complessità della gestione delle risorse (di questo abbiamo già parlato), del livello di difficoltà (easy, normal, difficult e impossible: negli ultimi due casi il gioco risulta veramente ostico!), il castello con il quale partire...

A tutto ciò, si deve aggiungere l'opzione del multiplayer, che con un solo CD consente di giocare fino a tre giocatori (mentre il massimo è di cinque) e che



Lords of the Realm 2 è un prodotto di pregevolissima fattura che risulta imperdibile per tutti gli amanti dei giochi strategici

alla Civilization. La complessità della sezione organizzata in turni, nella quale si deve gestire al meglio le proprie contee unitamente alle relative risorse, non è né esagerata né troppo semplificata: in una parola, stimolante. Inoltre, la sezione arcade delle battaglie è decisamente divertente e costituisce una piacevole ventata di novità per tutti coloro i quali, abituati a giochi simili al già citato capolavoro di Sid Meier, provavano una punta di delusione per il fatto che le battaglie fossero sempre gestite in modo del tutto automatico e assolutamente monotono.

Lo schema di gioco è altresì supportato da un'ottima realizzazione tecnica, a cominciare dalla soddisfacente qualità della grafica e del sonoro; il motore che gestisce le battaglie è estremamente efficiente e non abbiamo rilevato imperfezioni di sorta.

La sezione del multiplayer è la chicca che ci ha fatto propendere per un giudizio che si elevasse oltre la soglia minima del già ambito Star Player: il fatto che le fasi a turni siano gestite in tempo reale fra i vari giocatori è sicuramente una scelta vincente poiché, a differenza di quanto avviene in CivNet, dove l'esagerato numero di unità presenti rende assolutamente ingestibile una partita giocata in tal modo, in Lords of the Realm 2 gli eserciti non sono poi così numerosi ed è possibile compiere raffinate manovre per aggirare le difese dell'avversario.

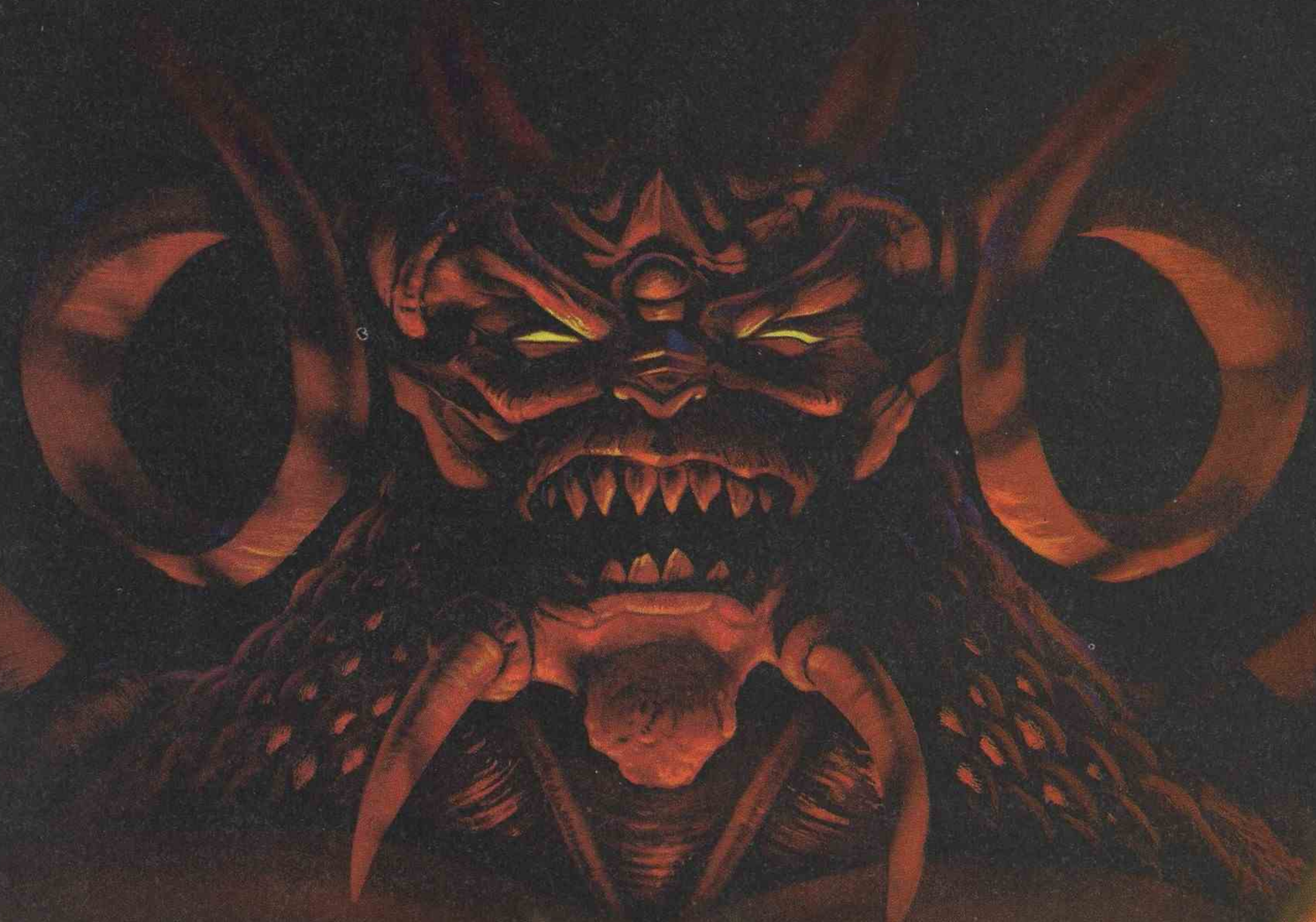
In definitiva, ci troviamo alle prese con un "must" assoluto per tutti gli appassionati dei giochi strategici, sicuri comunque che Lords of the Realm 2 non deluderà nemmeno coloro i quali si mostrano un po' allergici ai giochi dove occorre ponderare attentamente ogni propria mossa.

H A R D W A R E

Sono richiesti un DX2/66, 8 mega di memoria e dai 30 ai 100 mega di hard disk; il gioco è fornito in una duplice versione per Windows 95 e per DOS, ma in quest'ultimo caso, a causa delle routine di accesso alle periferiche clamorosamente scadente, le prestazioni decadono notevolmente.



E' il Tuo Peggior Nemico...



DIABLO

... ricaccialo all'inferno!!!

Affronta DIABLO in labirinti sempre diversi ...
occhio però: la grafica fa paura...
i personaggi sono veri... gli effetti di luce reali!!
SCENDI ALL'INFERNO E OLTRE...
C'E' L'UMANITA' DA SALVARE !!!

CD.Rom

MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 60 Mhz, WIN. '95
O NT 4.0, 8 Mb RAM, SVGA
256 COLORI, SCHEDA SONORA
E MOUSE COMPATIBILI
CON WINDOWS '95,
SCHEDA GRAFICA LOCAL BUS SVGA
(COMP. DIRECTX).
OPZIONI MULTIPLAYER:
16 Mb RAM, MODEM A 14.400 BPS
O NULL MODEM 2-4 GIOCATORI:
RETE IPX O BATTLE-NET 4 RICHIEDE
CONNESSIONE A INTERNET
LOW-LATENCY CON SUPPORTO
DELLE APPLICAZIONI A 32 BIT.

£ 99.900

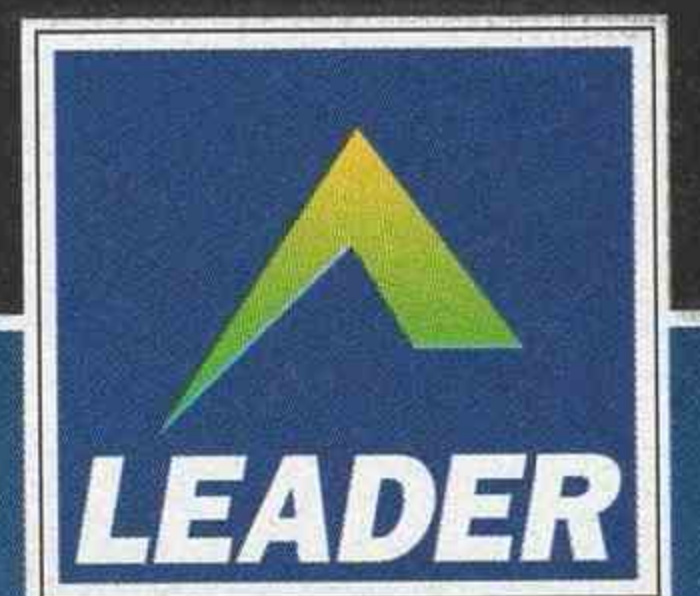
BILZZARD
ENTERTAINMENT

seguirà versione
COMPLETAMENTE
IN ITALIANO



Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



WIPEOUT 2097 + MARBLE MADNESS = SCORCHER

Scorcher

GAMES
machine

STAR
PLAYER

90-94

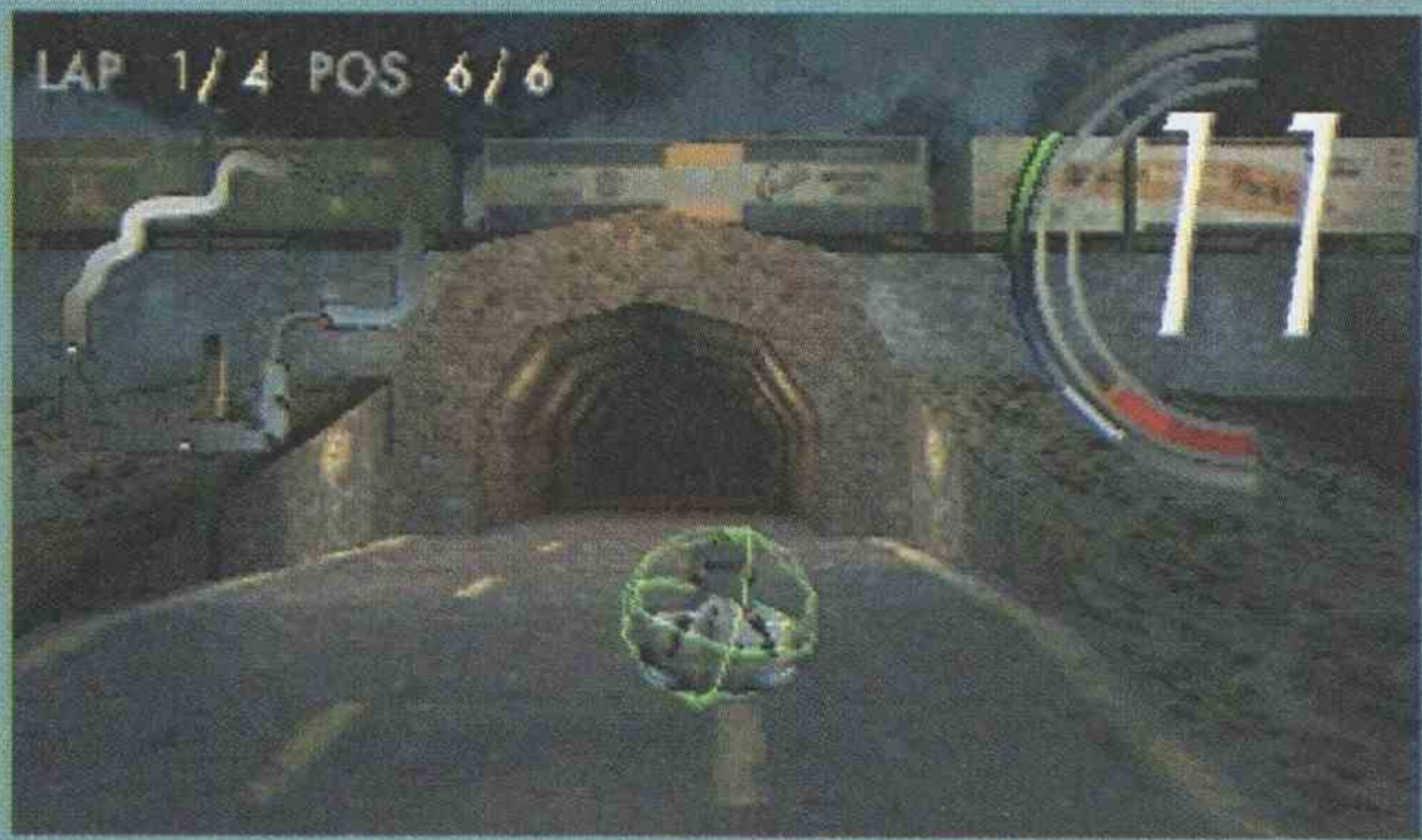
A un mese di distanza da Amok, la GT Interactive ci propone Scorcher, attesissimo titolo che più o meno tutti gli "addetti ai lavori" avevano potuto osservare non senza una certa curiosità in questi ultimi mesi di convention in giro per il mondo. A dire il vero, non nego che dopo aver recensito Amok ero stato preso da un certo scoramamento anche per quanto riguardava questo videogame: in fin dei conti anche il gioco dei Lemon sembrava chissà cosa quando poi, alla prova dei fatti, si era dimostrato un titolo tutto sommato mediocre, seppur con qualche idea originale che gli era servita a restare nel limbo della mezza classifica. Possibile che mi fossi sbagliato anche con Scorcher? Fortunatamente per me (e per tutti coloro che acquistando TGM col CD avranno la possibilità di provarne il demo), le cose stanno ben diversamente; non voglio comunque qui anticipare il commento finale ma sappiate però che ci troviamo di fronte a

un gioco veramente originale.

La trama, per quanto possa poi rivelarsi influente in un genere di giochi come questo, narra la storia di una città di New York locata in una dimensione temporale non meglio conosciuta, dove dei clan di guerrieri adempiono a riti tribali sottoponendosi a degli innesti meccanici che li trasformano in creature parte macchina e parte uomo di nome Vexoids. La tecnologia trapiantata nel loro organismo riunisce in sé un sistema giroscopico con un campo di forza sferico capace di conferire delle doti "motorie" decisamente fuori dal comune: così trasformati, questi mutati si affronteranno in gare mortali che avranno luogo nelle ore notturne all'interno delle fogn



Nel secondo livello, al momento di affrontare un tunnel, vedrete un intero convoglio ferroviario (ovviamente tridimensionale) sfrecciare sulle vostre teste: certi tocchi di classe non guastano mai...

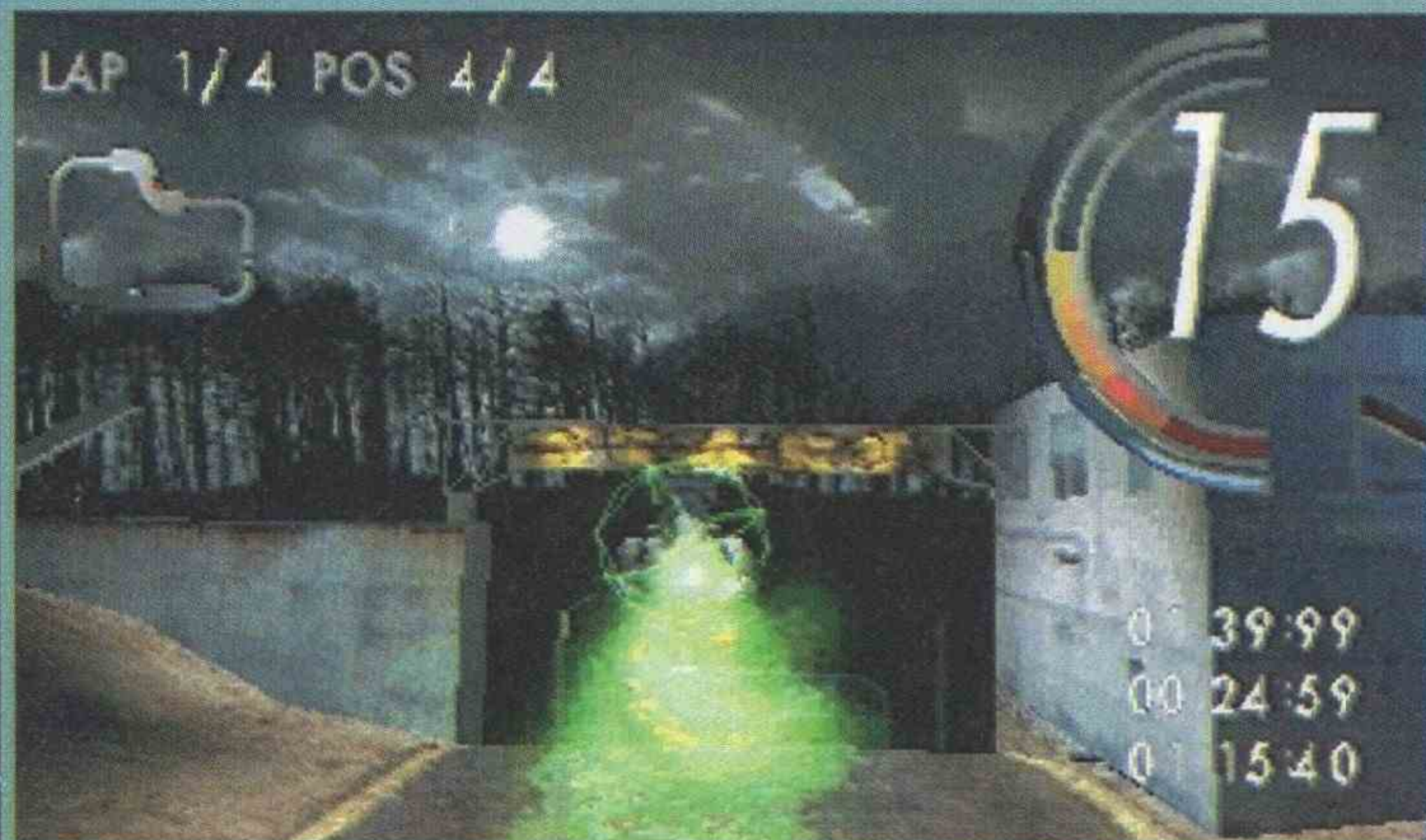


Il terzo livello può risultare molto difficile se non si affrontano questi tratti ad alta velocità: se andate troppo piano finirete per cadere nelle numerose voragini che ancora vi attendono mentre se sarete sufficientemente lanciati rimbalzerete sui dossi fino ad arrivare alla fine del tunnel...

Nel secondo livello, superato l'ostico tunnel, dovrete riuscire a cavarvela percorrendo a tutta velocità un tratto di aperta campagna: nella foto in questione ho appena mancato i cristalli verdi necessari ad attivare il turbo. Sarà per la prossima volta...



Abbiamo appena percorso un acceleratore che ci ha proiettati a velocità folle su per una ripida salita; come se non bastasse, abbiamo anche attivato il turbo: proiettati nel cielo, non possiamo far altro che osservare la Luna che ci osserva dall'alto di una nuvolosa nottata...



Ok, lo so, rischio di essere ripetitivo, ma la grafica di questa foto meriterebbe un ingrandimento: al di là della qualità e dell'accuratezza delle texture che ricoprono i poligoni, che dire di quelle del fondale?



Scorcher

della Grande Mela. Ovviamente, per aggiungere un po' di "pathos" al tutto, pare che gli ingegneri municipali prima di realizzare i condotti fognari si fossero fumati l'impossibile, dato che difficilmente si potrebbero spiegare degli scarichi urbani con salti, pozze di acido e giri della morte; ma tant'è, quello dei videogame è un mondo dove la fantasia regna e deve regnare incontrastata e quindi qualche licenza poetica a quelli della Zyrix gliela concediamo. Inutile dirlo (e così ritorniamo nel tracciato), il vostro compito sarà quello di riuscire a gareggiare contro gli esponenti della altre tribù nonché eliminare tutti i vostri antagonisti lungo i 6 tracciati che il team del gruppo Scavenger ha messo a vostra disposizione.

Questa, in breve, la trama. Se poi vogliamo spingerci ancora un po' più in là nel descrivere il gioco, possiamo subito accennare al fatto che ci troviamo di fronte a un titolo che sotto il profilo tecnico è qualcosa di impressionante: come descrivere infatti un gioco di corse capace di sfruttare un engine tridimensionale che ci permetta di avere (ed era ora!) ben sei gradi di libertà (visto che oltre che nelle canoniche quattro direzioni si può anche saltare)? Che dire poi quando ci si trova di fronte a delle ambientazioni incredibilmente ben realizzate, con delle texture aggiornate in modo talmente eccellente da non presentare la minima incertezza anche quando vi trovate a percorrere a tutta velocità dei tunnel dalla sezione completamente circolare (difetto questo sul quale sono caduti anche i titoli più rinomati)?

Niente, semplicemente ci si leva il cappello e si passa a descrivere altri aspetti del gioco, quali ad esempio



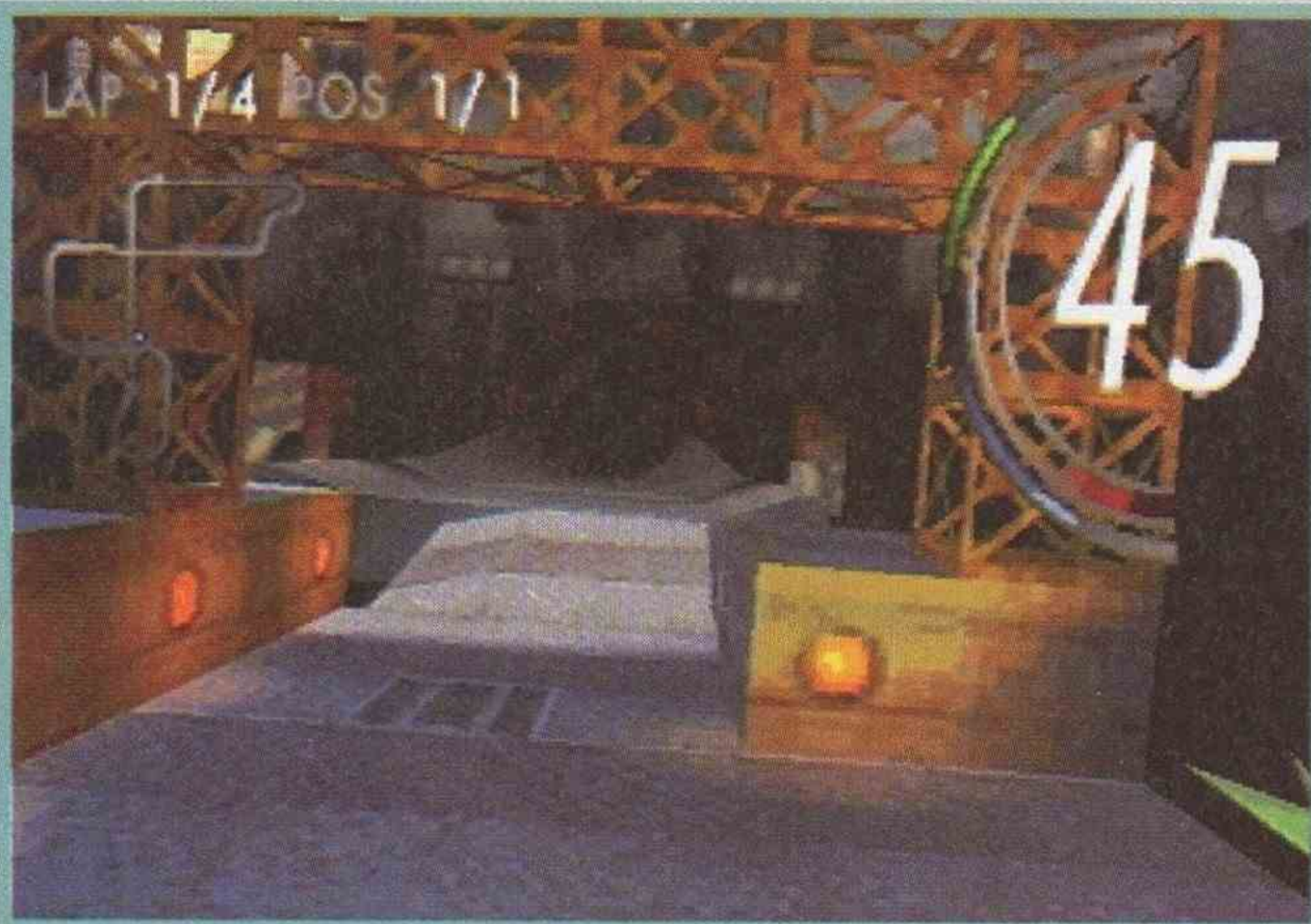
Passate sull'acceleratore all'interno del tunnel che vi attende e tenetevi forte: non sarà facile restare in pista una volta che ne sarete usciti...

i comandi: come avrete avuto modo di capire, infatti, oltre alle solite quattro direzioni avrete la possibilità di muovervi lungo l'asse verticale saltando così tutti quegli ostacoli che potrebbero causarvi ingenti perdite di tempo (quali ad esempio delle fosse che si aprono sul vuoto e grazie alle quali, se vi precipiterete, perderete numerose posizioni). Siccome però i tracciati di Scorcher sono decisamente contorti, avre-



Il secondo livello ci riserva questo spettacolare tunnel, nel quale non perdere velocità è un'impresa a dir poco ardua: se provate poi a percorrerlo in soggettiva vi assicuro che l'esperienza può essere decisamente intrigante...

Ecco un'immagine tratta dalla visuale in soggettiva: in alcuni casi, specie all'uscita dalle paraboliche, si prova una certa sensazione di disorientamento. Comunque sia, resta a mio avviso un'esperienza spettacolare.



Nel quarto livello le finezze tecniche sono all'ordine del giorno: stiamo affrontando l'ingresso di un tunnel, alla fine del quale (praticamente in caduta libera) ci saranno pure due acceleratori. Notate i prismi di luce che fingono l'effetto tipico degli obiettivi fotografici...



te anche a disposizione due tasti coi quali rendere ancora più incisive le vostre curve (un po' come accadeva coi freni aerodinamici di Wipeout).

Per il resto, le opzioni sono un po' le solite: Championship per vedere chi è il più bravo del reame, Practice per diventarlo e Time Attack per confrontarsi contro il cronometro. Le piste, come ho già detto, sono 6 ma non escludo che ce ne sia anche una segreta: inizialmente potrete accedere solo alle prime 4, mentre le ultime due si renderanno disponibili solo una volta che le avrete vinte gareggiando nel campionato vero e proprio.

A livello grafico, a seconda della vostra scheda grafica e dei relativi driver installati si renderanno disponibili due o quattro risoluzioni, a 256 o a 16 milioni di colori, capaci di spaziare dalla 320x200 alla 640x480: quest'ultima, esteticamente sublime, si rivela alla fin dei fatti utile solo per scattare le foto, dato che risulta incredibilmente lenta anche sul mio nuovo e fiammante P200 con 32MB di EDO RAM. Peraltro, a onor del vero va anche detto che la

Il quinto percorso è seriamente ostico: non bastassero infatti le buche e gli ostacoli caratteristici degli altri circuiti, qui ci troviamo a dover mantenere l'equilibrio precorrendo a velocità sfrenate anche dei piani inclinati!



bassa risoluzione è talmente bella di suo che non si avverte il bisogno di passare alla hi-res.

Per il resto si hanno le solite opzioni di configurazioni varie e assortite: tolte queste, resta un gioco molto veloce nel quale potrete avvalervi di una visuale classica posta dietro il guidatore e di una in vera soggettiva (non come in Destruction Derby 2,

REVIEW

PC

Scorcher è un gioco che almeno una volta nella vita va provato, non perché sia un'esperienza paranormale o perché provochi chissà quale

estasi ma semplicemente perché, a mio avviso, rappresenta il sunto, l'essenza del videogame: velocità, divertimento, prontezza di riflessi, inventiva e originalità sono infatti tutte doti che in misura più o meno diversa fanno capolino in questo arcade targato GT Interactive e, soprattutto, sono caratteristiche che fanno sì che quando si è finita una sessione di qualche decina di minuti si possa affermare di essersi decisamente divertiti.

Se sotto il profilo della presentazione non abbiamo nulla che ci abbia particolarmente colpito, quando il discorso comincia a interessare la grafica allora ci si accorge che c'è molto da dire. Anzitutto, come già detto, le texture utilizzate sia per i fondali che per ricoprire le strutture poligonali sono non solo bellissime (cosa questa che avrete modo di constatare dalle foto) ma, soprattutto, sono aggiornate in modo eccellente: mai una volta che si intraveda un qualche scollamento, una riga bianca (o nera) che indichi un'imperfezione tecnica. Sotto questo punto di vista, quelli della Zyrix dimostrano di saperci decisamente fare. E che dire poi della suggestività di certi scenari, dell'originale ambientazione, del nuovo risvolto offerto all'ormai sfruttato mondo dei giochi di corse? Niente, se non che per non correre il rischio di dilungarsi eccessivamente in elogi è meglio passare a commentare il sonoro. Che però, anche in questo caso, si rivela essere decisamente intrigante: la musica, sia ben chiaro, è quella classica di tendenza, quella techno tipicamente inglese che con la colonna sonora di Wipeout 2097 sta attualmente impazzando nelle "charts" britanniche. A qualcuno piacerà, ad altri meno, comunque sia resta il fatto che le tracce 4 e 7 sono degne di valicare i confini videoludici per passare magari in ambiti radiofonici. Passiamo ora a un punto spinoso: la giocabilità. Allora, innanzitutto comandare il vostro personaggio non è propriamente semplice, visto che oltre che per le 4 direzioni dovete anche dedicare alcune delle vostre falangi al tasto del turbo, a quello per saltare e, infine, ai due necessari ad accentuare le curve (chi ovviamente usa i pad dell'ultima generazione risconterà meno problemi). Preparatevi quindi a un impatto abbastanza duro con Scorcher, affermazione questa che significa che le prime partite risulteranno alquanto frustranti; a tutto ci si abitua, però, ed ecco quindi che con una discreta pratica si riuscirà a comandare finalmente a proprio piacimento il proprio Vexoid. A questo punto, però, preparatevi a un'altra sorpresa: Scorcher è un gioco dannatamente difficile, dove bastano un paio di disattenzioni per ritrovarsi catapultati dalla prima posizione all'ultima posizione, magari con scarse possibilità di rimediare all'accaduto.

Proseguendo quindi con quest'abile miscelazione che mi porta dalla giocabilità alla longevità, mi ritrovo allora costretto ad affermare che le suddette caratteristiche potrebbero finire per influire non poco sulla longevità del titolo. A tutto ciò si aggiunge poi un secondo fatto, e cioè che l'impostazione di base data a Scorcher è secondo me penalizzante; mi spiego meglio: in Screamer 2, per esempio, i tracciati presenti nella prima lega erano senz'altro inferiori (in numero) a quelli dell'ultima, ma almeno veniva data fin dall'inizio la possibilità di competere sui primi 4 percorsi. In Scorcher, invece, per poter anche solo accedere alla seconda pista ci si deve piazzare in zona podio, il che significa che ovviamente non appena approderete a un nuovo tracciato dovete rigiocare il campionato chissà quante volte prima di riuscire a padroneggiare adeguatamente anche l'ultimo circuito scoperto. E' pur vero che esiste un'opzione "Practice" che vi permetterà di fare pratica coi percorsi, ma va anche detto che inizialmente sono a disposizione solo le prime 4 piste e che, comunque, girare da soli o contro altri 5 agguerriti concorrenti sono due cose ben differenti.

Per tutti i succitati motivi, Scorcher è un gioco originale, ben fatto e divertente che però rischia di lasciar freddi: non è propriamente facile appassionarsi a questo titolo, anche se credo basti qualche mezz'oretta di pratica e una corsa (magari in soggettiva) nei circuiti più avanzati per innamorarsene.

▶ PRESENTAZIONE	●	90
▶ GRAFICA	●	
▶ SONORO	●	
▶ GIOCABILITÀ	●	
▶ LONGEVITÀ	●	

90
GLOBALE



Siamo nel quarto livello e stiamo affrontando un'insidiosa curva a sinistra: se osservate con estrema attenzione l'accuratezza della grafica, capirete perché Scorcher sia a mio avviso uno dei titoli graficamente più suggestivi che abbia visto di recente...

Questa foto secondo me rende bene l'idea della bellezza grafica di Scorcher: in questo caso stiamo usando l'alta risoluzione e la luce emessa dal nostro Vexoid illumina con estrema accuratezza gli oscuri canali nei quali si ambienta la corsa...



tutto si dissolverà in un'inebriante scia di ostacoli e strutture che potrete osservare solo di sfuggita, impegnati come sarete a tenere la vostra sfera all'interno degli angusti spazi offertivi dal circuito. Semplicemente esaltante.

Siccome non credo sia il caso di stare qui a dilungarsi nella spiegazione del gioco (visto che ormai avrete capito tutti di cosa si tratti) passo direttamente al box di commento finale: Scorcher è infatti un titolo che, ne sono sicuro, susciterà opinioni contrastanti...

Stefano Silvestri

quindi...) che, miscelata alla musica pompata magari ascoltata durante uno dei livelli più avanzati, può per molti rappresentare un'esperienza galvanizzante. Nel quarto livello, ad esempio, quando si è in una curva parabolica e si passa sopra a un acceleratore posto sul terreno, si vedrà il mondo schizzare alle proprie spalle e

Un'immagine tratta dal circuito cittadino: il semaforo rosso all'orizzonte sarà bellamente ignorato nell'arco dei prossimi due secondi...

Stiamo completando il primo giro del quinto livello, interamente ambientato in città: i giochi di luce si sprecano, così come le insidie da affrontare...



H A R D W A R E
Insieme al gioco la GT Interactive non ci ha fatto pervenire alcuna indicazione circa l'hardware richiesto: posso comunque dirvi che Scorcher gira sia in versione Windows 95 che in finestra DOS (peraltro attivabile sempre dal sistema di Bill Gates) e che richiede, a mio avviso, almeno un Pentium 90 con 16MB di RAM oltre che un CD-ROM 2x per garantire prestazioni adeguate in bassa risoluzione. Ovviamente, più si richiede una grafica dettagliata più il livello dell'hardware necessario si innalza, fermo restando che (come ho già detto) la 640x480 resta una chimera.

GLI GNOMI INVITANO TUTTI I BAMBINI NEL LORO MONDO INCANTATO.



WOODSPELL

Porta i tuoi bambini nel magico bosco degli gnomi, fra funghi canterini, elfi e troll. Ad ogni passo una scoperta ed una nuova avventura in un mondo di giochi e magie sull'onda della musica originale dei Tazenda.

IN ESCLUSIVA DA:

MONDADORI INFORMATICA
C E N T E R

Mondadori Informatica Center Corso di Porta Vittoria 51 Milano

Mondadori Informatica Center
Galleria Falcone Borsellino 2/A Bologna

Mondadori Informatica Center Viale Gramsci 21/23 Pisa

Multimedia point S.r.l. Via Appia Nuova 130 Roma

Project S.r.l. Via Messina 38 Palermo

Ceresa Daniele e C. S.a.s. Via Spalto S. Marco 1D Brescia

Future Media S.r.l. Corso Duca degli Abruzzi 106 Torino

emmediem srl Via Marco Polo, 80 Roma
Vendita: Piazza Cola di Rienzo, 116 / 118 Roma

MONDADORI
corner
INFORMATICA

Gulliver Town Viale Ceccarini 11 Riccione

Libreria Bra Piazza Bra 24 Verona

Alet Spa Piazza Brignole 3/1 Genova

Multimedia Shop Piazza Brignole 20/21 R Genova

Telephone Center Piazza Campetto 15 R Genova

Dia Srl Via Meravigli, 7 Milano

Libreria Gulliver Multimedia Prd Srl
Galleria Degli Zabarella, 1 Padova



IL VISCIDO GUAPO INVITA TUTTI A TOGLIERSI DALLE SCATOLE.



WHO'S EAT WHO?

Riuscirai a sfuggire al Gatto Esibizionista, allo psicopatico dall'ascia omicida e a sconfiggere El Guapo sul suo stesso terreno? Una durissima lotta per sopravvivere a tempo di Rap dentro i graffiti metropolitani.

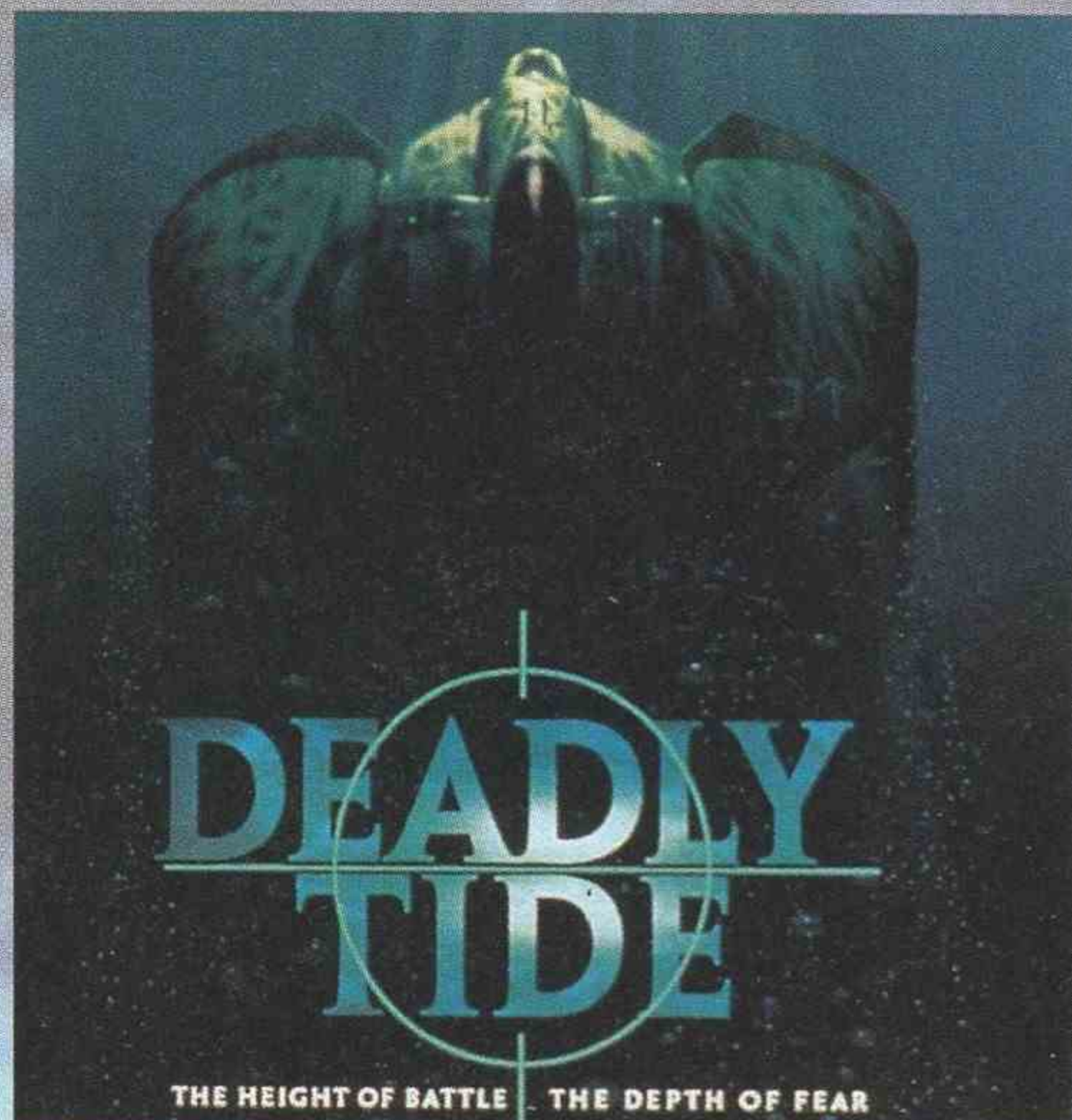
VOBIS
MICROCOMPUTER

MONDADORI
corner
INFORMATICA

Vobis Microcomputer Viale Teodorico 18 Milano
Vobis Microcomputer Via Pietramellara 33 Bologna
Vobis Microcomputer Via Filzi Ang. Gasparotto Milano
Vobis Microcomputer Via Borgazzi 9 Monza
Vobis Microcomputer Via Brosetta 59 G Bergamo
Vobis Microcomputer Via Comelico 30 Milano
Vobis Microcomputer Via S. Zeno In Oratorio 1 Verona
Vobis Microcomputer Via Eritrea 103 Roma
Vobis Microcomputer Via Chiabrera 84 Roma
Vobis Microcomputer C. So Del Popolo 87 Mestre (Ve)
Vobis Microcomputer Viale Matteotti 4 Cinisello B. (Mi)
Vobis Microcomputer Via Cintia 42 Napoli
Vobis Microcomputer Piazza Verdi 42 Bolzano
Vobis Microcomputer Largo De Dominici 4 Roma

Vobis Microcomputer Via Longhina 49 Padova
Vobis Microcomputer Via Di Corticella 201/2 Bologna
Vobis Microcomputer Via Giardini 463 Modena
Vobis Microcomputer Via Varesina 98 Como
Vobis Microcomputer Via Cellini 2/4 Corsico (Mi)
Vobis Microcomputer Via Amendola 170 Bari
Vobis Microcomputer Via Carlo Felice 46 Sassari
Vobis Microcomputer Via Pontina Km. 27,300 Pomezia (Rm)
Vobis Microcomputer Stazione Termini Metro A B Roma
Vobis Microcomputer P.Za Della Vittoria 89-91-93 R Genova
Vobis Microcomputer Strada Padana 11 X Verona 5 Vicenza
Vobis Microcomputer Via Montegrappa 304/E Prato (Fi)
Vobis Microcomputer Via A. Vecchia 33 Perugia
Vobis Microcomputer Via P. Togliatti 2 Cinecittà (Roma)





Prendete una sala cinematografica che stia proiettando Independence Day, riempitela fino al soffitto di acqua marina e, una volta indossati maschera e boccaglio, sarete già in grado di immaginare questo titolo della Microsoft.

Partendo dal presupposto che anche agli alieni possa piacere l'idea di trascorrere le vacanze al mare, passo velocemente a raccontarvi la trama su cui poggia Deadly Tide. Il tutto iniziò nel 2500, quando intraprendenti specie acquatiche aliene, ebbero la brillante idea di eliminare l'intera umanità sommergendola sotto le acque oceaniche. In una tale situazione d'emergenza, alla AOT (Alleanza Oceanica Terrestre) non rimaneva altro da fare che affidare a voi il comando dell'Hydra, potente prototipo di caccia marino, finalizzato alla distruzione di quelle basi aliene che si ergevano sui fondali oceanici. È inutile dire che il destino del-

Slalomeggiando tra relitti sommersi e tralici vari, siamo riusciti a metterci in coda a questo alieno che tra poco verrà annientato dalla deflagrazione della bomba.



capogiro, non ammette alcuna deviazione dai percorsi prestabiliti. Unica libertà concessa al giocatore è quella di cliccare con il "mirino-cursore" sopra i vari obiettivi, cercando, possibilmente, di colpire prima di essere colpiti.

La principale originalità di Deadly Tide consiste nell'aver portato gli alieni sott'acqua tra cozze e gamberetti, per il resto non ho visto grosse innovazioni o, tantomeno, miglioramenti, rispetto ai vari Rebel Assault e Cyberia.

La visuale è espressa in soggettiva durante i combattimenti, mentre filmati tridimensionali, che si susseguono tra un'azione e l'altra, illustrano il vostro operato in terza persona.

Devo ammettere, che il maggior giovamento tratto dal giocare con Deadly Tide è stato dato dall'assistere all'immensa quantità di filmati e dall'ascoltare il suo sonoro fantasmagorico, piuttosto che dal cercare di eliminare ogni alieno. Insomma, più che dinanzi a un videogame, sembrava di stare al cinema.

Alex Polli

Ecco l'Hydra che sfreccia nelle profondità marine.



Davvero originale il metodo di salvataggio ovvero una rappresentazione tridimensionale e ruotabile della terra che, come notate, è stata sommersa parzialmente.

l'intero pianeta è riposto integralmente nelle vostre mani... Preparatevi dunque a dover affrontare, muniti dell'Hydra o di una semplice muta subacquea, orde di strane creature decise a tutto. I nemici sono infiniti e per essere ammazzati non richiedono altra tattica se non quella di mirare bene. I livelli di difficoltà sono tre e da quel che ho potuto vedere differiscono solo per la quantità degli alieni da affrontare contemporaneamente e la potenza di fuoco da loro espressa. L'interfaccia è davvero ben curata ed è accompagnata da una voce digitalizzata che spiega dettagliatamente ogni operazione. Il salvataggio è automatico e consente di riprendere l'azione dal punto esatto in cui la si è lasciata.

Deadly Tide è un videogame precalcolato e, come tale, pur proponendo una grafica da

REVIEW



Abbiamo piazzato la bomba, ora abbiamo solo pochi minuti per scappare.

PC

Sono personalmente contento che la Microsoft abbia capito l'importanza del mercato dei videogame, e che quest'anno

si sia preparata al Natale con un campionario di giochi per PC più ampio delle passate stagioni; ma devo anche ammettere che dalla più grande softwarehouse del pianeta ci si aspettano opere importanti che siano capaci di dettare i nuovi parametri di riferimento per il futuro.

Deadly Tide è qualitativamente un prodotto ben realizzato a cui manca però quel qualcosa che lo metta in risalto tra gli sparattutto precalcolati (Cyberia, Rebel Assault).

Il primo impatto con questa opera dei Rainbow Studios è comunque sorprendente. In particolare il sonoro è qualcosa di incredibilmente avvolgente che diviene quasi palpabile nell'aria, capace di donare un coinvolgimento senza precedenti. Cosa che poi fa sempre piacere è il fatto che Deadly Tide sia completamente in italiano, voci comprese.

Che dire della grafica, sicuramente è davvero ben realizzata, d'altra parte bisogna anche pensare che questo sia il minimo che ci si possa attendere da un gioco con percorsi precalcolati. In particolare mi è piaciuto l'effetto "plancton" che ha contribuito sensibilmente a dare profondità alle immagini.

Quello che penalizza giochi come questo è senz'altro la giocabilità, non vi sono, infatti come in Cyberia sezioni con rompicapo o cose simili ma sempre il solito sparattutto al suo stato più elementare.

A longevità non siamo assolutamente messi bene, nonostante i quattro CD che contengono il gioco sono riusciti a finire Deadly Tide (al livello medio), in tre ore!

Insomma, qualcuno dica a Bill Gates che, al giorno d'oggi, si può fare certamente meglio.

H A R D W A R E

Deadly Tide gira solo sotto Win 95 o NT, preferibilmente con un P100, 8MB di RAM, lettore CD 4X e scheda sonora compatibile Windows. I metodi di controllo supportati sono tastiera, mouse e joystick, mentre la risoluzione utilizzata è una 640x480 a 256 colori.



Nel 2232 sarà un quiz che assegnerà il dominio del pianeta Terra alla specie galattica più meritevole. Alieni sapienti ti sottoporranno ad una valanga di domande per accertare il tuo grado di cultura. Mind Grind è un

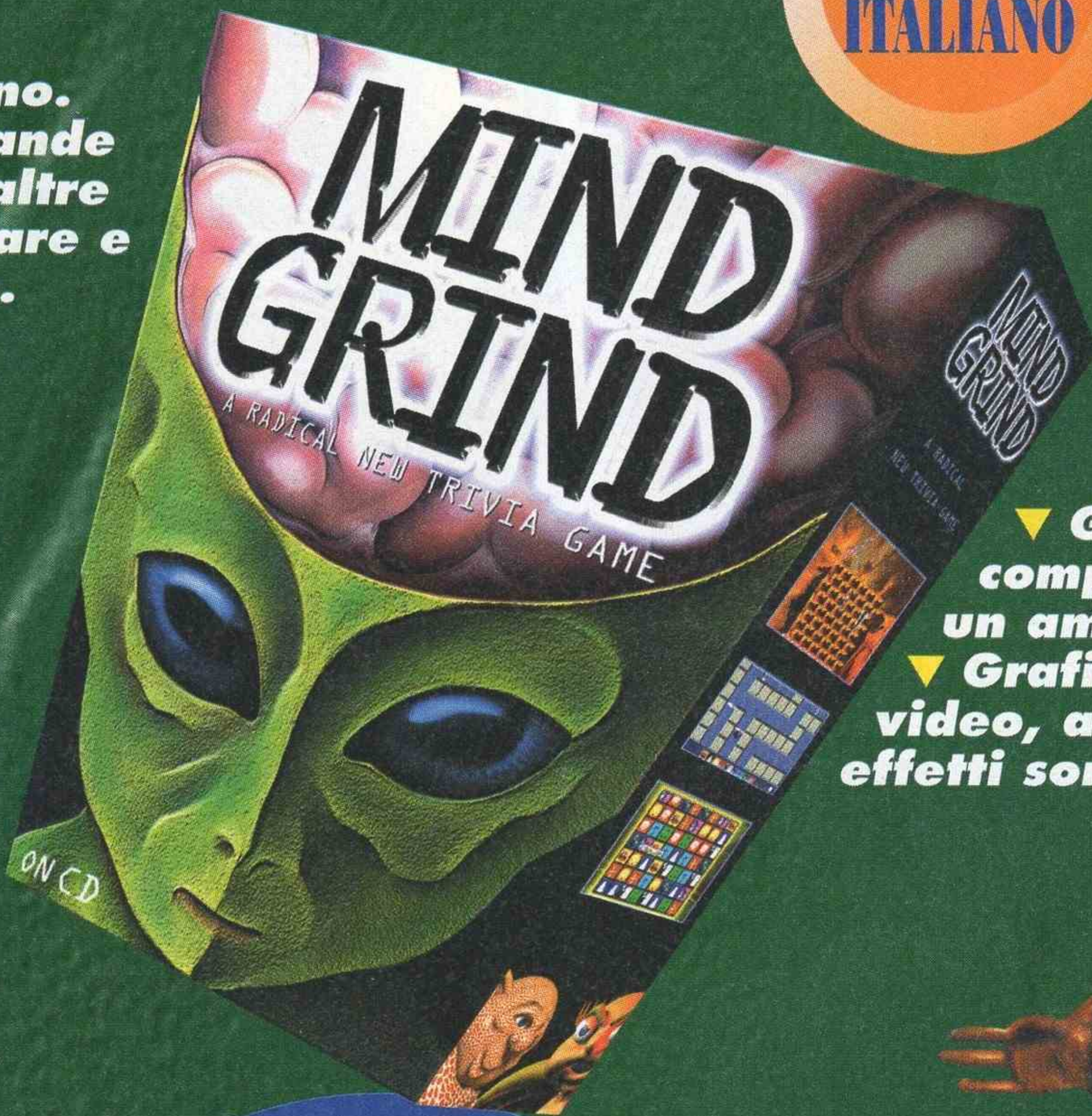
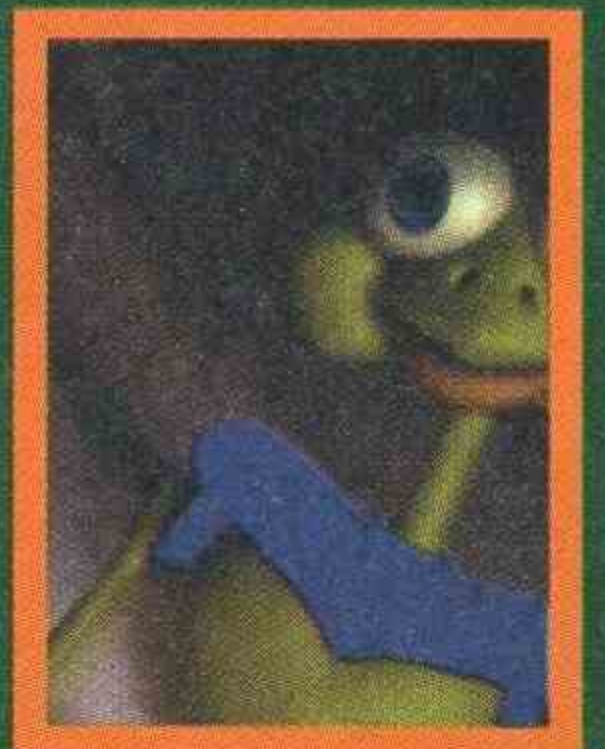
MIND GRIND

Trivia game a quiz di concezione completamente nuova. Metterai alla prova la tua capacità strategica in una entusiasmante serie di prove e affronterai la forza delle 3.000 domande di Mind Grind.

Se 3.000 domande ti sembrano poche...



- ▼ Interamente in italiano.
- ▼ 10 categorie di domande comprendenti fra le altre horror, cultura popolare e divertenti rompicapo.



- ▼ Gioca contro il computer o contro un amico.
- ▼ Grafica 3D con video, animazioni ed effetti sonori.



Microforum

MASTERS OF THE NEW ART

00161 Roma - Via Antonio Musa 13
Tel. 06/44243033 - Fax 06/44242836

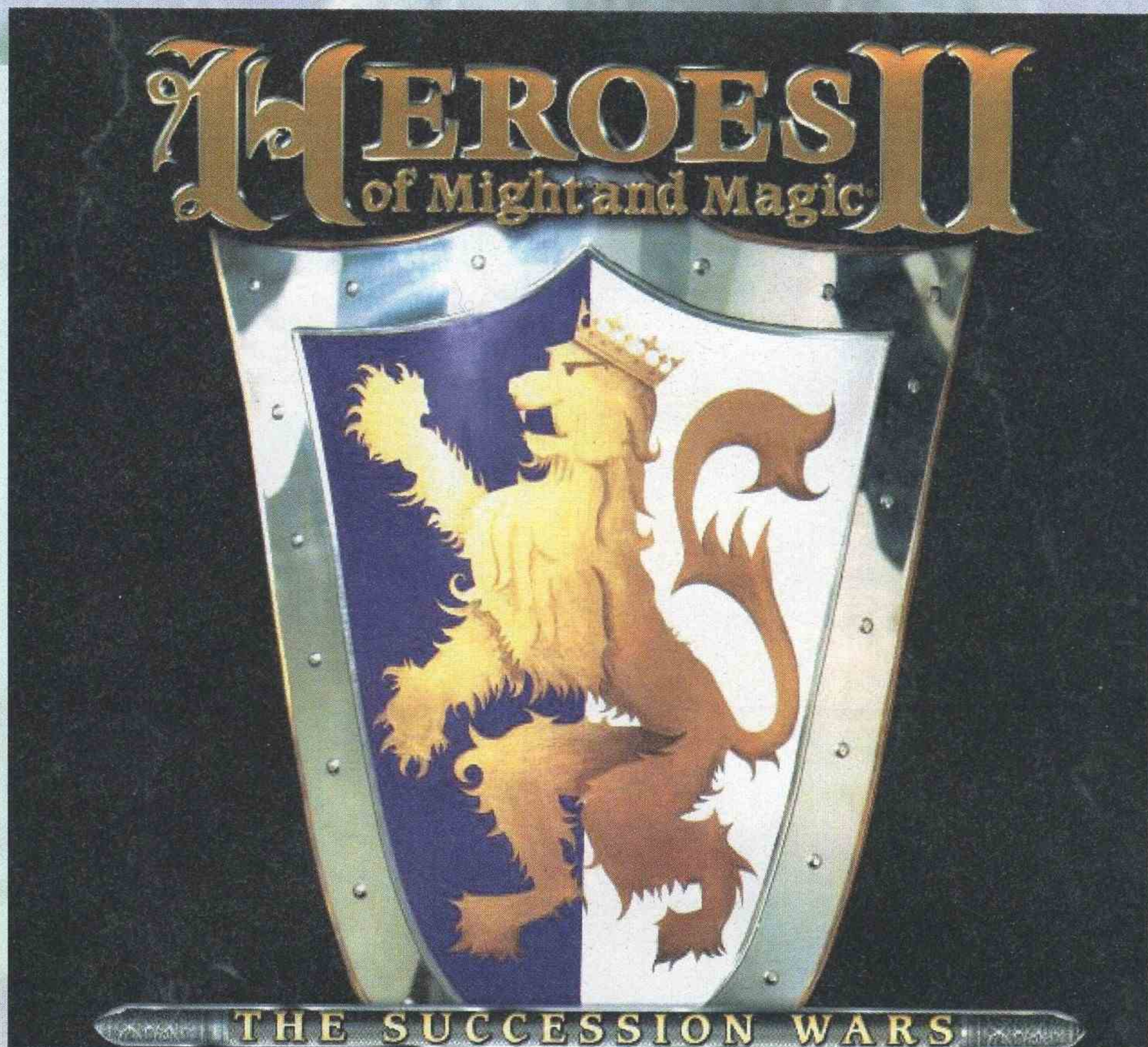
email: info@mfindalia.com

<http://www.mfindalia.com>

Ufficio di Milano:

Tel. 02/22473137 - Fax 02/26226742





Dopo l'incredibile successo, tra l'altro pienamente meritato, di Warcraft 2 e Command & Conquer, il mercato videoludico ha subito una brusca sterzata verso quel genere di giochi che è stato definito "wargame in tempo reale". Un po' tutte le case di software hanno cercato di bissare il successo di Blizzard e Westwood con risultati altalenanti. Qualunque fosse l'effettiva bontà dei titoli proposti, comunque, il risultato è stato il progressivo abbandono dei giochi strategici di tipo tradizionale, quelli cioè basati su turni. Questa tendenza si nota ancor di più se restringiamo la cerchia degli strategici gestionali alla narrativa fantasy o fantascientifica, mettendo per un attimo da parte i classici giochi di guerra a esagoni. A colmare una lacuna che possiamo far risalire ai tempi dell'inossidabile Ufo della Microprose arriva ora questo Heroes of Might & Magic 2, seguito ideale del primo capitolo uscito ormai più di un anno fa e sui cui successi di pubblico e critica è meglio non pronunciarsi troppo. Questo sequel, come avrete già avuto modo di intuire sbirciando il voto a fine



Tutti i comandi e le possibili istruzioni necessarie al gioco possono essere facilmente consultate nella schermata principale semplicemente cliccando sui pulsanti del menu apposito.



Le questioni ereditarie non sono mai semplici da gestire specie quando la diatriba è tra due fratelli, uno buono e l'altro... indemoniato.



Lo sfruttamento delle risorse è uno degli aspetti fondamentali di gioco in quanto consente di reperire i materiali base per il commercio e per la costruzione di armi ed edifici.

articolo, risulta essere assai più interessante e di notevole spessore e perfettamente in grado di riportare in auge il genere dei wargame a turni. Tuttavia considerarlo un semplice gioco strategico di stampo fantasy appare riduttivo e, giusto per avere le idee un po' più chiare sulla natura del titolo in questione, potremmo dire che si tratta di un riuscito

mix tra il capolavoro di Sid Meyer (Civilization, of course...) e il sopra citato Ufo (anche se, come vedremo in seguito, la strategia e la suspense dei combattimenti presenti nel prodotto Microprose non sono neanche lontanamente avvicinate da quel-

Quando si incontra un potenziale nemico è possibile scegliere se attaccare o cercare di risolvere la diatriba in modo diplomatico. Sempre che questo non sia uno zombie con capacità intellettive nulle.

Il completo editor di scenari si rivela al tempo stesso semplice ed efficace. Basta selezionare lo sfondo o l'oggetto desiderato e depositarlo sulla griglia: più facile di così...



HEROES II

of Might and Magic II

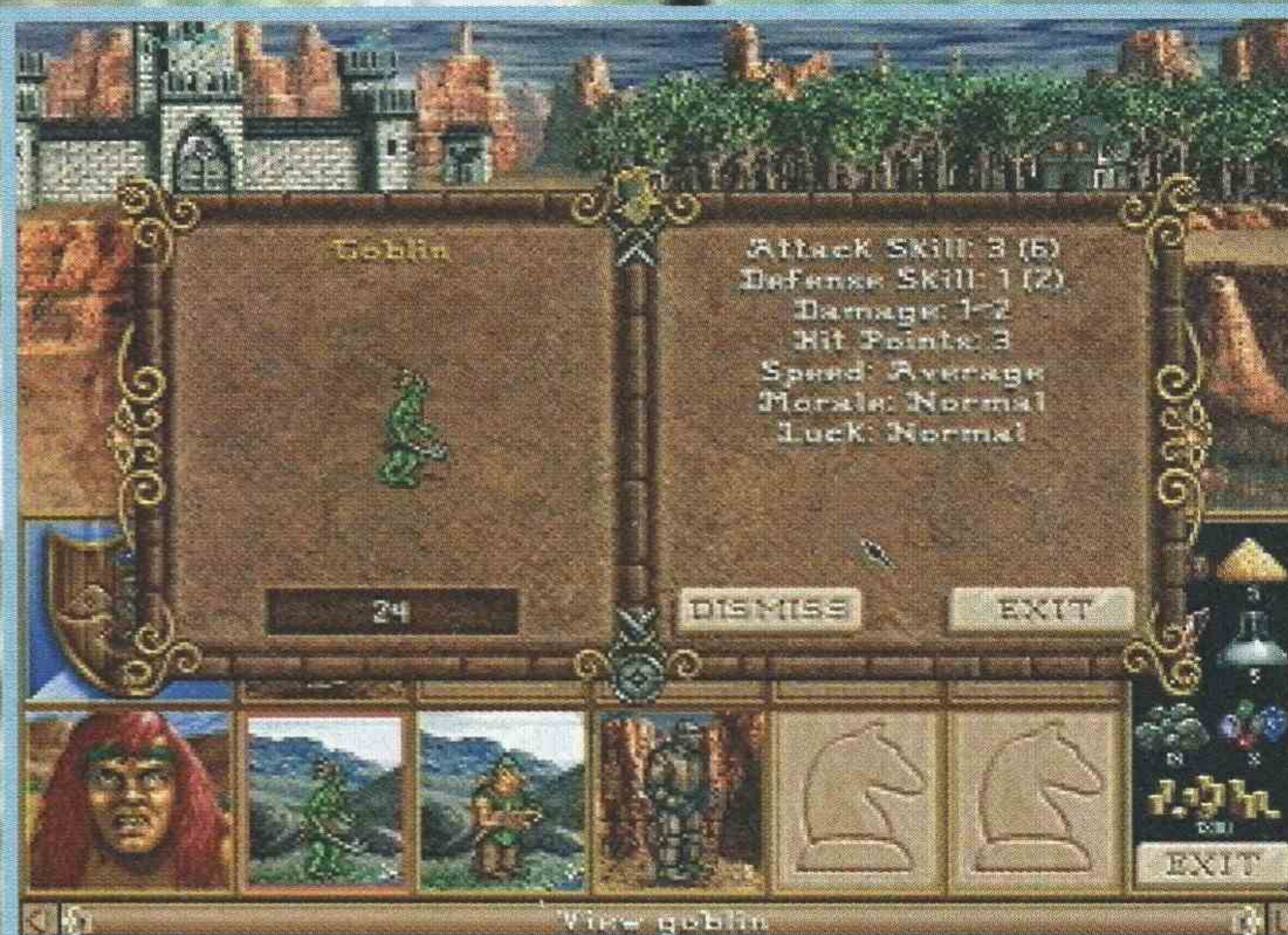


La schermata di riepilogo che vi consente di tenere sottocchio lo stato di tutte le vostre truppe, dei possedimenti e delle strutture costruite.



Ogni eroe presenta caratteristiche fisiche e attitudinali diverse. Queste possono poi essere influenzate da oggetti magici o abilità speciali e dalle conoscenze che il combattente apprende nel corso della storia.

Se la complessità degli scenari vi spaventa sappiate che cliccando con il tasto destro del mouse su oggetti, creature e strutture, si aprono delle finestre informative in cui vengono chiariti molti dubbi.



Le tipologie di mostri e guerrieri sono davvero molto varie e la possibilità di combinare diversi tipi di attacchi conferisce al gioco maggior varietà e strategia. In alcuni casi è anche possibile upgradare l'unità in questione migliorandone tutte le caratteristiche di base.



La battaglia si svolge in piccole radure in cui i due eserciti si affrontano a viso aperto. Ogni creatura è indicata da un box colorato contenente un numero. Il numero indica le unità, mentre il colore la condizione "di forma".

le di HMM 2). Il gioco prende spunto dalla diatriba di carattere ereditario tra due fratelli, figli di Lord Ironfist, Roland (Miii... non ci posso credere, il mio principe ereditario preferito...), buono e leale, e il perfido Archibald che non si fa scrupoli nell'allearsi con le forze del male per avere accesso al trono paterno. In realtà, banalità della trama a parte, la vicenda va complicandosi man mano che si procede nel gioco e il meglio si ottiene quando entrano in ballo alleanze e diversi giocatori. Come vuole l'attuale tendenza, infatti, i programmatori della New World Computing hanno tenuto in massima considerazione il gioco multiplayer sia permettendo a due amici di sfidarsi (su uno stesso computer giocando a turno, oppure via modem o link diretto) che consentendo il network game via Internet. Ma torniamo a noi e al gioco vero e proprio. Quello che vi si chiede di fare affrontando una partita a HoM&M2 è di esplorare una landa sconosciuta, di scovare i migliori giacimenti minerali e le più ricche fonti di materie prime (rintracciabili presso foreste, fiumi e vallate fertili), di rinvenire tesori nascosti e di guardarvi dalle numerose razze che dividono con voi quel lembo di terra. Una delle migliori caratteristi-

che del gioco, infatti, è la complessità e la varietà degli scenari e dei personaggi che prendono vita in essi. Possibili alleati, mostri indicibili, clan rivali, pacifici contadini e maghi solitari sono solo alcuni degli incontri che farete e starà a voi decidere in base alle caratteristiche dei vostri uomini se cercare la via della parola o del ferro. Ogni personaggio, infatti sarà definito da diverse caratteristiche sia fisiche che mentali che inevitabilmente influenzeranno le sue capacità di movimento e, soprattutto, di combattimento. I vari condottieri che guideranno le vostre truppe saranno inoltre caratterizzati da alcune abilità innate e da altre che possono essere acquisite

Gli scenari di gioco risultano molto dettagliati e diversi tra loro: foreste, montagne, deserti, fiumi e mari sono solo alcune delle caratterizzazioni morfologiche che li costituiscono.



La creazione o l'assoldamento delle proprie truppe avviene tutta all'interno del castello principale (salvo gli alleati che potrete trovare sparsi per i mondi che colonizzerete, ovviamente).

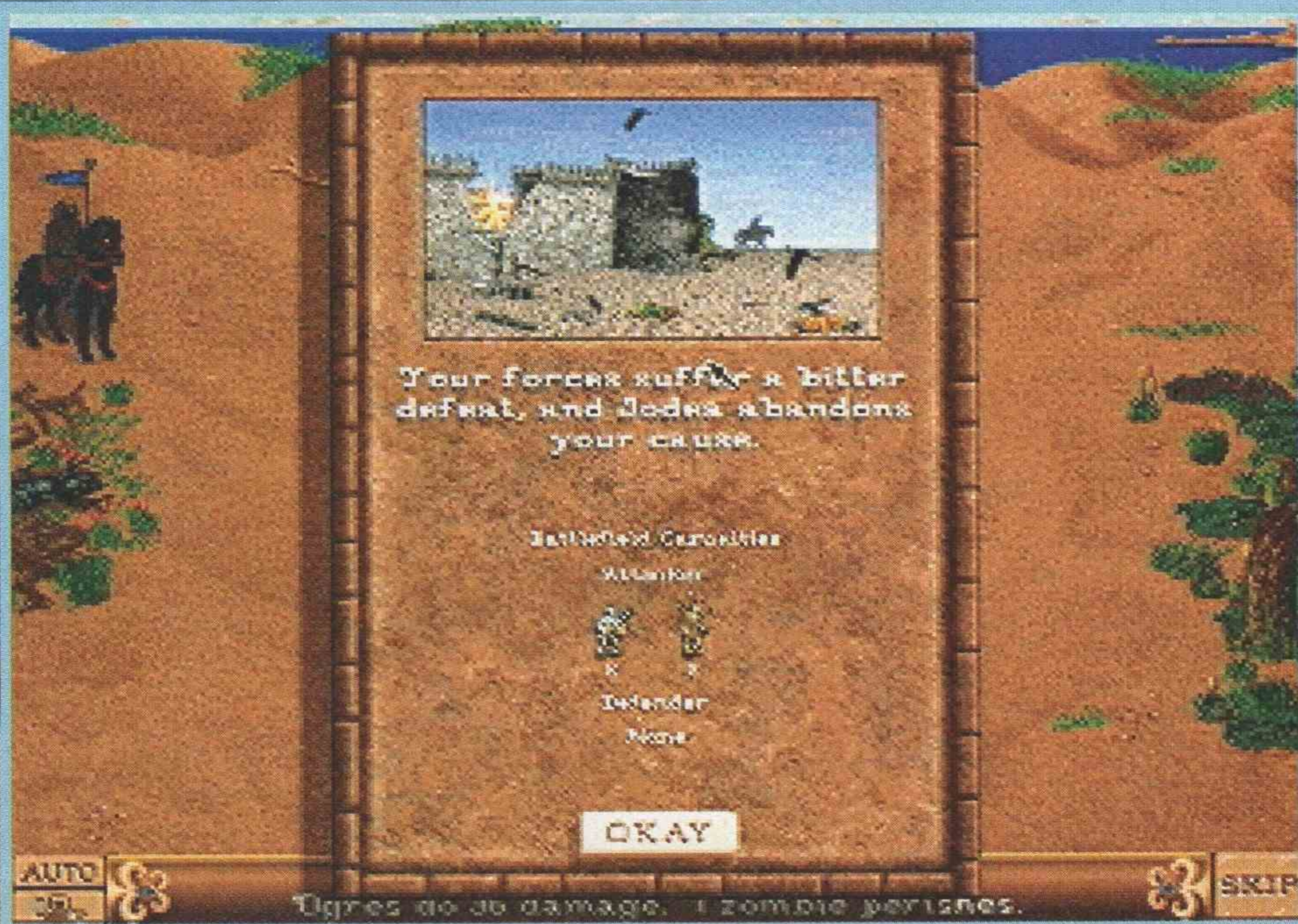


nel corso della loro vita. Per questa ragione è fondamentale fare esperienza e dedicare una parte del tempo all'apprendimento di nuove discipline. Per fare ciò, ma soprattutto per allenare le truppe, è necessario edificare costruzioni varie (arene, stalle, armerie, torri...), senza trascurare la componente civile di fondamentale importanza per il sostentamento dell'esercito (fattorie, pozzi e taverne). Quindi l'imperativo sarà quello di sviluppare in contemporanea un regno solido economicamente e politicamente, ma anche invincibile militarmente in modo da avere il predominio sugli avversari. I combattimenti avvengono in una schermata a

parte in cui le varie pedine dei due eserciti si fronteggiano. Importantissima è in questo caso la magia, non più basata sulla memorizzazione degli incantesimi (come succedeva nel primo episodio) ma su punti di mana, e il cui effetto può essere sia distruttivo che difensivo. L'interfaccia di gioco è interamente gestita tramite mouse, il cui puntatore cambia forma a seconda dell'azione possibile. Interessante la presenza di un editor di scenari che sembra davvero ben realizzato. Semplicità e immediatezza sono i due imperativi che devono essere stati seguiti durante la scrittura del codice,

Quel gruppo di mostriciattoli fa buona guardia a un prezioso artefatto magico. Basterà radunare un po' di valorosi e il prezioso oggetto sarà nostro...

...ma non sempre le cose vanno che si spera.



REVIEW

infatti, tutte le operazioni sono facilmente individuabili ed eseguibili. In questo modo sarete in grado di creare nuovi mondi che potrete personalizzare non solo per quanto concerne le caratteristiche fisiche e morfologiche del terreno (fiumi, laghi, deserti, montagne e rocce vulcaniche), ma anche per la disposizione di villaggi, castelli, miniere e tutto ciò che contempla l'attività umana. La customizzazione degli scenari comunque non si ferma qui, ma arriva addirittura alla definizione degli obiettivi e delle sotto-missioni da compiere nello scenario stesso. Pertanto è possibile stabilire come fine ultimo la distruzione di un castello, il ritrovamento di un particolare artefatto trafugato da forze del male o il salvataggio di un qualche personaggio illustre. In questo modo è possibile generare infinite combinazioni di gioco. Ben fatto, davvero ben fatto.

Stefano Lisi

PC

Devo proprio ammettere che questo Heroes of Might & Magic 2 mi è piaciuto molto, vuoi per la

passione che nutro verso i giochi strategico-gestionali, vuoi per il fascino delle atmosfere medievalescanti tipiche dei mondi fantasy, vuoi, infine, per l'accuratezza e la completezza dei vari aspetti di gioco. Pur non ritrovandoci di fronte a un classico (e questo giustifica la mancanza del bollino Star Player), va riconosciuto il notevole lavoro svolto dai creatori della New World Computing e, anche se grafica e sonoro non sono ai vertici per i titoli del genere, la struttura di gioco, la descrizione delle creature e la possibilità del multiplayer, nonché la più che buona giocabilità, ne fanno un titolo di sicuro interesse per tutti gli appassionati del genere, ma anche per quelli che volessero cimentarsi in una sfida che, sebbene non semplicissima, si rivela assai intrigante e coinvolgente. Un appunto che mi sento in dovere di muovere riguarda la fase del combattimento vera e propria che sembra realizzata un po' frettolosamente, specie se confrontata con l'accuratezza del resto del gioco. Mentre nelle fasi di ricerca delle risorse e di gestione del proprio impero l'elemento strategico è molto forte, in quelle di combattimento spesso si ha la sensazione di essere impossibilitati a effettuare determinate scelte strategiche, soprattutto per la limitatezza dell'area di battaglia che costringe immediatamente allo scontro diretto, anche se le forze schierate in campo sono impari. Sulla longevità non mi sento di dare un parere negativo anche se le missioni disponibili nella modalità campagna sono solo una decina (ovviamente per ciascuna delle due fazioni), dato che queste sono lunghe e non semplicissime. In definitiva un buon titolo che presenta non poche migliori rispetto al suo predecessore e che, seppure tecnicamente non impressionante, affascina per la varietà delle situazioni e degli scenari e per la completezza e accuratezza della caratterizzazione di personaggi e mostri.

H A R D W A R E

Non avrete bisogno di una mega configurazione per far girare degnamente Heroes of Might & Magic 2, ma sarà sufficiente un processore della famiglia 486 abbastanza veloce (meglio un Pentium) e ben equipaggiato, con almeno otto mega di RAM, un lettore CD a doppia velocità, mouse e scheda sonora. Lo spazio occupato su hard disk è di circa 60 Mbyte. È possibile modificare alcuni parametri relativi a grafica e sonoro per far girare degnamente il titolo in questione anche sulle macchine meno performanti.



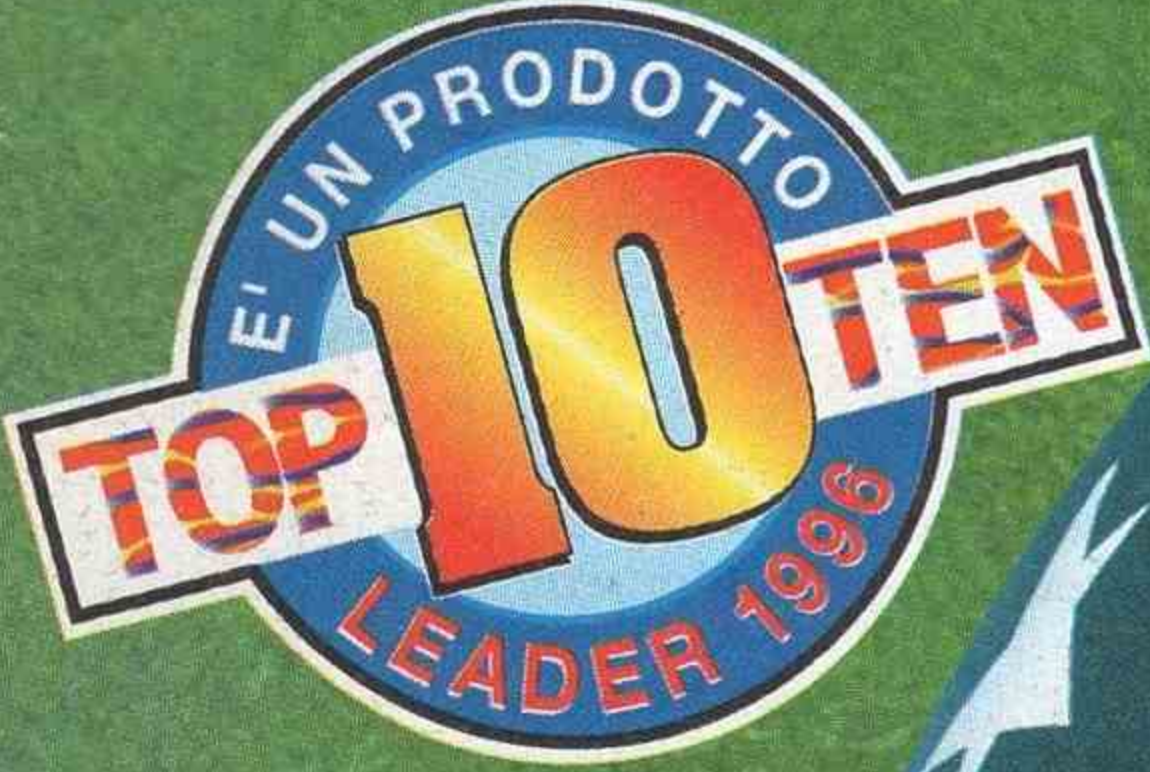


SCUDETTO

2

EIDOS
INTERACTIVE

DOMARK®



LA NUOVA
VERSIONE
DEL FAMOSISSIMO
SCUDETTO 1

Fate a calci per averlo!

Sfoga la tua foga di calcio: gioca, allena, seleziona, organizza, dirigi le più famose squadre del mondo. Ecco SCUDETTO 2 completamente rivisitato e arricchito rispetto alla precedente versione.

Il vero "CALCIO TOTALE" è questo!

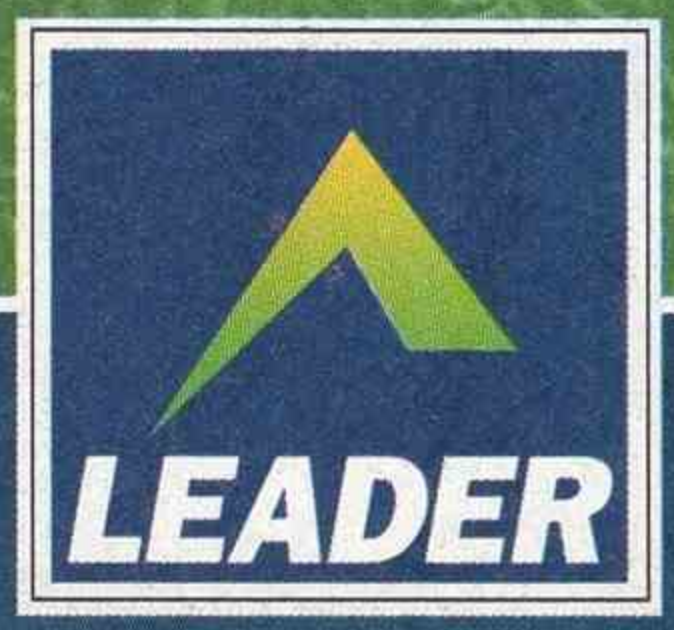
£ 89.900

CD.Rom
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 8 Mb RAM,
VESA COMPATIBILE,
SVGA, LETTORE CD.Rom 2X,
MOUSE, SCHEDA SONORA.

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DELPI



MISSIONE: SALVARE LA TERRA

TUNNEL B1

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

La terra, oscurata da una fredda nube, è minacciata da una terribile arma nelle mani di un dittatore pazzo. La navicella B1 è pronta sulla rampa di lancio: guidala in una missione senza possibilità di errore. Armi contro armi, distruggere per salvare: la Terra ha bisogno di Te!

- Grafica 3D semplicemente stupefacente;
- Un esaltante grado di controllo con velocità e fluidità fuori dal comune;
- Vasta gamma di nemici, obiettivi e ostacoli;
- Tutti i nemici hanno un'intelligenza artificiale avanzata;
- Musica studiata con effetti cinematografici dallo specialista Chris Holsbeck.

CD.Rom

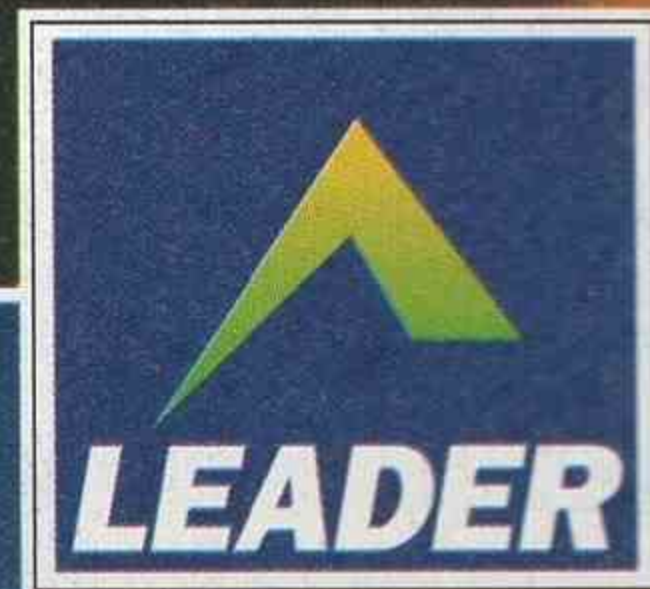
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

PENTIUM 75 O 100% COMP.,
26 Mb di RAM, 570 K LIBERI
DI MEMORIA CONVENZIONALE,
1 MB LIBERO SU HD, MS DOS 5.0 O SUP.,
MS CDEX 2.0 O SUP., COMP. WINDOWS '95
(IN MODALITÀ DOS), VGA/SVGA 512 K,
SOUND BLASTER 100% COMP.,
GRAVIS ULTRASOUND, LETTORE CD.Rom
(RACCOMANDATA 4X), TASTIERA.
È NECESSARIO AVERE IL DRIVER VESA LOADED
PER GIOCARE CON LA RISOLUZIONE
SCHERMO 640X480 (16 Bit).

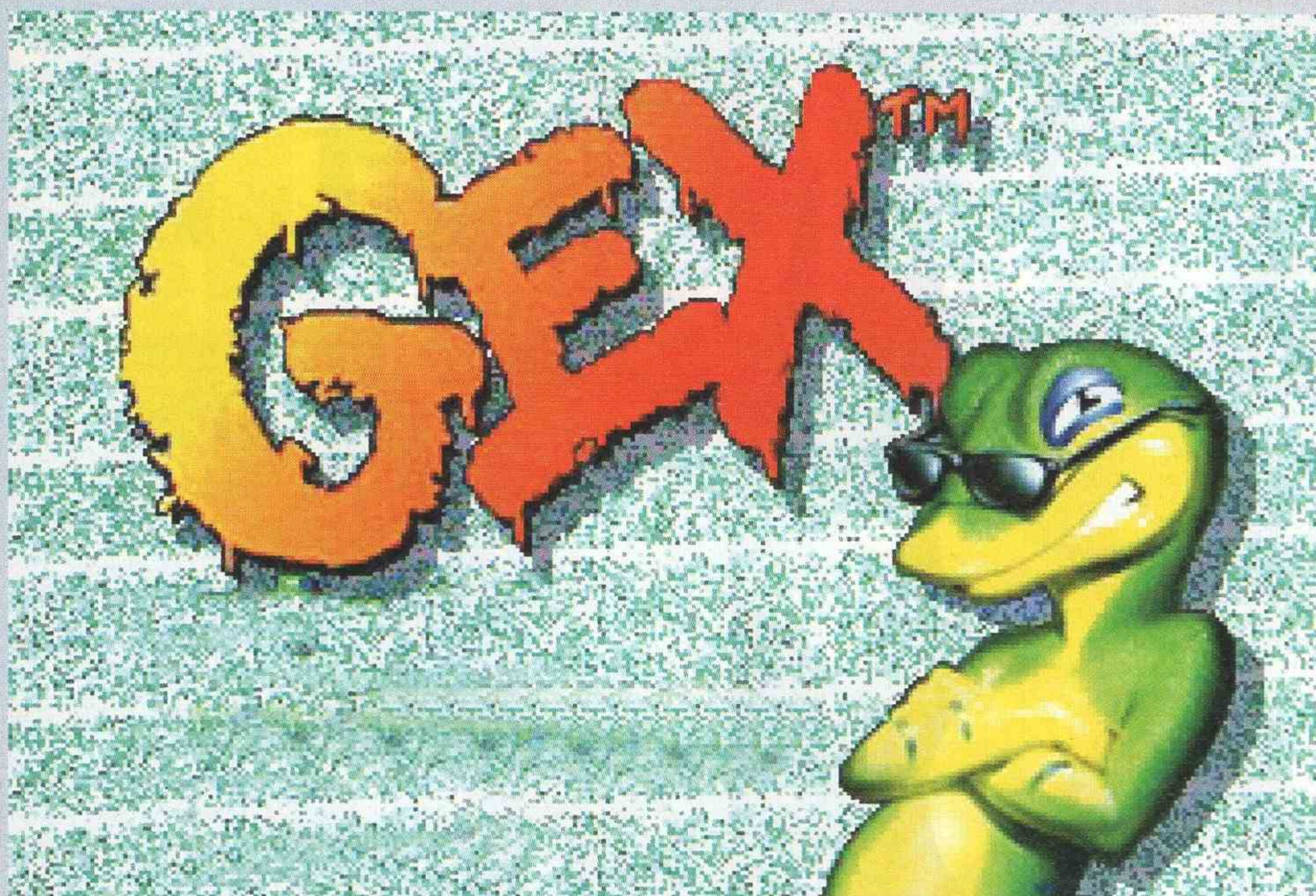
£ 99.900

ocean

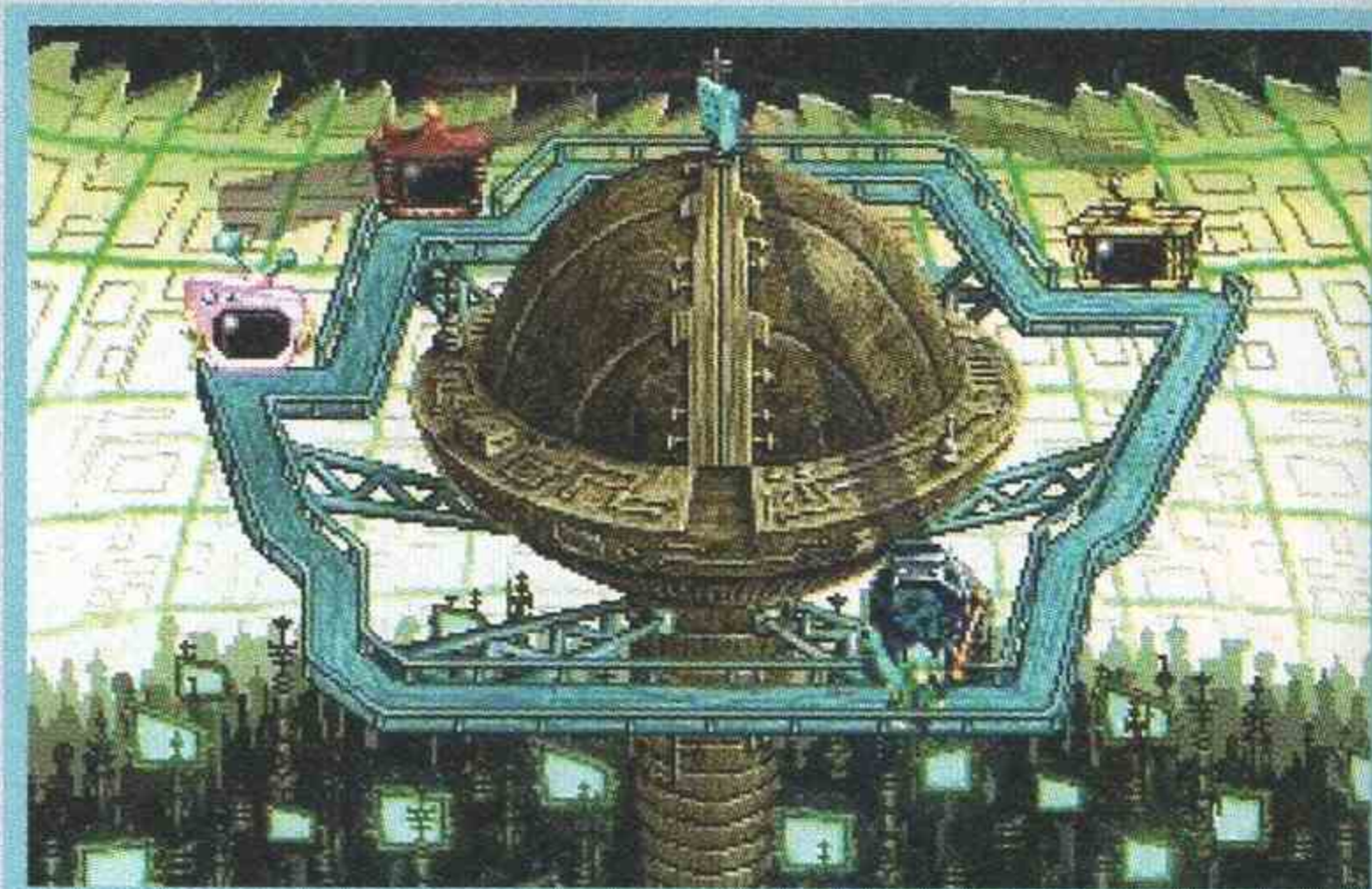


LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

Numero Verde
167-821177



Dovevate stare a sentire vostra madre quando vi diceva che guardare troppa televisione fa male...



Eccolo qua, il fantomatico Media World: entrando in uno dei televisori accederete ai vari livelli.

Gex non l'ha fatto e potrebbe pentirne a caro prezzo. Ma andiamo con ordine: immagino che sappiate tutti cos'è un gecko, no? Per i meno esperti in materia zoologica, si tratta più o meno di una grossa lucertola, diffusa soprattutto nelle zone a clima tropicale. Un'esponente di primo piano di questa categoria di rettili è proprio Gex, un gecko Hawaiiiano; Gex e la sua famiglia vivevano a Maui, una delle più belle isole dell'arcipelago. La vita scorreva tranquilla tra un party con le amiche lucertoline e una gara alla cattura dell'insetto, finché un bel giorno una disgrazia tremenda si è scaricata sulla povera famigliola di gechi: il papà di Gex che, pensate un po', lavorava alla NASA, muore nello spazio nel tentativo di ingurgitare pudding di tapioca a gravità zero.



visione è sparita! Vai fuori a giocare con gli amici a catturare un po' di insetti, gli dice la sua mamma. Ma il nostro non vuole saperne di fare una vita vagamente sociale, come tutti i bravi gechi. Lui no, vuole soltanto tornare ai suoi programmi televisivi. E allora, come capita anche nelle migliori famiglie, decide di scappare di casa, alla ricerca di un nuovo destino. Sulla strada, Gex frequenta strane compagnie e perde la testa, si inventa amici immaginari e comincia a spostarsi unicamente con uno skateboard. Tutto questo finché, un giorno, una splendida limousine quasi non gli taglia la strada: l'istintiva imprecazione quasi si pietrifica nella bocca di Gex quando vede la sua mamma a bordo della macchina! Ma che è successo? Ma certo, è il classico zio d'America che ha fatto fortuna lavorando come modello per un marchio di camicie da yuppie e che, una volta partito per l'altro mondo, ha lasciato a Gex e famiglia una bella eredità da 20 miliardi di dollari. Come potete facilmente capire, storie del genere non rientrano



Il primo livello è popolato soprattutto da questi simpatici zombi-gechi, che non dovrebbero rappresentare una minaccia data la loro lentezza...



I due panzoni ormai esanimi sono dei lottatori di sumo: vi troverete spesso ad affrontarli nel secondo livello...

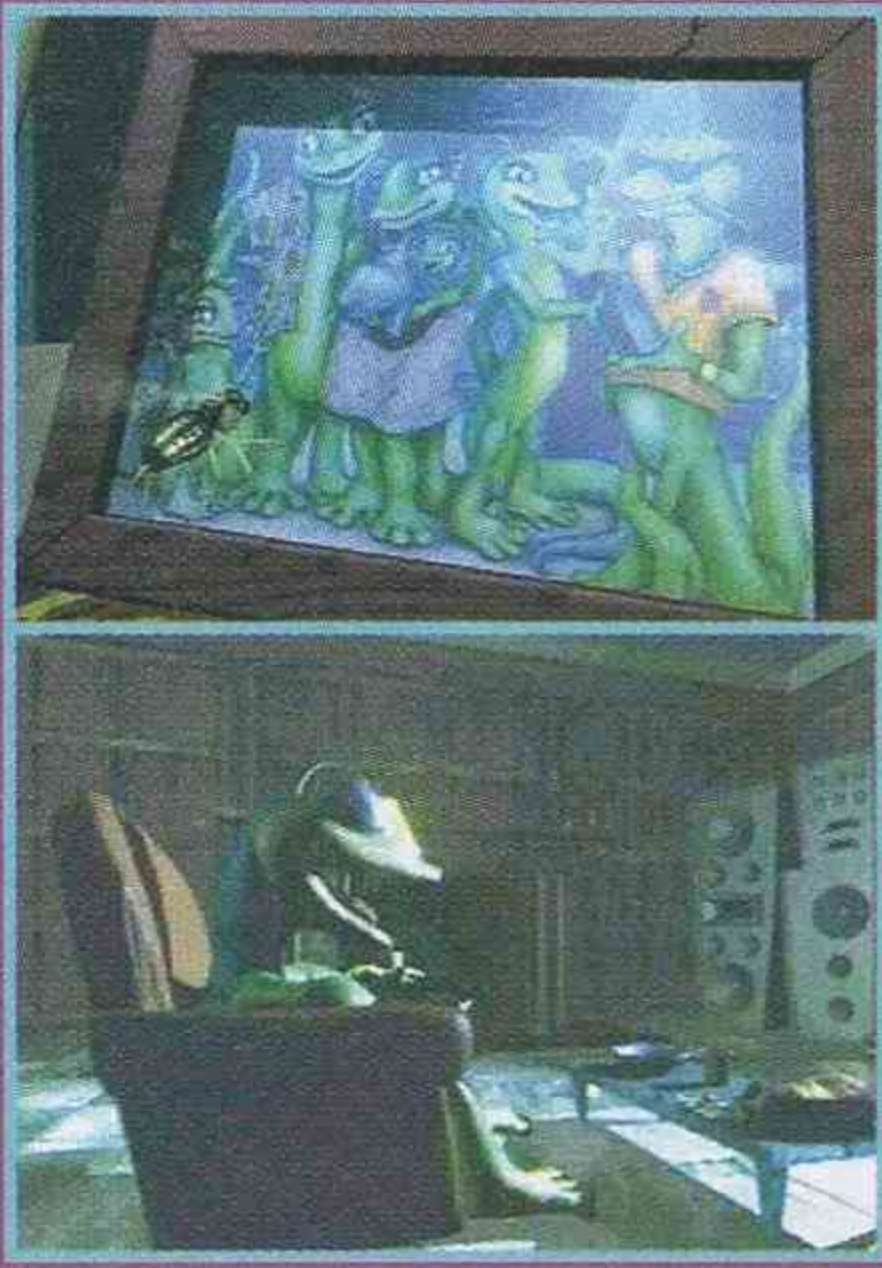
Vite sprecate per il bene della scienza, direte voi, ma dello stesso avviso non sono Gex e gli altri parenti stretti dello sfortunato geconauta (passatemi il termine), che cadono in un profondo stato di depressione. Il nostro amico lucertolone, per sottrarsi al dolore, si chiude in casa e si rifugia nella solitudine. Ma ecco che, a questo punto, scopre qualcosa che può aiutarlo a sfuggire dalla sofferenza che lo attanaglia: la televisione! Gex non esce più di casa e non si perde un solo programma, dall'Uomo da Sei Milioni di Dollari a Simba, il Leone Bianco. La sua mamma, sempre più preoccupata, decide che le cose non possono andare avanti in questo modo e, tutto a un tratto, decide di prendere armi e bagagli e trasferire l'intera famiglia (o quello che ne è rimasto) sulla costa californiana. La brutta sorpresa è che, una volta giunti nella nuova casa, Gex scopre che la tele-



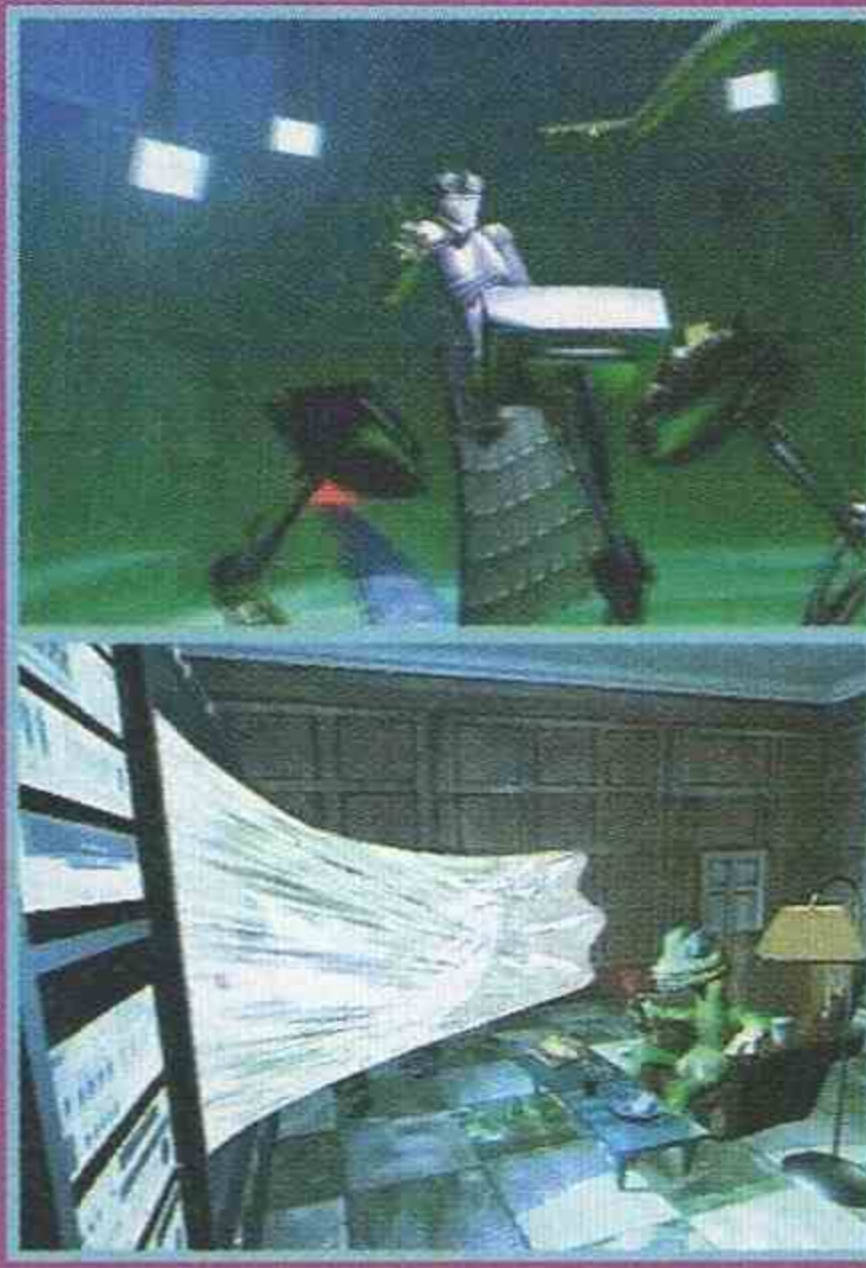
esattamente nell'ordinario, così Gex coglie la palla al balzo, torna alle Hawaii e si compra la villa più gigantesca di tutta Maui, perfetta per dotarsi di un televisore megaschermo con cui potersi godere, finalmente, gli adorati programmi. Ma la buona sorte sembra proprio essersi dimenticata della categoria dei gechi, visto che il perfido Rez, padrone dell'impero televisivo Media Dimension, decide che il nostro eroe è proprio il tipo adatto per diventare la nuova

Le piattaforme mobili sono sparse un po' ovunque attraverso il gioco: qui siamo alle prese con un bel razzo...

CATTIVA TELEVISIONE O TELEVISIONE CATTIVA?



La sequenza introduttiva di GEX ci illustra la parte finale della sua triste storia ed è ottimamente realizzata. All'inizio seguiamo l'azione dal punto di vista di una mosca, che fungerà da spuntino per il povero GEX ma, soprattutto, si rivelerà essere un emissario del perfido Rez! Ingoiato l'insetto con un abile colpo di lingua, infatti, GEX verrà colto da un attacco di schizofrenia improvvisa da telecomando, durante il quale finirà preda delle infami grinfie di Rez. È ora di prendere il controllo della situazione...



Una bella polaroid e, nel caso doveste morire, potrete ripartire da questo punto...

Con un colpo di coda potrete spedire i teschi volanti contro le televisioni, risparmiandovi un bel po' di rischi...

mascotte del suo network. Perciò strappa Gex dalla sua comoda poltrona per intrappolarlo nella propria dimensione alternativa, popolata dai peggiori scarti televisivi e dai personaggi dei programmi del più cattivo gusto. Finalmente, a questo punto, entrate in scena anche voi, col compito di guidare Gex attraverso i cinque disgustosi mondi dell'impero di Rez per riportarlo a casa sano e salvo, evitandogli di passare il resto della sua vita sotto



minati lungo il percorso sarà anche in grado di sparare palle di fuoco, di ghiaccio o scariche elettriche, oltre che correre e saltare più velocemente e godere di una temporanea invulnerabilità. L'area di esplorazione è piuttosto vasta, con quattro sottolivelli per ciascun singolo mondo. Per avanzare nel gioco, Gex deve recuperare un telecomando per ogni stage, ottenuto il quale gli sarà possibile accendere un nuovo televisore per tuffarsi nella successiva avventura. Esiste ovviamente la possibilità di salvare la posizione di gioco, ma anche in questo caso dovrete

Il livello Kung Fu World: samurai e grassoni la fanno da padroni...



forma di una statuetta di bronzo. Il gioco è strutturato come un classico platform game e dovrete farvi strada attraverso una serie di pericolosi livelli, per raggiungere e annientare il cattivone di turno. Per prima cosa dovrete affrontare il Graveyard World, popolato di Franken-gechi (aspiranti Jason con tanto di sega elettrica) e altre simpatiche canaglie. Subito dopo sarete immersi nel Kung Fu World, a fronteggiare samurai e lottatori di sumo usciti dai peggiori film di arti marziali a basso costo; poi sarà il turno di

REVIEW



Questa specie di Jason stile Venerdì 13 è armato di una simpatica sega elettrica, perciò occhio...

recuperare particolari oggetti piazzati qua e là nei vari livelli: raccogliendo delle videocassette otterrete (alla fine del livello in corso) una password che vi consentirà di ripartire da quello stesso punto mentre, per evitare di dover ricominciare ciascuno stage dall'inizio ogni volta che si perde una vita, basta dare un colpo di coda a delle macchine fotografiche che fungeranno da nuovo punto di partenza. Ma vale davvero la pena di affrontare tutto questo trambusto? Per saperlo, non vi rimane che leggere il box di commento...

Jacopo Prisco

PC

Che dire di questo GEX? Non si tratta di nulla di eccessivamente innovativo, né dal punto di vista

della struttura di gioco né dal punto di vista grafico. Anzi sotto questo aspetto, viste le richieste hardware, era lecito attendersi qualcosa di più. L'idea che sta alla base del gioco va comunque premiata, essendo piuttosto originale: il problema è che i vari riferimenti presenti nel titolo, e soprattutto le battute di Gex, sono difficili da comprendere per un pubblico non-anglosassone che non abbia mai assistito ai programmi televisivi in questione. Questo è un peccato perché le poche volte che si riesce a cogliere un particolare riferimento, ci si rende conto che la cosa sarebbe piuttosto divertente. Perciò GEX si riduce sostanzialmente a un semplice platform che, per quanto vario e ben strutturato, potrà fare la felicità esclusivamente degli amanti del genere. Per tutti gli altri GEX può rappresentare un piacevole svago, anche se bisogna notare che la difficoltà del gioco (che non può essere modificata) si fa piuttosto alta nei livelli avanzati. Una nota di merito, infine, va senza dubbio alla guida in linea del gioco, che pur essendo disponibile esclusivamente in inglese è spassosa quasi quanto il gioco stesso.

H A R D W A R E

GEX gira sotto Windows95 e richiede come minimo un Pentium 75 con 8MB di memoria, una SVGA e un CD a doppia velocità. La configurazione ottimale, però, prevede un Pentium 100 con 16MB di memoria o più, una SVGA con 2MB di memoria video, e un CD a quadrupla velocità. Si tratta di requisiti che, a mio avviso, risultano un tantino esagerati in proporzione a ciò che si vede sullo schermo. Lo spazio su disco richiesto è attorno ai 10MB, mentre per giocare è consigliabile l'utilizzo di un pad. Party Time!



CYBERGLADIATORS™

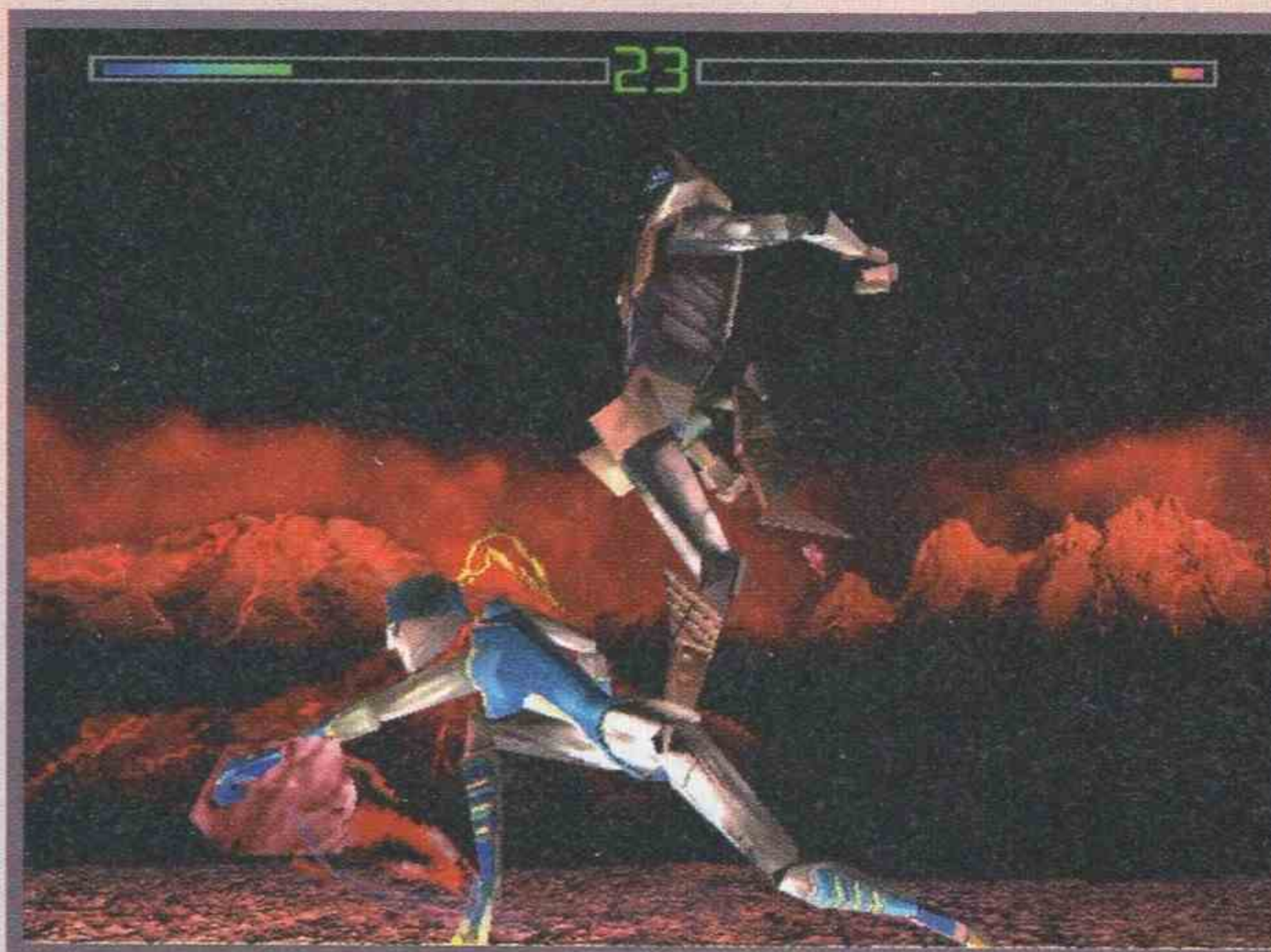
Alla Sierra progettano orrore e atmosfere cupe tutto l'anno. Ma è festa, che diamine, si divertano un po' anche loro!

Dopo avere creato capolavori di thrilling come Phantasmagoria capitolo primo e secondo, un mondo ovattato come quello di Lighthouse, ambientazioni futuristiche in quel di Rama e con la prospettiva di dover lavorare anche sul versante fantasy in Betrayal at Antara, persino un fanatico delle ambientazioni dettagliate come me si sentirebbe quantomeno stressato. Sono sicuro che i programmatori della casa americana si presentavano al lavoro con pupille dilatate, barbe lunghe e continue occhiate alle spalle. Cosa che non deve essere passata inosservata per l'ineffabile Roberta Williams, sempre desiderosa di ottenere il meglio dai suoi sviluppatori. Natale s'avvicinava, d'altronde, e forse un po' di distrazione avrebbe alleviato la tensione. Chissà mai, avrebbero anche potuto scordarsi della tredicesima e, a quel punto, la cosa sarebbe stata ancora più lodevole. Non che si volesse sfruttare gente il cui lavoro rende decine di volte la quantità di denaro che costa, ma anzi, provate un po' a pensare che danni avrebbero potuto fare degli uomini palesemente alterati come quelli! Meglio conservare i bonus in un luogo sicuro (fino a data da destinarsi...), dandogli subito da programmare

Indossando una maschera da feste veneziane di fine secolo scorso, Plazma scarica una tremenda tacchettata sulla 'sadica' del gruppo.

Chissà mai cosa sarà appena successo? Non riesco a capire chi sia il vincitore, e questa foto non mi aiuta di certo.

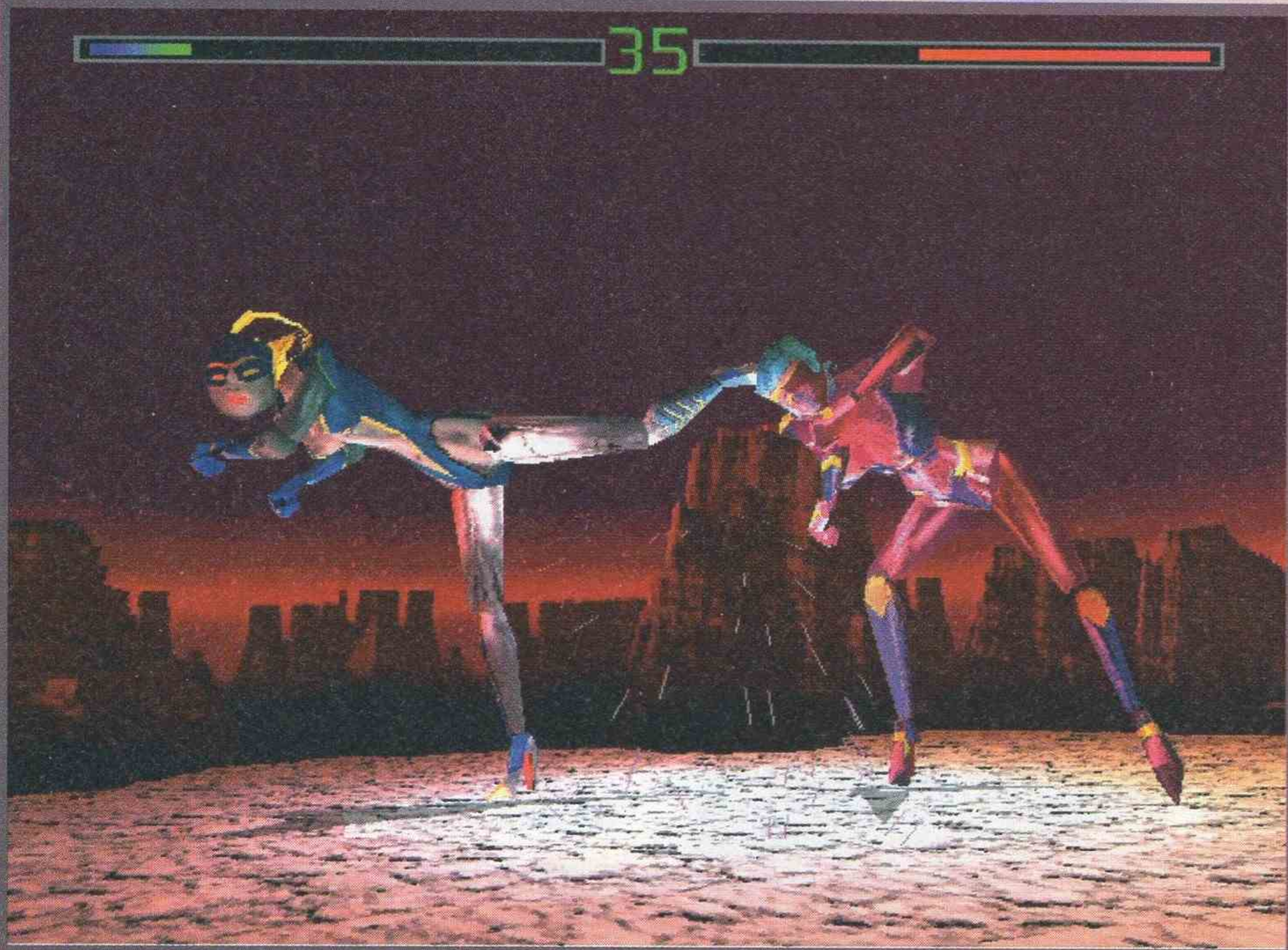
Yahoo! Che il potere del fulmine sia con me! (Ok, mi sono lasciato trasportare).



Master Pain evita agilmente il risibile attacco di Plazma, levandosi pure la soddisfazione di camminare sulla schiena come gli stuntman con le automobili.

qualcosa di meno coinvolgente. Ne segue la solita riunione di staff, così cara a Peter Molyneux, durante la quale un project manager ha l'idea giusta: un pianeta florido, utilizzato come base per la solita alleanza intergalattica, viene assaltato dai sempre più originali alieni e ridotto a una sorta di deserto maleodorante. Nessun sopravvissuto, com'è logico aspettarsi, e il pianeta che viene a sua volta rinominato 'discarica spaziale' per imprese con problemi di riciclaggio. Ma il destino aveva in serbo ben altro per gli eroici ex-abitanti di Id, e

una tempesta di energia si scaricò sul tossico planettoide. Immaginate reazioni a profusione, esplosioni multicolori e spreco di effetti sonori. Chi potrà mai emergerne? Ma 'loro', ovviamente, i vecchi difensori dell'alleanza interstellare, ora rinati sotto forma dei cybergladiatori del titolo. Certo è che qualcosa, ai cyber, bisogna pure fargliela fare, dunque un altro dei partecipanti alla riunione continuò con una sua idea personale: da qualche parte nell'Universo, un penitenziario volante incocchia in una tempesta di meteore e ne viene seriamente danneggiato. Non si sa come, ma gli occupanti vengono anch'essi trasformati in mescolanze biomeccaniche di dimensioni



titaniche, ansiose di recuperare tutto il tempo perduto in cella. La conclusione del tutto venne da un terzo e geniale project manager, che decise di fare incontrare i buoni rinati e i cattivi quasi-morti a metà strada, dalle parti di una qualche catena di asteroidi che garantisse una certa varietà di scenari. Colpita dall'originalità dei suoi progettisti, la Williams decise di licenziarli tutti in tronco e di proseguire nella ricognizione dei suoi stipendiati, portando comunque avanti il progetto e controllando se sapessero almeno programmare qualcosa di diverso da un'adventure, o se fossero ormai irrimediabilmente deformati. Al lavoro, dunque, precettando una serie di stuntman e costringendoli alle più terribili evoluzioni, per consentire ai tecnici di filmarli in motion capture e passare il tutto sullo schermo. Ne è saltato fuori un picchiaduro alla Virtua Fighter, nel quale scegliere tra un totale di otto lottatori equamente suddivisi tra membri dell'Alleanza e cri-

minali dalle terribili ambizioni. I game designer di cui sopra, per aggiungere longevità, hanno deciso che sia una parte che l'altra sono state in grado di ricreare perfetti cloni dei nemici. Prima o poi, dunque, la lotta passerà anche per i domini dei vostri alleati. Lo scopo finale è affrontare e distruggere Master Pain o Sergeant Mayhem, i due capi delle coalizioni. In quell'arena virtuale che è Windows '95, le modalità possibili sono 'guerra', e cioè voi contro tutti, oppure 'battaglia' contro un commilitone. Da notare che il numero di round è indefini-



REVIEW

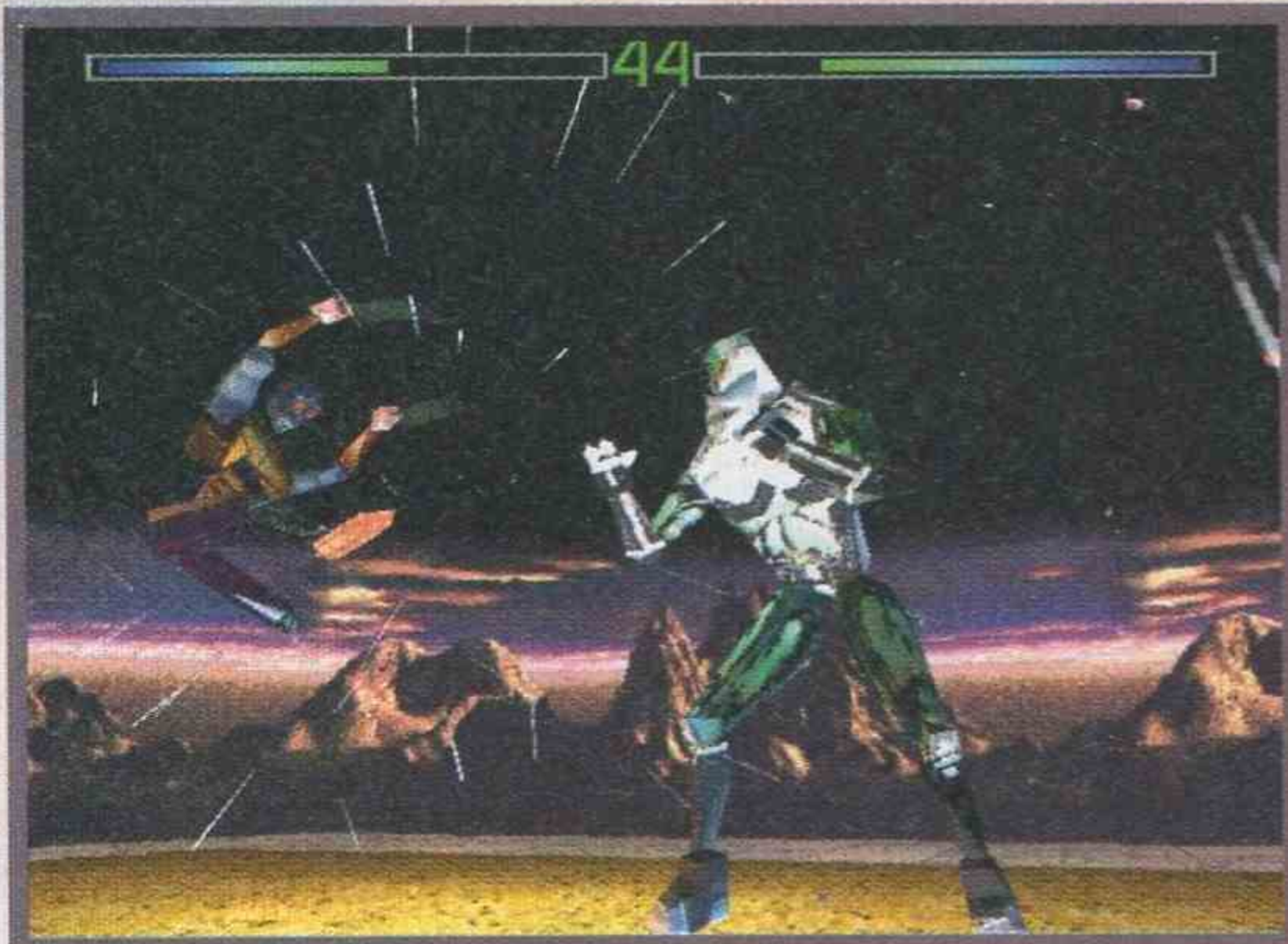
In evidente svantaggio (guardate le barre d'energia), Plazma si esibisce in una posa yoga per distrarre l'avversario.

giamento. Per i fanatici del gioco in finestra, inoltre, esiste la possibilità di sfruttare il programma anche in questo modo.

Dato che, come detto, le animazioni sono state fatte con attori filmati in motion capture, non manca la possibilità di evidenziare questa caratteristica nel

menu delle opzioni: al realismo sacrificherete la velocità, sempre che non abbiate un processore particolarmente veloce, ma (stando a coloro che adesso si propongono come freelance a tutte le software house del panorama) potrete godervi comunque delle animazioni molto più fluide.

Alessandro La Spada



Guardate una foto del genere. È il 'simbolo' della potenza!

Un pianeta vulcanico fa da corollario agli scontri di Madam Discipline, che sta proprio per pigliare un calcione dal Sergente.



to, nel senso che vince la lotta il primo che riesca a mandare ko il suo avversario per due volte di seguito. Le mosse a disposizione di ogni singolo personaggio comprendono i canonici calci, pugni e salti e qualche combinazione specifica. Ogni tanto, durante lo scontro, qualche simpatico osservatore lancia oggetti in mezzo all'arena che, se raccolti, possono essere usati contro l'avversario. Occhio al fatto che gli stessi oggetti (lance, pietre, casse et cetera), se in movimento, vanno evitati come la peste, pena il danneg-

Psychopps sembra quasi spezzato a metà dal potentissimo colpo di Nero Zero. Ho l'impressione che il nostro resterà senza fiato per un bel po'.

PC

Dopo essermi perso le recensioni di Daggerfall e Heroes of Might & Magic 2 per incombenze sempre più inopportune, avevo proprio una gran voglia di menare le mani. Il picchiaduro apposta per teenager (così dichiara la confezione del gioco) della Sierra capita a proposito, tanto per sfogarsi un po'... O forse sarebbe meglio 'capiterebbe', dato che una certa limitatezza non permette di ricreare la stessa esaltazione dei vari Tekken et similia. Seppure la configurazione minima non sia delle più temibili da affrontare, la velocità non è comunque ottima e gli scatti si vedono anche su macchine superiori in modalità 'smooth' (quella che dovrebbe garantire la resa migliore delle animazioni). Giocandolo così, poi, CG diventa una specie di show al rallentatore. In finestra il tutto si fa ancora più evidente, a meno che, come dicevo nella recensione, non abbiate un sistema adeguato. Non che in linea di principio il fatto di esigere una configurazione high-end sia male, sebbene non deponga comunque a favore di nessun titolo, ma in questo caso stiamo parlando di un picchiaduro e non di F1GP2. Persino un tecnico, con il quale ho casualmente fatto qualche partita, pur non essendo appassionato di giochi, si è accorto del problema. Virtua Fighter PC girava meglio, e la complessità dei poligoni è la stessa. Le mosse di ogni lottatore hanno un'efficacia sufficientemente stimolante a farvi venire voglia d'impararle, e alla fine ci si diverte pure, ma è comunque un divertimento di non eccessiva durata. Visti i risultati, direi che (alla luce di quanto scritto nella recensione) Roberta Williams può tenersi i suoi programmatori: non hanno del tutto sfigurato, ma in giro c'è in giro di meglio.

H A R D W A R E
La configurazione minima richiesta è un Pentium 60 con 8 MB di RAM, un lettore CD a doppia velocità e una qualsiasi scheda SoundBlaster compatibile. Non dimenticatevi la scheda grafica, altrimenti del tutto vedrete ben poco.

CIAM, SI MENA!

Spero proprio che non vi aspettaste di 'schivare' il box sui lottatori. Dato che c'è gente che ha perso il posto per creare caricature di questo tipo, siate corretti e informatevi un po' su chi partecipa alla strenua lotta per il genere umano contro i mostruosi criminali (in effetti, non è che i buoni siano delle bellezze...).



MADAM DISCIPLINE
Sarà, ma io da una così non mi farei educare. Diciamo che è l'equivalente più appariscente di Plazma, forse in qualche modo più difficile da controllare.



PLAZMA
La signorina buona, dall'aspetto simile alla Roby quando le chiedi se non ha niente da fare. Proprio come Chun-Li e Nina, continua la tradizione delle donne ottime per l'attacco in salto e con i calci.



NERO ZERO
La versione acida di Batman (...e pure senza mantello). Insomma, non c'entra niente), con più mosse degli altri e un colpo a me particolarmente simpatico: 'Blizzard'.



DEATH ROW JONES
Il caro ospite del braccio della morte non sembra per nulla di buon umore, neanche ora che la condanna è sospesa. A giudicare dalle sue mosse, sembra un ex-lottatore di wrestling (forse, era finito dove stava proprio perché le gambe le staccava sul serio!).



BROTHER GRIMM
Che sia il figlio segreto di Master Pain e Madam Discipline? Di sicuro, le sue mosse hanno tutte un che di sepolcrale. 'Obituary' e 'Coffin spike' non buttano per niente bene, per i suoi avversari.



PSYCLOPPS
Un occhio solo per questo piccolo e veloce guerriero (prendete il 'piccolo' con le dovute pinze). Il suo psicociclone è un'ottima mossa, se riuscite a centrare l'avversario.



SERGEANT MAYHEM
L'ex-capo dell'Alleanza, ora risorto con un'espressione che sprizza simpatia da tutti i pori. Tre tonnellate di muscoli. Esperto di tecniche militari, è una buona scelta perché in grado di colpire facilmente anche da terra.



MASTER PAIN
Lo sapevo io, che He-Man non poteva avere distrutto Skeletor una volta per tutte! Ecco qua, il capo dei nemici, ancora più grosso di Sgt. Mayhem e in grado di mandarvi al tappeto con un colpo solo.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

18

GLOBALE

3D BLASTER PCI
 4MB Ram
 e 4 fantastici giochi 3D
L. 399.000
 IVA INCLUSA*

CREATIVE

3D Blaster

PCI

Potenza grafica da farvi schizzare gli occhi dalle orbite!



Se usate il vostro PC per giocare, non avete mai visto niente come **Creative 3D Blaster**. Questo straordinario acceleratore grafico aggiunge una dimensione completamente nuova ai giochi 3D per sistemi PCI. Scordatevi la grafica dentellata e i movimenti a scatti, e lustratevi gli occhi con la definizione superba e la velocità che le normali schede grafiche non possono darvi.

3D Blaster supporta **Direct3D**, **DirectDraw**, **CGL** e **Speedy 3D**. Già oggi 40 tra i migliori videogames sono predisposti per sfruttare la potenza di 3D Blaster per ottenere le

migliori prestazioni. E tenete gli occhi aperti, perchè stanno per arrivarne sul mercato molti altri.

3D Blaster combina il full colour con il massimo realismo 3D per trasformare i vostri giochi in esperienze travolgenti che vi lasceranno a bocca aperta per la meraviglia. E se aggiungete al vostro PC anche una scheda **Sound Blaster 32**, oltre a non credere ai vostri occhi, non crederete neanche alle vostre orecchie.

E se pensate che esageriamo, date un'occhiata al nostro Entertainment Arcade in "Creative Zone" (www.creativelabs.com), il sito per chi di giochi se ne intende davvero.

3D BLASTER PCI INCLUDE	Specifiche Tecniche:	Compatibilità PnP	Driver per Windows 95	Numero Max. di colori 16,7 Milioni	Risoluzione Max. 1280x1024
	Giochi:	Rebel Moon	Flight Unlimited TM	Battle Arena Toshinden TM SE	Quake TM Shareware



CREATIVE

Sound Blaster è un marchio registrato, 3D Blaster e il logo Creative sono marchi depositati di Creative Technology Ltd. Tutte le altre marche e nomi di prodotti citati sono marchi depositati o registrati che appartengono ai rispettivi proprietari.

*Prezzo medio rilevato sul mercato



IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

ANGELO.BELLAFANTE@GALACTICA.IT - 0039-2-2155447

Le Novità Hardware

e Software, **la guida alla navigazione**
in Internet,

le recensioni

dei CD-ROM M u l t i m e d i a l i
e dei videogiochi



E nel

CD ROM

i Migliori

Programmi

Shareware

per **Windows 95**



**SEI FUORI? HAI GRINTA? TI PIACE MENARE LE MANI?
ALLORA CORRI CON QUESTI PAZZI SCATENATI !**

STREET RACER



Possibilità di giocare in 8 contemporaneamente.

Velocità sbalorditiva: 60 immagini/secondo.

24 circuiti imprevedibili e altri nascosti.

8 diversi personaggi che puoi liberamente impersonare.

4 livelli di difficoltà (easy, medium, hard e crazy).



GAME BOY



Ubi Soft SpA
Via Anfiteatro 5
20121 Milano
Tel : 02/861484
Fax : 02/8056032
Web : <http://www.ubisoft.com>
E-Mail : UbiSoft@ubisoft.inet.it

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

PROVATE

GRATIS!!!

PER 30 GIORNI

IL NUOVO RIVOLUZIONARIO

PHOTOIMPACT GIF/JPEG

SMARTSAVER

PER L'OTTIMIZZAZIONE DINAMICA

IN TEMPO REALE

WYSIWYG GIF/JPEG

DELLE IMMAGINI

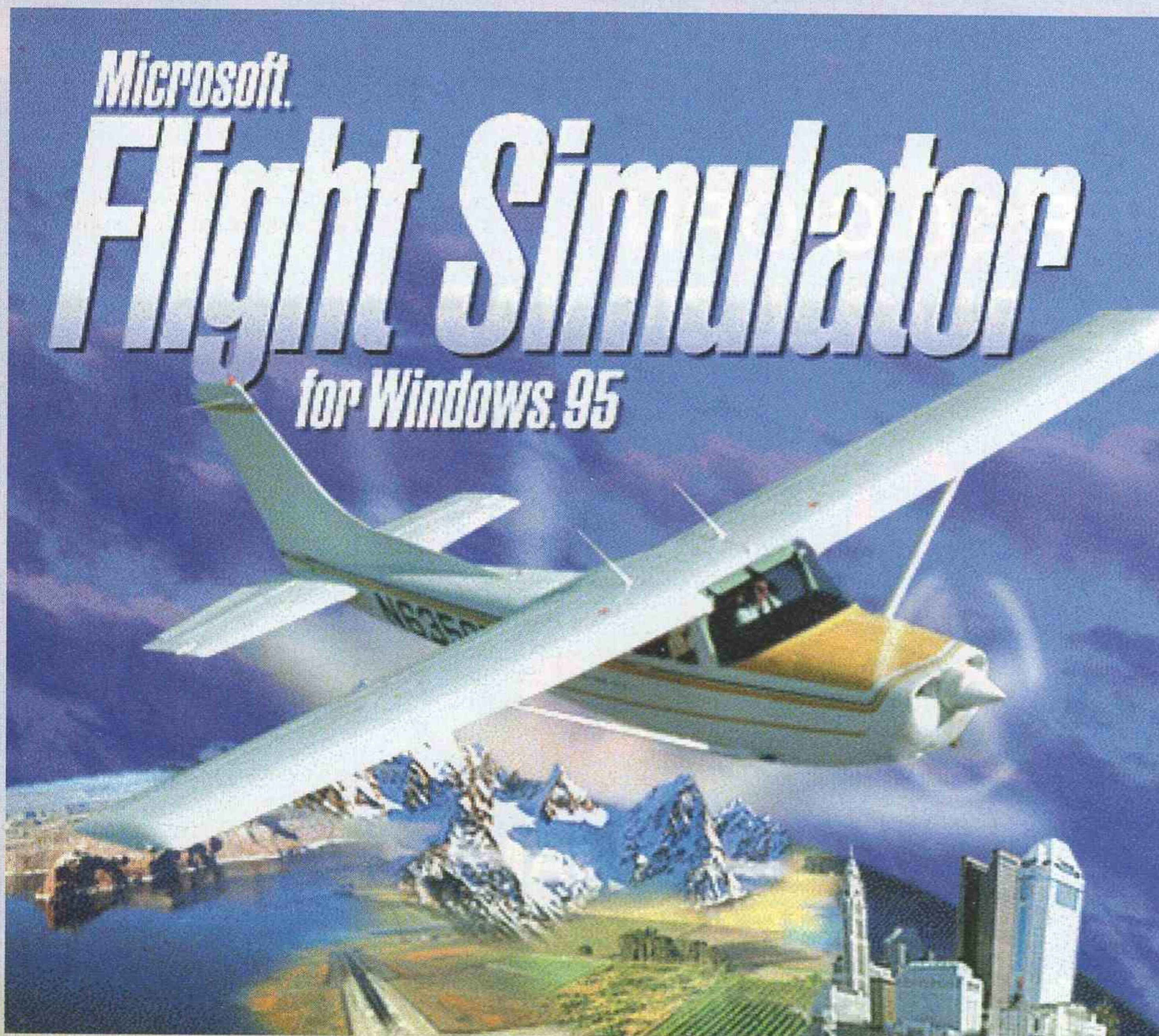
CONCESSIONE ESCLUSIVA DELLA ULEAD SYSTEMS INC.



PhotoImpact™ GIF/JPEG
SMARTSAVER

SOLO SUL NOSTRO SITO WORLD WIDE WEB

WWW.XENIA.IT

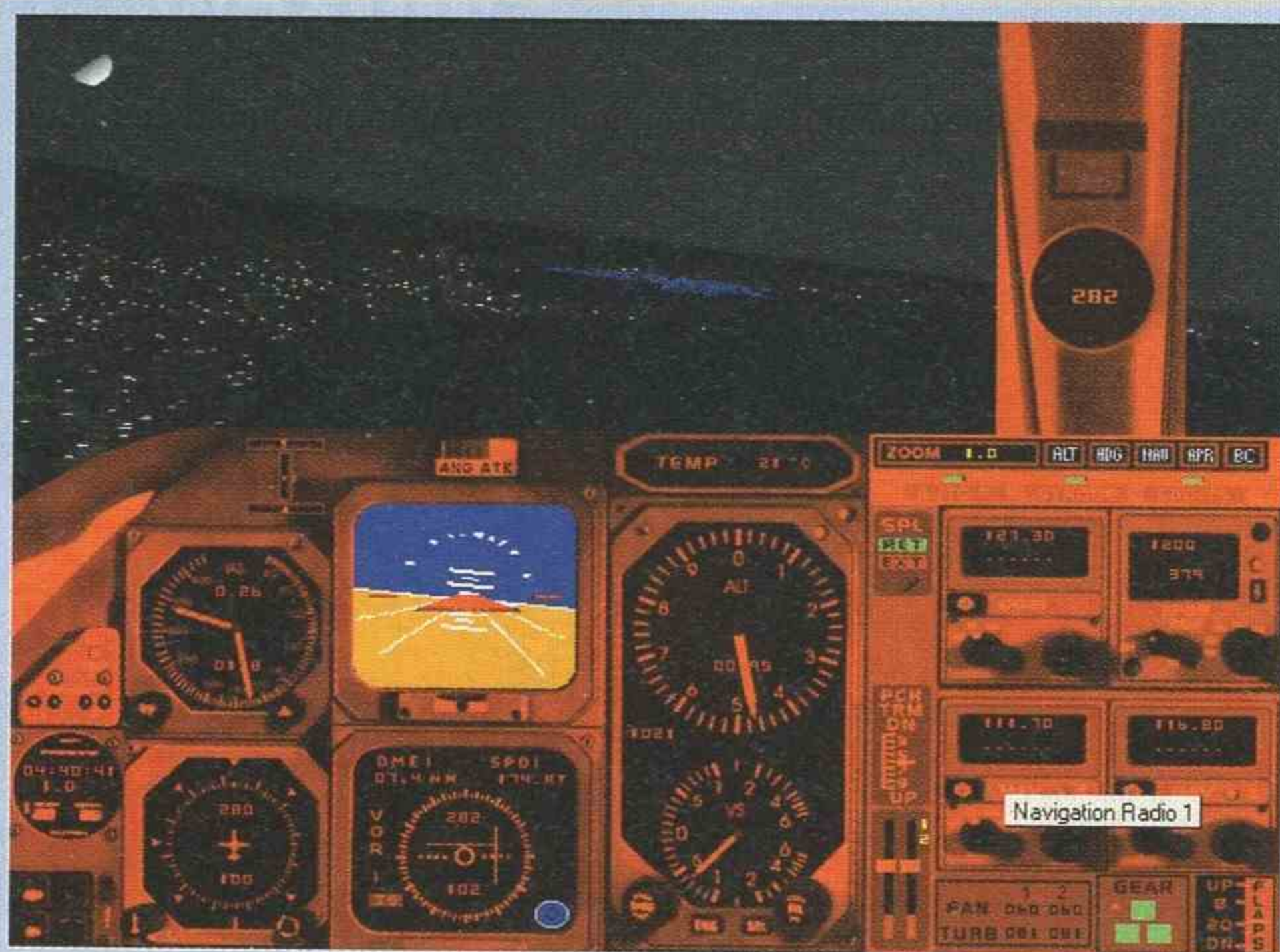


Nell'accanita lotta per aggiudicarsi la palma di migliore simulatore di volo sul mercato, mamma Microsoft decide di dire la sua con la nuova versione del famosissimo titolo.

Durante la trattazione sono disponibili alcuni filmati che illustrano nella pratica il comportamento dell'aereo precelto.



Ho già discettato un paio di numeri fa, in occasione della preview di Flying Corps, riguardo ai simulatori di volo (seppur sbagliando di "un migliaio" il titolo dell'Eurofighter: figurarci se Max non ci ricamava sopra); in questa sede mi preme solo annotare che, mentre moltissimi videogiocatori traggono particolare diletto nel cimentarsi in battaglie sempre più rischiose, una folta schiera preferisce invece impegnarsi nel volo vero e proprio al fine di diventare un asso del settore e imperversare con qualsiasi prodotto nei quali i velivoli la facciano da padrone. È proprio pensando a questa categoria che Microsoft ha sviluppato il fortunatissimo Flight Simulator, giunto attualmente alla sesta versione: i combattimenti sono una bella cosa, ma prima di tutto è necessario saper condurre i mezzi più disparati poiché, durante la fase di apprendimento, il doversi occupare anche di missili e aerei avversari costituisce per i più un notevole ostacolo, per l'appunto rimosso dal titolo oggetto della recensione.



Romantico volo notturno: come tutti saprete, in tali casi (e negli altri in cui la visibilità sia piuttosto limitata) la cosa migliore da fare è affidarsi ai dati inviati dalla torre di controllo più vicina ed elaborati direttamente dal computer del velivolo.

Ci troviamo nei pressi del ponte di Brooklyn: notate come, anche volando a una quota piuttosto bassa, la qualità delle texture del terreno rimane decisamente soddisfacente; ovviamente, avvicinandosi troppo al suolo si nota la classica "sgranatura" delle stesse.

Ecco un'immagine tratta dalla documentazione elettronica, che non ci ha fatto per nulla rimpiangere i manualoni composti da svariate centinaia di pagine; praticamente tutti i concetti degni di nota vengono corredati da un'ulteriore spiegazione, attivabile mediante il click del mouse sulle parti di testo di colore verde.

Scuola di volo

Altimetro

L'altimetro è un sensibile barometro che misura la pressione dell'aria ed è tarato in modo da visualizzare la pressione atmosferica in termini di altitudine, normalmente espressa in piedi dal livello medio del mare (MSL... mean sea level).

Funzionamento

L'altimetro è connesso con le prese statiche. La pressione dell'aria all'interno della cassa dello strumento diminuisce quando l'aeroplano sale e aumenta quando l'aeroplano scende. Al diminuire della pressione all'interno della cassa le capsule sigillate si espandono. All'aumento della pressione le capsule si schiacciano. Al contrarsi o espandersi delle capsule gli aghi indicatori ad esse collegati ruotano lungo il quadrante dell'altimetro come le sfere di un orologio.

Letture dell'altimetro

La maggior parte dei piccoli aeromobili è dotata di altimetro a due indicatori. La lancetta lunga indica le centinaia di piedi, mentre la corta indica le migliaia di piedi. Quando l'altitudine corrente è inferiore ai 10.000 piedi (3.048 m) sul quadrante compare un indicatore a strisce, a forma di settore circolare.

Se ad esempio la lancetta lunga si trova sul 5 e la lancetta corta si trova tra il 2 e il 3, l'aeroplano vola a 2.500 piedi (762 m) slm.





La visuale esterna si avvale di una telecamera virtuale che riprende come meglio crede il nostro velivolo; a onor di cronaca è possibile vedere il mezzo anche dalla torre di controllo ma, dal punto di vista grafico, un maggior utilizzo di texture avrebbe reso il mezzo un po' più somigliante alla realtà.

Una sezione è dedicata interamente alla descrizione degli aerei presenti all'interno della simulazione e, anche in tal caso, non possiamo che constatare come la qualità del tutto si attesti su livelli elevatissimi; per ogni velivolo non sono fornite solamente le consuete specifiche tecniche, bensì viene illustrato anche come effettuare le comuni manovre quali decollo, atterraggio e via dicendo. In questa sede la strumentazione viene descritta senza l'ausilio di figure esplicative, ma durante il volo è sempre possibile utilizzare il pulsante destro del mouse sopra un indica-

tore qualsiasi e sapere tutto il necessario (e anche di più) sull'oggetto desiderato.

Passiamo alla gestione delle operazioni da compiere prima del volo: come molti di voi sapranno, i controlli da effettuare prima di iniziare le operazioni di decollo sono numerosi, ma in una simulazione tale aspetto è lasciato, diciamo, all'immaginazione del giocatore. Chiaramente, tutte le spie segnalano valori di norma e solo i più pignoli perderanno qualche minuto nell'ispezionare la strumentazione. Con la consueta precisione vengono illustrate le manovre di decollo, di atterraggio (anche in condizioni meteorologiche avverse), salita e discesa e, infine, di manovrabilità alla minima velocità di controllo.

La quarta e ultima sezione passa in dettagliata rassegna tutte le caratteristiche del programma il quale, fra le altre cose, consente di registrare e successivamente riprodurre i filmati dei nostri voli. Naturalmente il sistema di aiuto consente anche di effettuare una ricerca per argomenti, per cui, grazie alla sua estrema versatilità (i collegamenti ipertestuali sono assai frequenti), il manuale cartaceo risulta del tutto superfluo.

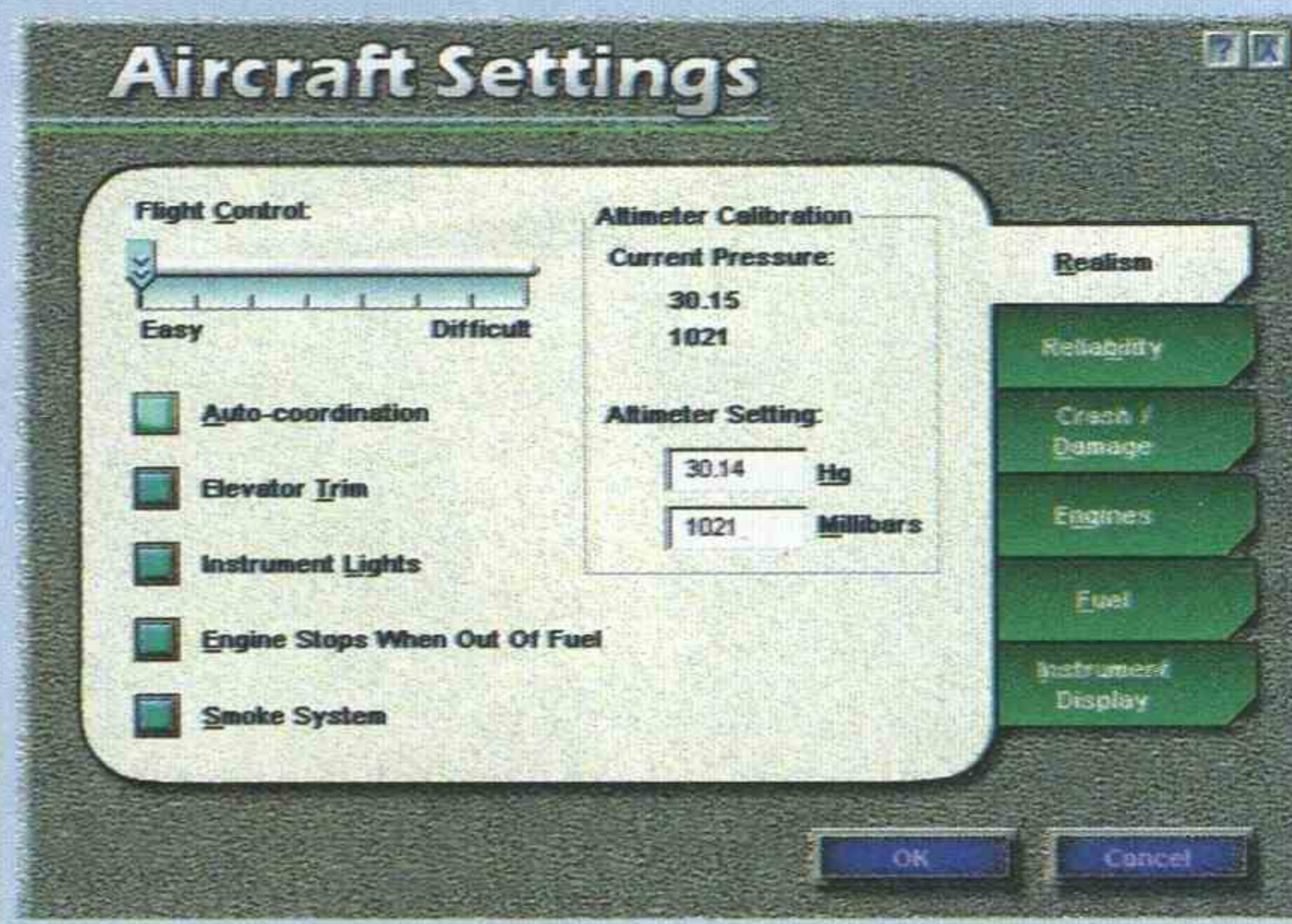
Dopo tale scorpacciata di notizie e informazioni di ogni sorta, è legittimo il desiderio di entrare finalmente in cabina di pilotaggio. In tal caso la scelta a nostra disposizione è piuttosto ampia: si parte dalle scontate lezioni di guida fino ai voli più impegnativi offerti nelle campagne, passando per una serie di voli decisamente interessanti, che tuttavia non costituiscono una vera e propria sfida; degna di nota la possibilità di cimentarsi in un volo a sorpresa i cui dettagli si apprenderanno solo nel corso della missione.

Per quanto riguarda i corsi, l'obiettivo proposto è di acquisire dimestichezza coi velivoli e mettere in pratica le nozioni precedentemente memorizzate. In tal caso, ciò che si deve fare è eseguire fedelmente quanto ci viene impartito dall'istruttore; non capita di rado che, in

Questa volta sono sei i velivoli che sono messi a nostra disposizione: oltre al Cessna 182RG, Learjet 35A, Schweizer 2-32 e al Sopwith Camel (quest'ultimo presente anche nel già citato Flying Corps), sono stati aggiunti il Boeing 737-400 e l'Extra 300S; poiché a ciascuno di loro ho dedicato un'apposita sezione in uno specifico box, direi che non è il caso di soffermarsi oltre su questo punto ma piuttosto vedere cos'ha da offrire il programma.

Dal menu iniziale sono disponibili quattro opzioni che, per comodità di trattazione, descriveremo in un ordine differente rispetto a quello proposto. Cominciamo con l'help offerto al pilota: in questo caso abbiamo a disposizione una notevolissima mole di informazioni di vario genere che ci consentiranno non solo di imparare i principi aerodinamici per mezzo dei quali qualche tonnellata di acciaio riesce a rimanere sospesa nell'aria, ma anche di familiarizzare con gli aerei che potremo successivamente pilotare.

I settaggi disponibili per personalizzare interamente il volo sono numerosissimi e il pannello che potete vedere tramite questa foto non è che uno dei tanti attivabili mediante il menu a destra.



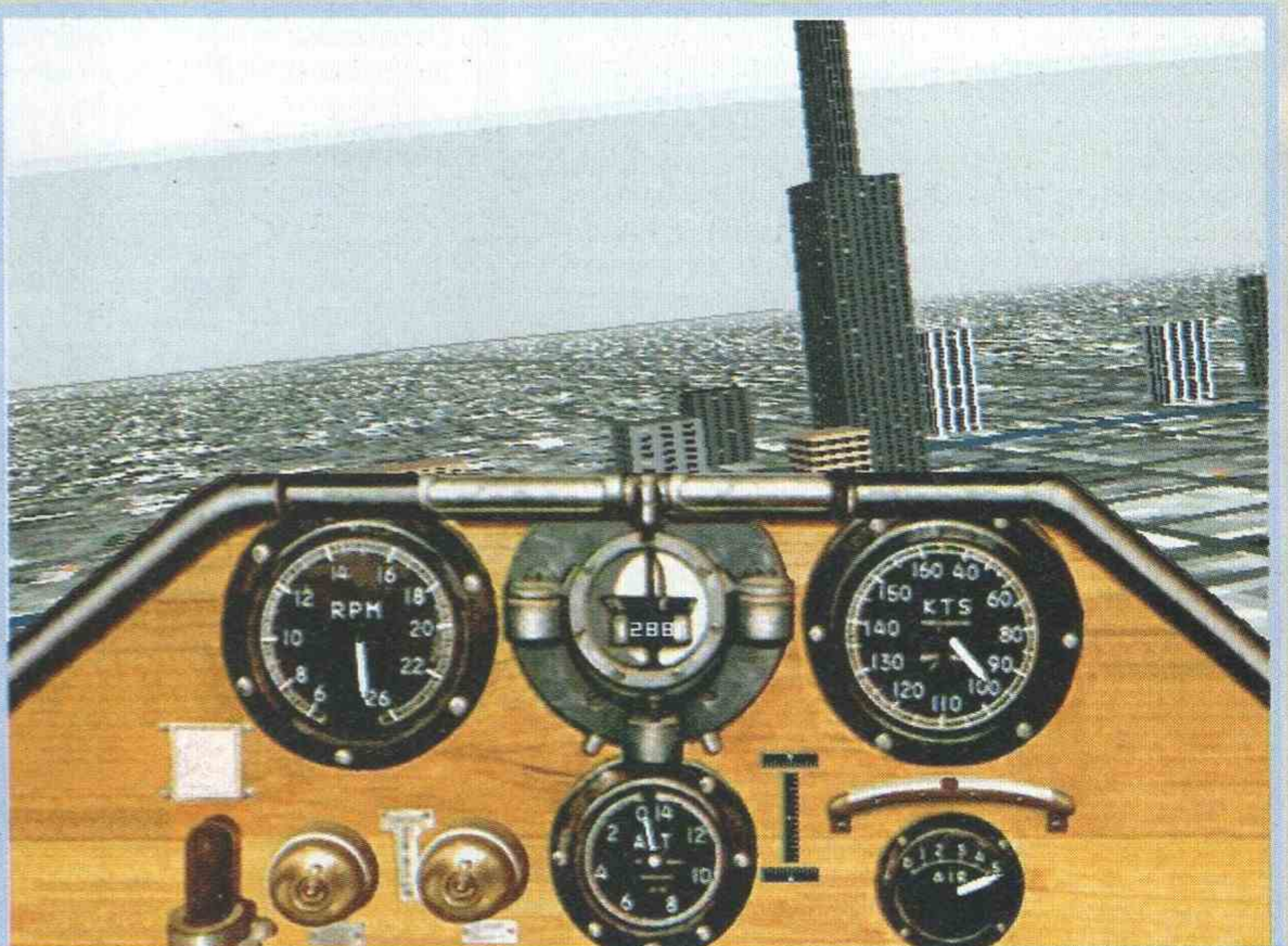
Abbiamo attivato alcune finestre in grado di fornirci ulteriori informazioni oltre a quelle del pannello della strumentazione (a proposito del quale rileviamo la realizzazione grafica poco più che discreta).

Con un piccolo artificio siamo riusciti a visualizzare il nostro velivolo dall'esterno durante il decollo e contemporaneamente dall'interno della cabina di guida; nella fattispecie, ci troviamo alle prese con una delle prime lezioni del corso di pilotaggio.



Tutti i testi sono stati tradotti in italiano ma, ben consci che trovarsi di fronte a centinaia di schermate di solo testo può rappresentare uno scoglio quasi insormontabile per chiunque, i programmatori hanno pensato bene di corredare la trattazione con numerose immagini e qualche interessante filmato. Solo per quanto riguarda la sezione intitolata "scuola di volo" sono disponibili corsi dettagliatissimi rivolti ai piloti di aerei di linea, da trasporto e privati, per l'abilitazione al volo strumentale e per le manovre acrobatiche; è notorio che gli help on-line di Microsoft sono sempre stati i migliori in assoluto, ma è davvero difficile non rimanere a bocca aperta di fronte a tutta questa abbondanza. Sono sicuro che coloro i quali volessero impegnarsi nell'apprendimento dell'incredibile quantità di nozioni contenute nella documentazione on-line, impiegherebbero come minimo qualche settimana.

Siamo a bordo del Sopwith Camel, aereo utilizzato con successo durante la prima guerra mondiale; purtroppo, abbiamo verificato che la velocità di inversione di rotta del velivolo è identica per entrambe le direzioni (mentre nella realtà accadeva il contrario).



QUESTIONE DI CARISMA

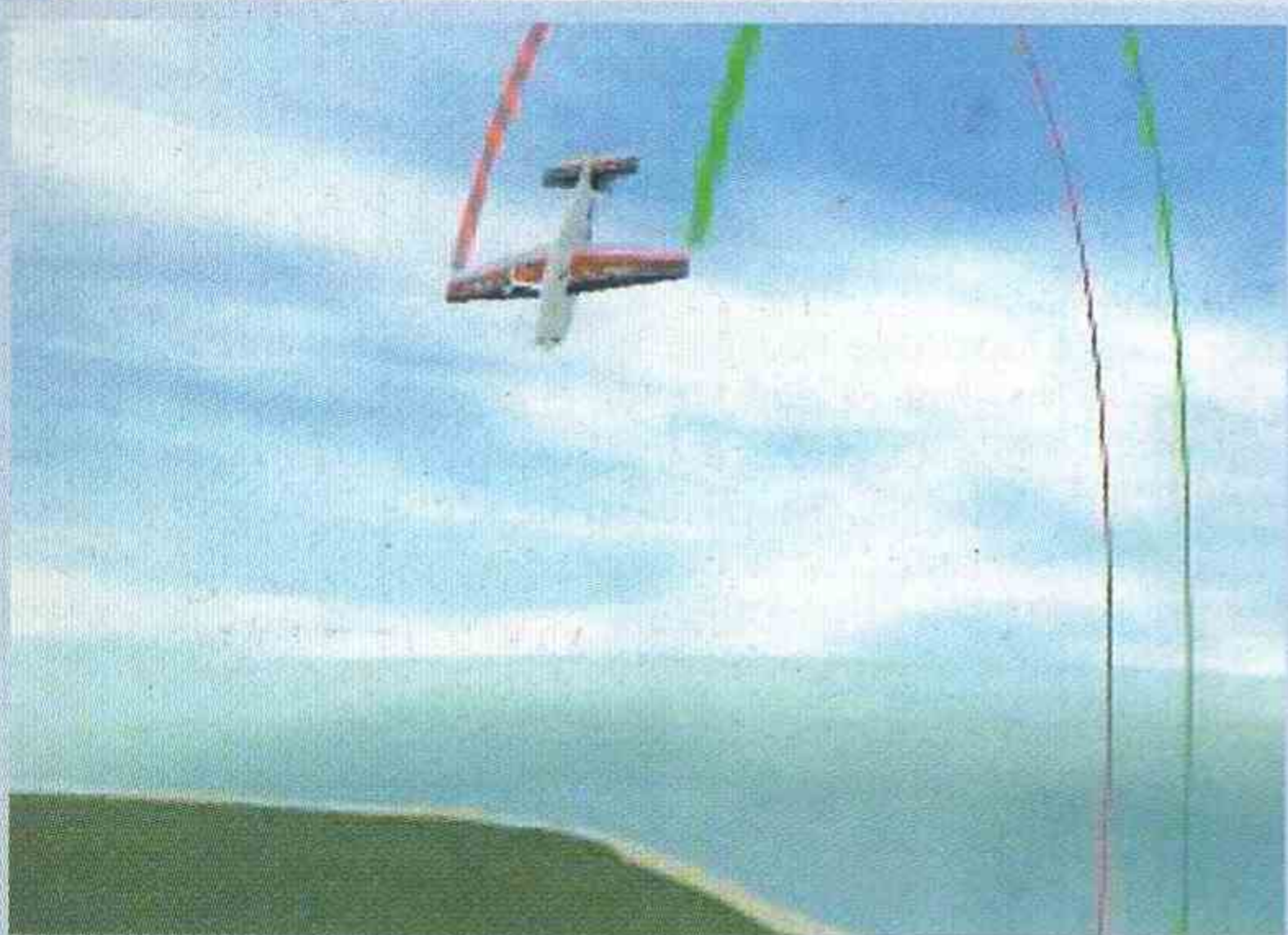
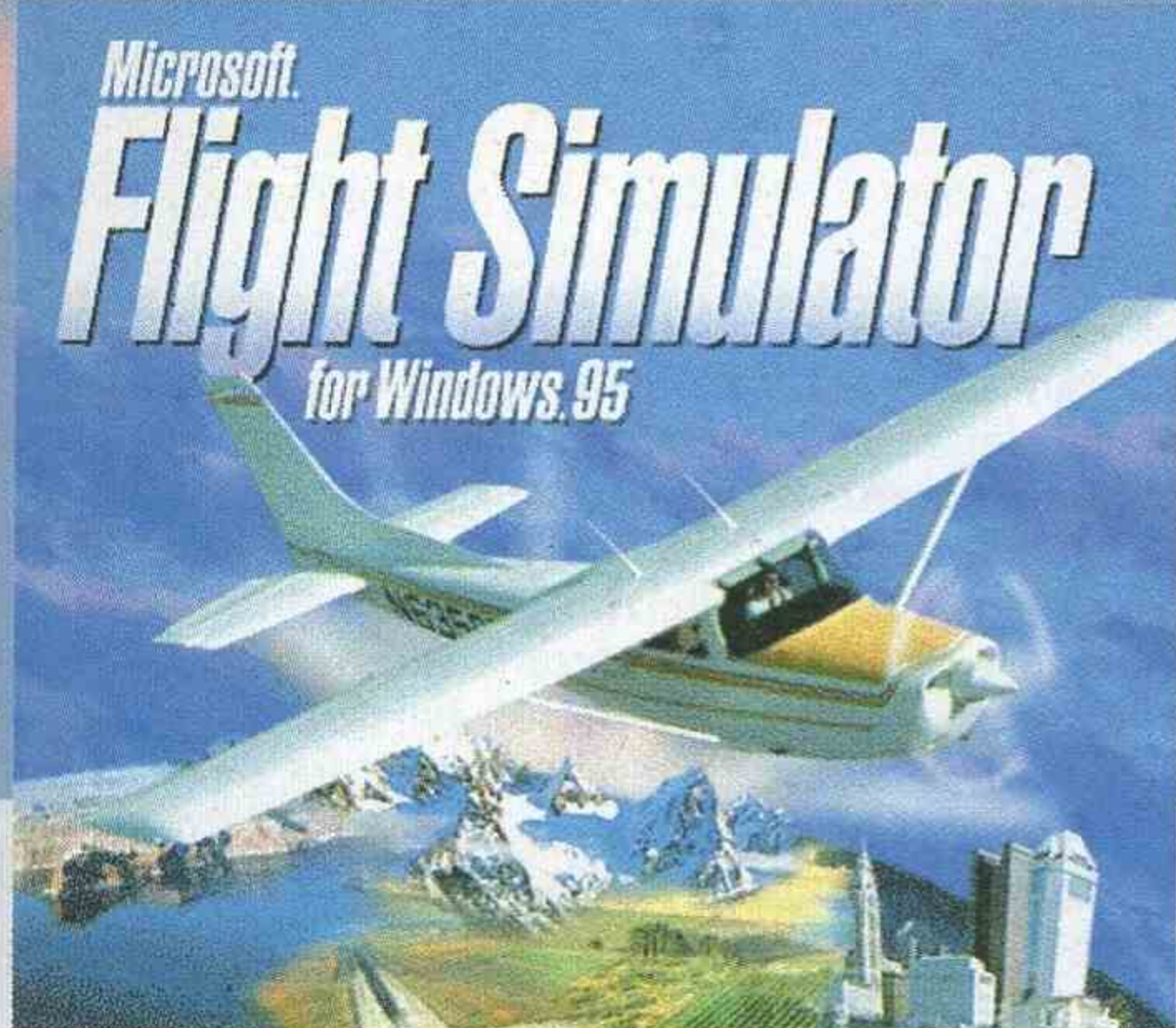
Normalmente riservo titoli così aggressivi per i box che contengono consigli pratici per il gioco, ma la questione che mi interessa trattare in questa sede è totalmente differente. Flight Simulator è un prodotto, l'ennesimo, sviluppato appositamente per Windows 95 ma, a differenza della stragrande maggioranza di titoli con i quali abbiamo avuto a che fare in questi mesi, gira in una finestra come una normale applicazione; com'è noto, gli altri giochi si servono delle Direct X ma richiedono uno schermo tutto loro e disabilitano di fatto il multitasking.

Poiché anche in redazione sono molti gli scettici nei confronti del recente sistema operativo della Microsoft, mi pare opportuno fare il punto della situazione. Destruction Derby 2, che abbiamo esaminato nella duplice versione per DOS e Windows 95, sembrava proprio fatto apposta per dimostrare che, in realtà, il buon vecchio DOS è ancora la migliore piattaforma per i giochi disponibile su PC: è vero che le Direct X, librerie di cui ho più volte parlato, portano dei vantaggi non indifferenti dal punto di vista dello sfruttamento della scheda grafica, tuttavia l'intrinseca lentezza del sistema operativo a finestre appesantisce

oltre ogni dire l'elaborazione e alla fine i vantaggi conseguiti vengono del tutto annullati da questo problema.

A onor di cronaca, occorre comunque citare il grandioso Red Alert, che offre la SVGA solamente sotto Windows 95: segno che i programmatori hanno comunque valutato che, se sfruttate a dovere, le Direct X sono una gran bella cosa e permettono di soppiantare definitivamente il DOS. A mio parere il dibattito è stato definitivamente chiuso da questo Flight Simulator il quale, non solo (come ho già detto) gira in finestra in pieno rispetto del multitasking e delle altre applicazioni, bensì garantisce prestazioni eclatanti anche con processori non clamorosamente potenti.

Come ha detto Stefano, se nemmeno Microsoft avesse saputo sfruttare le sue librerie allora saremmo stati davvero a posto, ma la conclusione è una sola: le Direct X mettono a disposizione dei programmatori una flessibilità e una potenza enorme e sta solo all'abilità di questi ultimi sfruttarle a dovere; d'ora in poi, quando vedrete un gioco scattare sotto Windows 95 anche con un Pentium di fascia alta, saprete di chi è la colpa.



Ecco una delle animazioni che illustrano perfettamente la manovra descritta nella relativa lezione: davvero utile.



Ecco una bella fotografia di uno dei velivoli disponibili: peccato che la qualità della grafica durante il gioco non sia di tale livello!

seguito a una nostra manchevolezza, l'insegnante decida di interrompere la lezione. I messaggi che ci vengono comunicati via radio (rigorosamente in inglese) compaiono anche sotto forma di testo nella parte superiore dello schermo: purtroppo essi non contengono spiegazioni su quello che dobbiamo compiere, bensì unicamente il nostro obiettivo; in Apache Longbow, giusto per fare un esempio, le lezioni erano decisamente più interessanti in quanto l'istruttore forniva una messe di informazioni che

potevano essere impiegate subito nella pratica e inoltre illustravano dettagliatamente tutto ciò che c'era da compiere per effettuare la manovra desiderata. In Flight Simulator, invece, l'allievo è lasciato un po' al suo destino e, se non ha memorizzato attentamente la sequenza di tasti necessaria per compiere il decollo o l'atterraggio, per non parlare dell'esecuzione delle manovre più complesse, durante i primi tentativi può provare un lieve senso di frustrazione.

A parziale compensazione di questo inconveniente giunge l'opzione che consente di seguire la lezione dall'esterno (in pratica il programma esegue in maniera automatica la missione), sebbene non venga evidenziata la sequenza di tasti necessari.

Una volta terminato il corso (che è composto da numerose lezioni) siamo finalmente pronti per divertirci con le svariate missioni messe a disposizione che, come già evidenziato in precedenza, si suddividono in avventure, sfide e semplici voli. Nel primo caso vengono proposti due interessanti viaggi che ci consentono di godere tranquillamente il panorama circostante: in realtà le operazioni da compiere sono piuttosto semplici e le missioni sono particolarmente

te indicate per tutti coloro che, dopo essersi impegnati a fondo con le innumerevoli lezioni di guida, vogliono godersi il loro primo viaggio in completa autonomia. Ben più ricca è la sezione dedicata alle sfide; in tal caso sono oltre ottanta le missioni proposte, le quali coprono tutto il possibile immaginabile: si va da atterraggi notturni da compiere in tutta tranquillità a voli da effettuare in condizioni meteorologiche veramente ostiche. È pacifico che in tal caso il simulatore offre il meglio di sé, dal momento che cimentarsi in una disperata ricerca di una pista di atterraggio, trovandosi pericolosamente a corto di carburante, ci ha divertito tanto quanto impegnarci con gli altri simulatori di volo in complessi combattimenti. Una nota estremamente positiva consiste nel fatto che, in ogni momento, è possibile personalizzare la propria missione modificando parametri quali la stagione, il vento, l'ora e il clima: mentre i più spericolati faranno di tutto per complicarsi la vita, coloro i quali non amano cimentarsi in sfide ad alte probabilità di insuccesso elimineranno i fattori maggiormente influenti (ad esempio la presenza di raffiche di vento), sicuri comunque di trovare notevole appagamento dal prodotto.

Dal punto di vista pratico, abbiamo trovato il volo decisamente realistico, sebbene il pannello degli strumenti poteva essere rifinito con maggiore attenzione; inoltre, lo schermo è diviso esattamente in due metà, di cui la prima contiene il già citato "cruscotto" mentre la seconda fornisce una rappresentazione virtuale del mondo circostante. Per quanto ci

Nuovamente mi trovo a criticare la scelta dei programmatori di ricoprire il velivolo di un così basso numero di texture: sarebbe stato opportuno che i possessori di un processore piuttosto potente avessero potuto godersi una grafica più dettagliata.

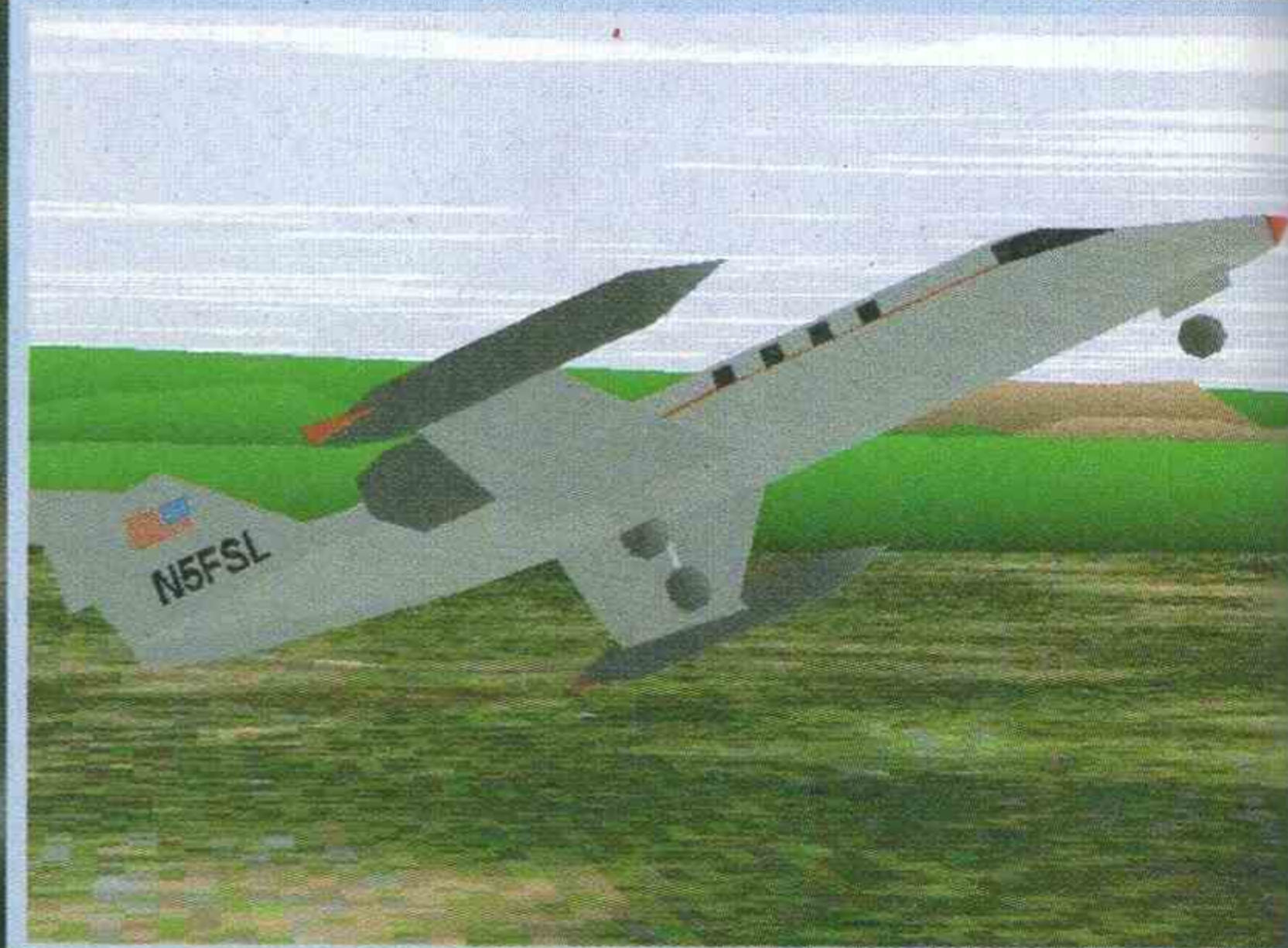
ABBASSO LA CELLULOSA

Sembra proprio che sia giunto in fase avanzata il processo di sostituzione della documentazione cartacea con qualcosa di più consono all'ambiente multimediale nel quale ci troviamo. Lungi da me considerazioni filosofiche di qualsivoglia tipo: per quanto mi riguarda ho sempre ritenuto un foglio ben più leggibile di un monitor e penso che prima di arrivare a enciclopedie distribuite unicamente su CD-ROM (o altri supporti) debba passare qualche decennio.

Il punto è un altro: dopo l'esperienza avuta con Cyberstorm (gioco che aveva solo un misero foglietto di istruzioni, lasciando all'help on-line il compito di spiegare il tutto), pensavo che il manuale elettronico non fosse poi così comodo, visto che i programmatori sembravano aver preso gusto nell'ipertestualità e non si riusciva assolutamente a capire da dove bisognava iniziare la lettura; in altre parole, tutto rimandava a tutto e occorrevo almeno un paio di passate prima di capirci qualcosa.

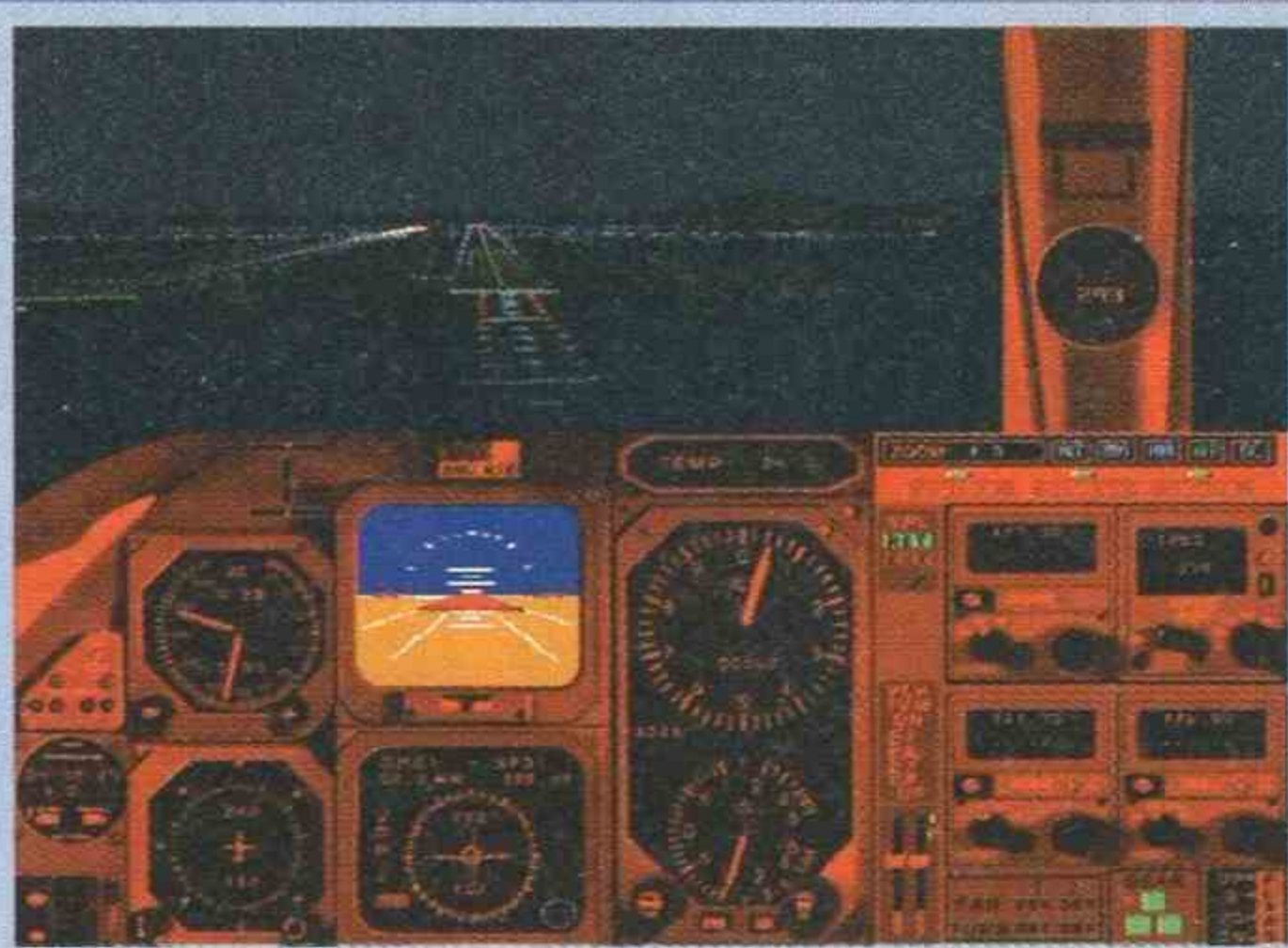
Per fortuna è arrivata mamma Microsoft a illuminarci sulle potenzialità di un manuale quasi interamente riversato sul CD; il libretto fornito nella confezione descrive gli aerei e le loro specifiche tecniche, ma non è di particolare aiuto per comprendere le peculiarità del programma. D'altra parte, abbiamo trovato l'help on line decisamente ben strutturato e, soprattutto, ottimamente organizzato dal punto di vista dei collegamenti fra le parti: il percorso di lettura da intraprendere durante l'apprendimento appare immediatamente chiaro e, dopo aver fatto la conoscenza con numerosi filmati e foto (per non parlare delle spiegazioni dei termini più astrusi attivabili semplicemente cliccando su di essi), vi assicuro che la sensazione che la documentazione cartacea sia arrivata al capolinea è molto forte.

Per incrementare il livello di difficoltà di un volo che si prospettava tranquillo, abbiamo deciso di provocare un uragano poco distante i cui effetti si faranno sentire quasi nell'immediato.





Dopo un lungo volo sul mare (purtroppo riprodotto senza alcuna texture) ci troviamo finalmente in prossimità della terraferma e, conseguentemente, dell'aeroporto presso il quale effettuare l'atterraggio.



Ci troviamo impegnati in un difficile atterraggio notturno, manovra che è consigliabile solo ai piloti più esperti.

riguarda, avremmo preferito che l'interno della cabina (vetro di protezione compreso) fosse realizzato più fedelmente.

Ogni aereo vanta precise caratteristiche che lo distinguono nettamente dagli altri: chiaramente pilotare un Boeing è decisamente differente che non avere a che fare con un Sopwith Camel utilizzato con successo nella prima guerra mondiale; sebbene l'hangar di Flight Simulator non contenga un numero elevatissimo di modelli differenti, quel che conta è che per ogni categoria (volo di linea, acrobazie, jet privato...) è presente almeno un velivolo.

Il mondo circostante è stato ricostruito piuttosto fedelmente, sebbene la rappresentazione delle città

lasci un po' a desiderare a causa del numero piuttosto limitato di costruzioni 3D presenti; inoltre sarebbe stata gradita l'implementazione di un maggior numero di visuali esterne, poiché le due disponibili non sono del tutto soddisfacenti. Tutti i simulatori di volo presenti sul mercato, a differenza di Flight Simulator, consentono di manovrare il proprio velivolo attraverso varie inquadrature e di muovere (virtualmente) la testa all'interno dell'abitacolo: da un prodotto di tale levatura ci saremmo aspettati qualcosa di analogo.

Degna di nota l'introduzione di nuovi scenari quali Tokyo, New York, Parigi, Londra e San Francisco che si affiancano ai numerosi già presenti; di tutti questi sono altresì fornite mappe piuttosto dettagliate, dopodiché appare chiaro che tracciare rotte e progettare tragitti risulta un'operazione alla portata di tutti.

Sembra proprio che Microsoft abbia pensato davvero a tutto e per saperne di più non resta che leggere le conclusioni contenute nel commento.

Mauro Bossetti

Eccellente fotografia della Tour Eiffel durante un toccante tramonto: notate come la famosa costruzione sia anche l'unica della zona circostante ad essere realizzata in tre dimensioni.



REVIEW



Il decollo è un'operazione estremamente semplice e durante la fase di salita ci stiamo godendo il panorama avvalendoci della visuale esterna.

PC

Flight Simulator per Windows 95 è indubbiamente un prodotto di eccellente fattura, nel quale sono curati in modo particolare la

documentazione (gran parte della quale tradotta in italiano) e la veridicità della risposta del mezzo ai propri comandi. La qualità della grafica è più che soddisfacente e contribuisce in larga parte a garantire una sensazione di realismo assolutamente imperdibile per gli appassionati di volo.

L'unico problema, di cui ho comunque già parlato, risiede nel target cui il prodotto è rivolto: coloro che sono alla ricerca di interessanti e molteplici problemi di volo da affrontare con i mezzi più disparati, come pure chi desidera scoprire tutti i segreti per diventare un vero asso nel cielo, farebbero bene a non farsi scappare il titolo della Microsoft. Per contro, gli appassionati di scontri fra caccia a reazione potrebbero trovare un po' noiose le missioni, dal momento che la sfida è rappresentata non già dalla presenza di un nemico bensì da problemi di altro tipo.

Le novità introdotte rispetto alla precedente versione sono degne di nota, sebbene i possessori di quest'ultima potrebbero non ritenerle sufficienti a giustificare l'acquisto anche di questa release espressamente dedicata alla piattaforma Windows 95.

In conclusione, anche in questo caso Microsoft si afferma nell'ambito delle simulazioni di volo con un prodotto di sicuro interesse e di ottima levatura.

H A R D W A R E

Il titolo richiede espressamente il sistema operativo Windows 95, per cui, a prescindere dal consiglio del manuale di avere almeno un DX2/66, riteniamo che il minimo sufficiente sia rappresentato da un Pentium 75; analogo discorso per quanto riguarda la memoria: in tali casi possedere 16 mega può rappresentare un beneficio incredibile per qualsiasi applicazione.

Al di là di ciò, sono richiesti un CD-ROM a doppia velocità, 40 mega di hard disk, una scheda grafica SVGA a 256 colori, un mouse e una scheda sonora.

Chiudiamo con il bizzarro avviso della manualistica: "Si consiglia l'utilizzo di una scheda video". La consigliamo anche noi.

GLI AEREI PRESENTI IN FLIGHT SIMULATOR

Come ho avuto modo di dire nel corso dell'articolo, il numero di aerei presenti è decisamente degno di nota e dal punto di vista della varietà non c'è proprio di che lamentarsi. Ma vediamo nel dettaglio i velivoli:



CESSNA SKYLANE RG

Lo Skylane RG rappresenta un po' l'entry level di Flight Simulator, dal momento che le sue doti di manovrabilità e potenza lo rendono perfetto per

l'addestramento di base e le manovre più semplici.

LEARJET 35A

Il Learjet è un piccolo jet privato per viaggi d'affari in grado di offrire prestazioni analoghe a quelle dei jet di linea; l'ottima autonomia del velivolo e i buoni costi di gestione lo hanno reso un modello decisamente diffuso fra i magnati d'affari.



BOEING 737-400

Il 737 è un aereo di linea diffusissimo: dotato di un bimotore piuttosto potente, è stato adottato da linee aeree di tutto il mondo ed è divenuto il più popolare jet da trasporto di ogni tempo. Il modello 400 viene utilizzato per i voli di linea dal 1988 ed è disponibile nella duplice versione per i voli di medie e lunghe distanze.

EXTRA 300S

L'Extra 300S è un monoposto acrobatico che coniuga alte prestazioni a un'eccellente manovrabilità; particolarmente utilizzato durante le esibizioni aeronautiche e le gare di volo acrobatico, pilotarlo rappresenta un'esperienza che nel bagaglio di ciascun pilota non dovrebbe mancare.



SCHWEIZER 2-32

Lo Schweizer 2-32 è un aliante piuttosto semplice il quale, nonostante il suo rendimento sia stato superato dai prodotti della nuova generazione, viene sovente utilizzato per l'addestramento al volo.

SOPWITH CAMEL

Di questo velivolo mi pare di aver già parlato in occasione della preview di Flying Corps: si tratta di un aereo da caccia famosissimo, impiegato nella Prima Guerra Mondiale con risultati superbi; si ritiene infatti che fra il 1914 e il 1918 abbia abbattuto oltre 1200 aerei nemici.



PRESENTAZIONE	●	○
GRAFICA	●	○
SONORO	●	○
GIOCABILITÀ	●	○
LONGEVITÀ	●	○

GLOBAL

P A P Y R U S™

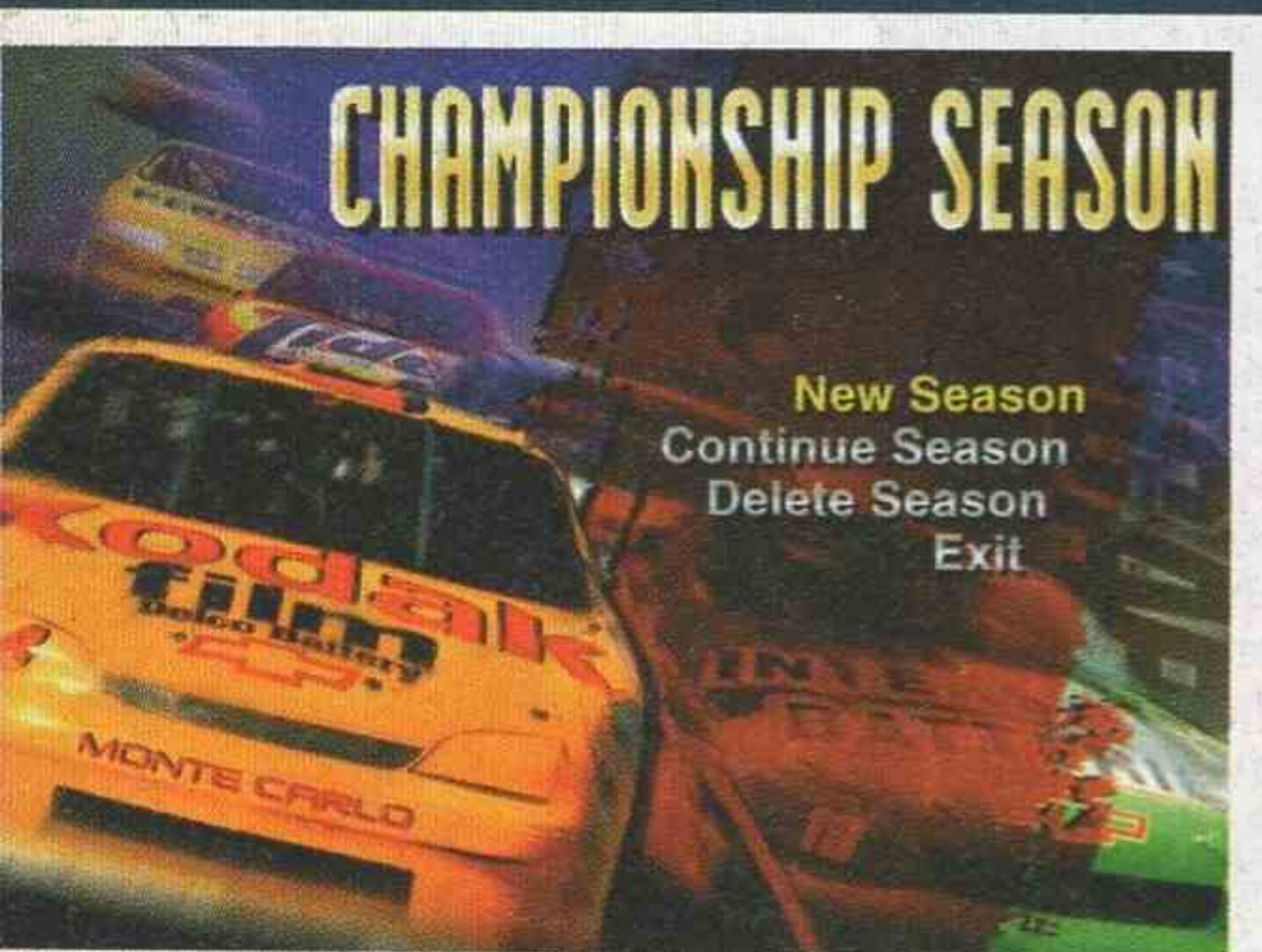
NASCAR

RACING 2

Attenzione:

CASCO OBBLIGATORIO...

WARNING



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD.Rom

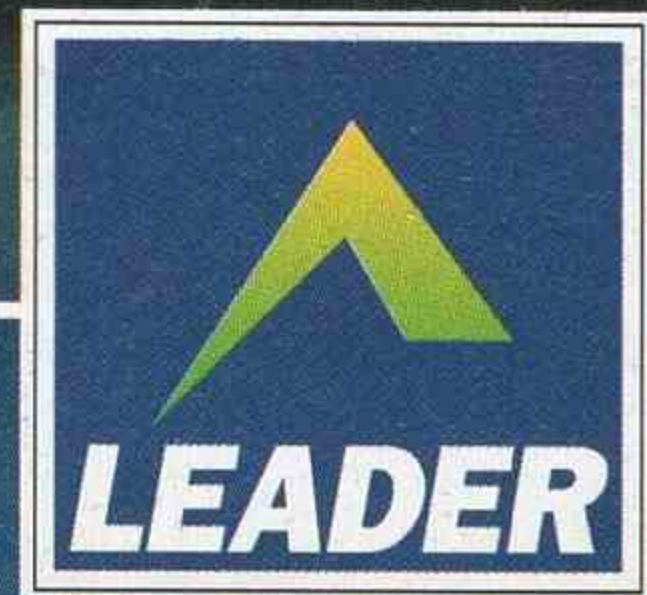
MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

- PER SVGA: PENTIUM 75 O SUP., SVGA, 16 Mb RAM;
- PER VGA: PC 486 66 Mhz O SUP., VGA, 12 Mb RAM;
- LETTORE CD.Rom 2X, SOUNDBLASTER O 100% COMPATIBILE, MOUSE.

...eh sì, quando si corre con NASCAR 2 è meglio premunirsi. La tua auto ha 700 cavalli: prendi le curve a 300 all'ora e un piccolissimo sbaglio ti sbatte fuori pista! NASCAR 2 è così realistico che ogni più piccolo dettaglio corrisponde al reale Campionato NASCAR 1996! Nervi saldi, quindi e cerca di non dimenticare che... è solo un gioco!

£ 99.900



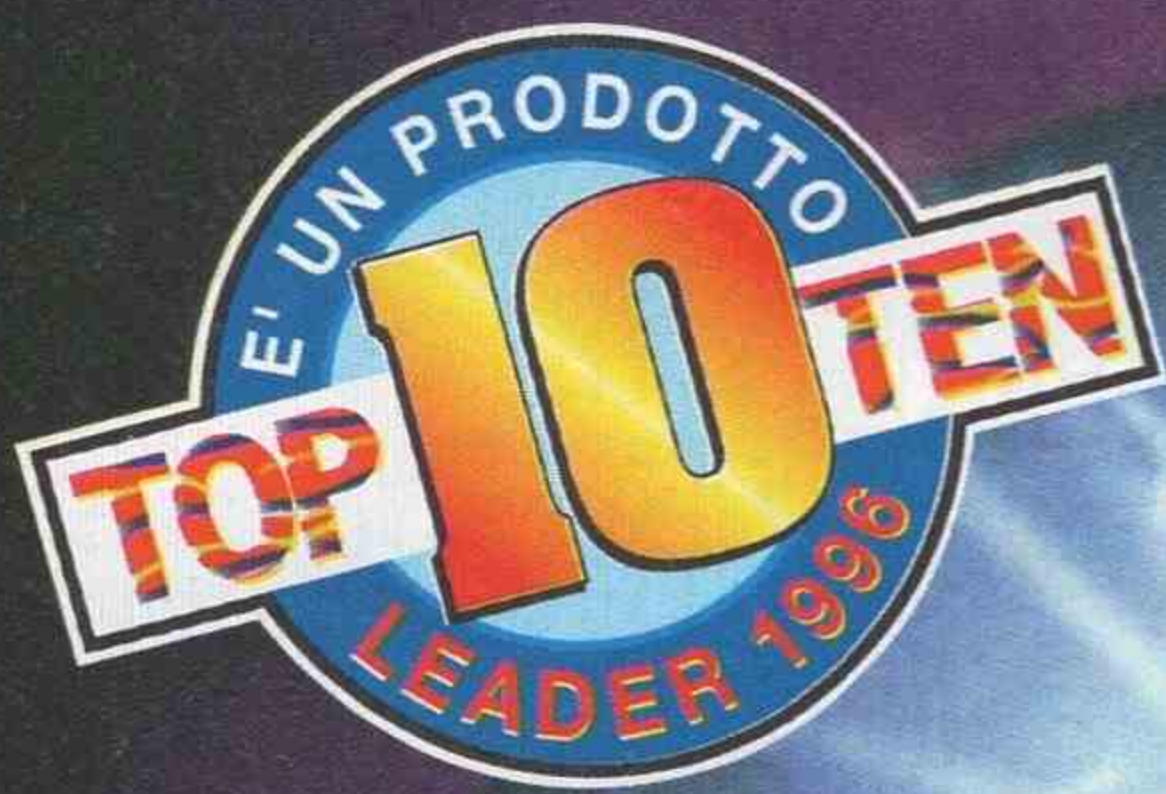
Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leadspa.it



Il Faro Ti Guida In Un Universo Parallelo

Lighthouse



Viaggia In Un'Altra Dimensione

Un misterioso essere "nero" cattura la piccola Amanda e fugge in un'altra dimensione. Solo, impaurito e senza aiuto sei l'unica speranza di salvezza per la bambina... ma ci vuole coraggio per



attraversare la porta spazio/temporale perché ti troverai proiettato in un universo che trascende ogni possibile immaginazione. Dovrai



sperimentare le invenzioni soprannaturali nascoste nella torre del faro, vedrai uno strano uccello meccanico volare nel cielo, troverai un bizzarro sottomarino che imparerai a guidare



per esplorare tutto l'universo incantato che ti circonda. Molte sono le sorprese che ti aspettano in questo misterioso, appassionante e bellissimo viaggio, compresa la battaglia finale per sconfiggere l'Essere Nero e salvare Amanda. Semplicemente emozionante e coinvolgente!

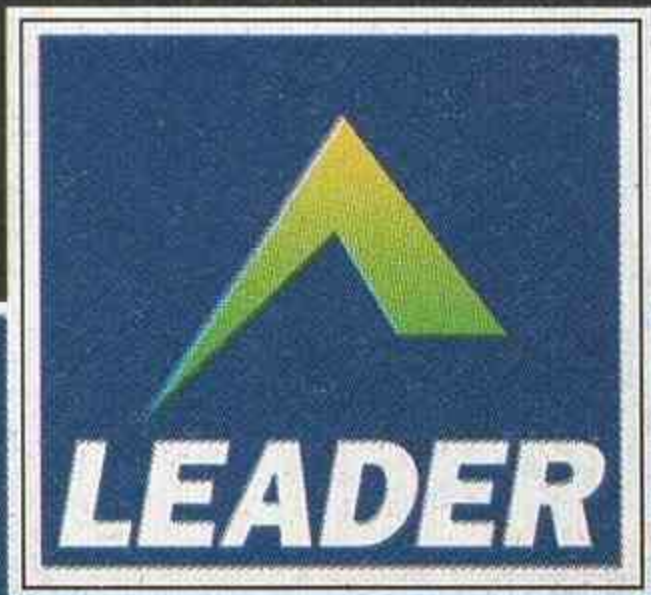
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DJELPI

CD.Rom
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
IBM O 100% COMPATIBILE,
486 DX2/66, LETTORE
CD.Rom 2X, RACCOMANDATO
PENTIUM, SCHERMO SVGA,
WINDOWS 3.1, WINDOWS '95,
DOS, 8 MB RAM,
SOUNDBLASTER.

**COMPLETAMENTE
IN ITALIANO**

£ 109.900



Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUIA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)

A LOOK IN THE FUTURE

VISCORP PERDE ALTRI PEZZI



Dopo Carl Sassenrath, stanco di lavorare senza riscontri e, soprattutto, di non essere pagato, anche Jason Compton annuncia la fine del suo rapporto con VISCORP. Meno polemico del suo collega, il direttore di Amiga Report si limita a precisare la conclusione dalla metà del mese scorso. Nel frattempo, il passaggio di proprietà dei diritti su Amiga affronta l'ennesima fase di stallo: l'originaria offerta di 40 milioni di dollari era stata successivamente abbassata a 20, ma al momento del versamento la compagnia americana si è semplicemente tirata indietro. Ora il liquidatore di ESCOM ha ripreso le trattative con "una serie di altri operatori del settore" a prezzi inferiori (tra i quali forse Phase 5?), mentre i diritti di sfruttamento per la realizzazione dell'ED dovrebbero scadere tra breve. VISCORP, comunque, suppone che i nuovi proprietari non vorranno rinunciare a una licenza lucrosa come quella attuale e continueranno il rapporto. A detta degli statunitensi, nei mesi passati Amytech ha continuato con successo a gestire il prodotto, generando un volume di affari pari a 2 milioni di dollari e dimostrando come la macchina sia lontana dall'essere morta e il futuro sia proprio l'evoluzione di un desktop collegato al televisore, che consenta di gestire con un telecomando le funzioni per le quali normalmente si usano più dispositivi. Stando alle premesse, dunque, avremo un nuovo padrone per Amytech e una macchina tuttora prodotta su licenza.

UN TIFONE GALATTICO

Chiariamo subito che il motivo per cui di Enigma, almeno per ora, non si sa più nulla, è che la Intersect Development sembra proprio essersi sciolta. Incerti tutti i diritti sui giochi, tra cui purtroppo anche quei Dominions One, Mendor, Alternate Futures e così via che avremmo provato tanto volentieri. Se non avete voglia di andare in Inghilterra a scoprire come stanno le cose, né di attendere l'arrivo di Wendetta, e avete pure completato XP8, dunque, fate pure un pensiero al nuovo Mega Typhoon. Trattasi di uno shoot'em up a scorrimento verticale con grafica coloratissima e elevato numero di sprite sullo schermo, sul cui successo (se la versione finale porterà a compimento quanto s'intravede dalla demo) siamo tutti pronti a scommettere lo stipendio di TMB.

ABBIAMO PERSO LA PIOS

Dato che la vendita di Amytech va decisamente per le lunghe, i diritti per l'utilizzo del sistema operativo pure, e le risorse finanziarie delle nuove compagnie non sono solitamente così elevate, la PIOS del mitico Dave Haynie ha preso una decisione drastica. Già formalmente orientati a non produrre un nuovo Amiga, ma piuttosto una macchina basata sullo stesso sistema operativo, gli americani hanno definitivamente deciso di abbandonare anche questa possibilità. Per bocca di John Smith, il presidente, annunciano dunque che l'OS delle loro macchine sarà il System 7.5.3. Fortunatamente, grazie all'annuncio dell'AIBox, che presumibilmente verrà dotato di qualcosa di completamente nuovo in quanto a sistema operativo, un grosso numero di sviluppatori che supportino il Workbench non è più necessario. La cosa a cui teniamo tutti, comunque, sarebbe più che altro che Haynie continuasse a upgradare il fantastico Disksalv!



TODT NON È NESSUNO

Di emuli di Schumacher ne abbiamo visti tanti, mentre il lato gestionale della Formula 1 viene in questo momento un po' trascurato dagli appassionati su Amiga. Se è la carriera del manager quella che fa per voi, dunque, aspettatevi a partire da marzo di quest'anno la release di World of F1 dalla Apex. Il database del programma contiene tutti i dati di piloti e vetture del circus, aggiornati alla stagione '96, così da permettervi di giocare in "tempo reale" con il mondiale di quest'anno e provare a simularne i risultati (mi raccomando, distatevi subito di Irvine... Sto scherzando!). Incerta l'inclusione dei nuovi circuiti selezionati dalla FIA, ma la cosa non dovrebbe dare troppi problemi agli sviluppatori.

UN NUOVO ENIGMA

Dato che la probabilmente defunta OTM non dà più sue notizie (circolano voci su un presunto cambio ai vertici della società, ma nulla di sicuro. NdTMB), in Australia hanno deciso di darsi da fare e sfruttare in proprio un nome così fascinoso come quello di Enigma. Peter Spinaze e collaboratori ci metteranno nei panni di Teso, naturalmente impegnato nella caccia alle sette fanciulle all'interno del labirinto del Minotauro. La meccanica è quella di un puzzle game isometrico, che in grafica AGA viaggia alla velocità di 50 frame al secondo. Ad ogni partita la mappa del dungeon verrà randomizzata, così da rendere la longevità a prova di bomba. Per quello che dovrebbe essere l'antagonista medievaleggiante di Uropa 2, comunque, la data d'uscita è ancora sconosciuta.

IMPORTANTI NOVITÀ

Capisco la perplessità che molti di voi possano avere riguardo alla pubblicazione della soluzione di un'adventure per Amiga, data la minore importanza rispetto ai titoli per PC che si vedono in giro, ma a partire da questo mese abbiamo risolto la questione: il nostro Schutz Staffel metterà gentilmente a disposizione una directory nel CD. Se avete terminato Speris Legacy, Legends, o Trapped, e aspettando l'arrivo di Haunting e Hell Pigs, non temete e fatevi pervenire le soluzioni.

IL DESTINO DI IMAGINE APPESSO A UN'INCHIESTA

La notizia non è più di "prima mano", ma è decisamente originale e interesserà tutti i seri utilizzatori del loro comp. Data la flessione di vendite del loro prodotto principale, Imagine appunto, alla Impulse Software hanno deciso di assumere una società di marketing affinché svolga un'indagine tra gli utenti registrati. Se da questi risulterà un effettivo orientamento all'acquisto di futuri upgrade del prodotto, o comunque dei tool per integrarlo (qualcosa che consenta alla Impulse di guadagnare dei soldi, insomma), lo sviluppo proseguirà. Viceversa, con gran dispiacere del presidente della softwarehouse, verrà continuato solo lo sviluppo della versione PC.

Se avete una copia registrata di Imagine, dunque, dovrete venire contattati da Mike Nixon della Intellipoint Corporation. In caso di originale non registrato, invece, potreste farvi vivi autonomamente all'e-mail mikenixon@gnn.com.



LA RIVOLUZIONE DELLA EFFIGY

I prodi tecnici della famosissima casa di flipperisti hanno avuto un'idea che, a prima vista, sembra decisamente azzeccata. Il CD è attualmente lo standard del mercato, e la produzione di giochi su disco per Amiga diventa sempre più onerosa, rispetto ai margini di profitto che offre. Capirete che, quando realizzare una cosa costa molto e non rende miliardi, l'investitore ha due scelte: pagare di meno i programmatori o abbandonare il progetto, entrambe ipotesi poco desiderabili per noi utenti. L'idea venuta agli sviluppatori della Effigy è, invece, quella di produrre CD-ROM a formato doppio, leggibile sia da PC che Amiga, comprendendo entrambe le versioni del software sullo stesso supporto. L'idea è già in fase di prova, dato che è stata pubblicata una versione di Pinball Prelude (del tutto identica all'originale, d'altronde) in grado di funzionare sia su PC, che su Amiga AGA, che su CD32. Stessa operazione che verrà effettuata con i successivi titoli Effigy, scritto veramente così e non frutto di una distrazione, e Necromantics. Siamo ansiosi di sapere se questa operazione riporterà i risultati sperati.

I FILM INTERATTIVI CI HANNO STUFATO!

E come potrebbero, visto che su questa piattaforma non sono mai arrivati? Se comunque avete sempre desiderato dire questa frase, tenete d'occhio la nuovissima Direct Software che, per segnare il suo ingresso nel mercato dei giochi, ha messo in cantiere un progetto a dir poco ambizioso. Grafica interamente renderizzata con Lightwave a 256 colori, e numerose sequenze d'intermezzo filmate, senza dimenticare sonoro e parlato digitalizzato, in un'adventure di stile thrilling dal tenebroso nome di The Haunting. Vi calerete nei panni del novello sposo, che nel disperato tentativo di fare impressione sulla sua bella ha deciso di fare una luna di miele organizzata, con tanto di investigazione su un (finto) omicidio. Se le morti non si rivelassero tragicamente vere, non ci sarebbe motivo di farne un videogioco. Ad aggiungere tensione al tutto, il fatto che l'assassino non avrà probabilmente molto a che fare con il mondo dei vivi. In ossequio alle considerazioni di mercato della Effigy, di cui vi parlo in un altro box, e soprattutto a causa della presunta mole di tutto il progetto, anche Haunting verrà distribuito solo su CD.

ALEX AMSEL BACK AT WORK

Lo sbandatissimo programmatore di XTR, purtroppo più noto per la sua passione per il calcio che per quella di programmatore (nel senso che lo vorremmo per meno tempo allo stadio, e per più tempo sulla tastiera) sta attualmente lavorando su Teen Agent, un'adventure dai toni decisamente scherzosi nel quale interpretare una sorta di 007 in jeans e maglietta. Il gioco verrà pubblicato dalla Guildhall sia in versione floppy che in quella CD doppio formato, grazie all'idea avuta dalla Effigy. Siamo già a tre ditte che la supportano: stiamo avviandoci verso lo standard? Mah, di certo la Guildhall non è la US Gold, la Effigy non è la 21st Century e la Direct non spaventa la Sony, ma le basi ci sono. Da notare che Teen Agent non funzionerà su CD32, se ancora qualcuno utilizzasse questa macchina.



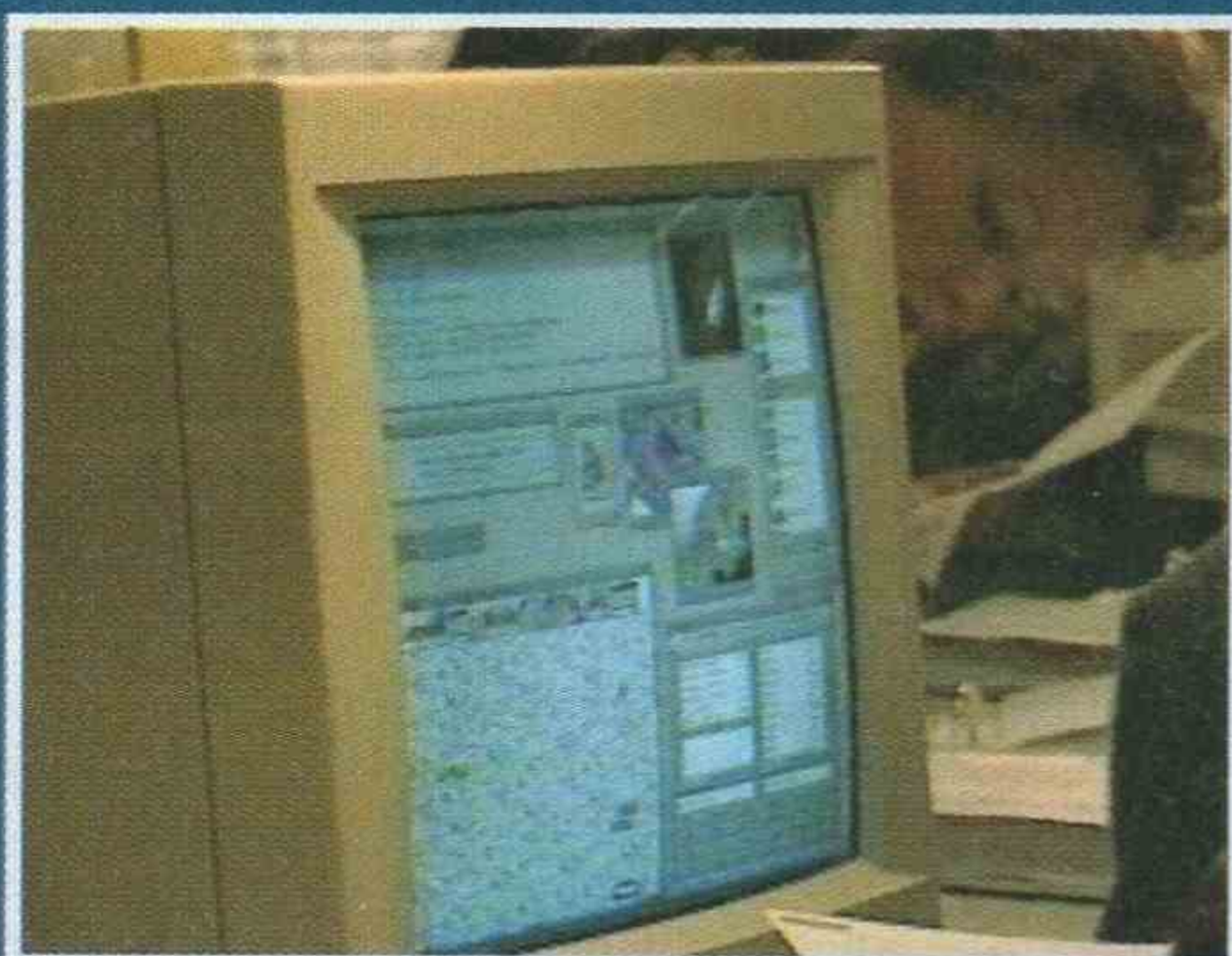
Il sistema Siamese, prodotto dalla HiQ e da noi annunciato in ottobre dell'anno scorso, ha ricevuto ottimi giudizi da tutti gli esperti del settore. Ebbene, se la cosa avrebbe forse potuto accontentare i bravi tecnici della HiQ, essi non si sono certo fermati sugli allori e ne hanno continuato lo sviluppo. Il risultato è una nuova versione del sistema, chiamata Siamese RTG, che consente all'Amiga di ridirigere l'output video sulla stessa scheda grafica del PC, con risultati di gran lunga superiori a quelli del chipset AGA. Sul desktop di Windows apparirà la solita finestra 'Amiga screen', all'interno della quale le applicazioni continueranno a girare in multitasking, ma con un risultato finale di maggiore qualità. Come in precedenza, inoltre, anche l'RTG conserva la possibilità di gestire entrambi i sistemi tramite la sola tastiera e mouse del PC. D'accordo, molti di voi storceranno il naso di fronte alla 'compatibilizzazione' dell'Amiga e, soprattutto, al fatto che 'Devo gestire l'Amiga dal PC? Giammai!', ma se un sistema simile vi servisse per lavoro, sarete d'accordo che la cosa è davvero ottima. Per inciso, i non tecnici sappiano che RTG sta per una forma diversa di ReTarGetting dell'output video. Purtroppo, al momento di consegnare l'articolo, la HiQ non ha ancora messo a disposizione ulteriori informazioni su costo e dettagli tecnici, come al solito confidate nel fatto che vi aggiorneremo appena possibile (mettete subito giù la cornetta, infedeli!).

IL SIAMESE NON FINISCE DI STUPIRE

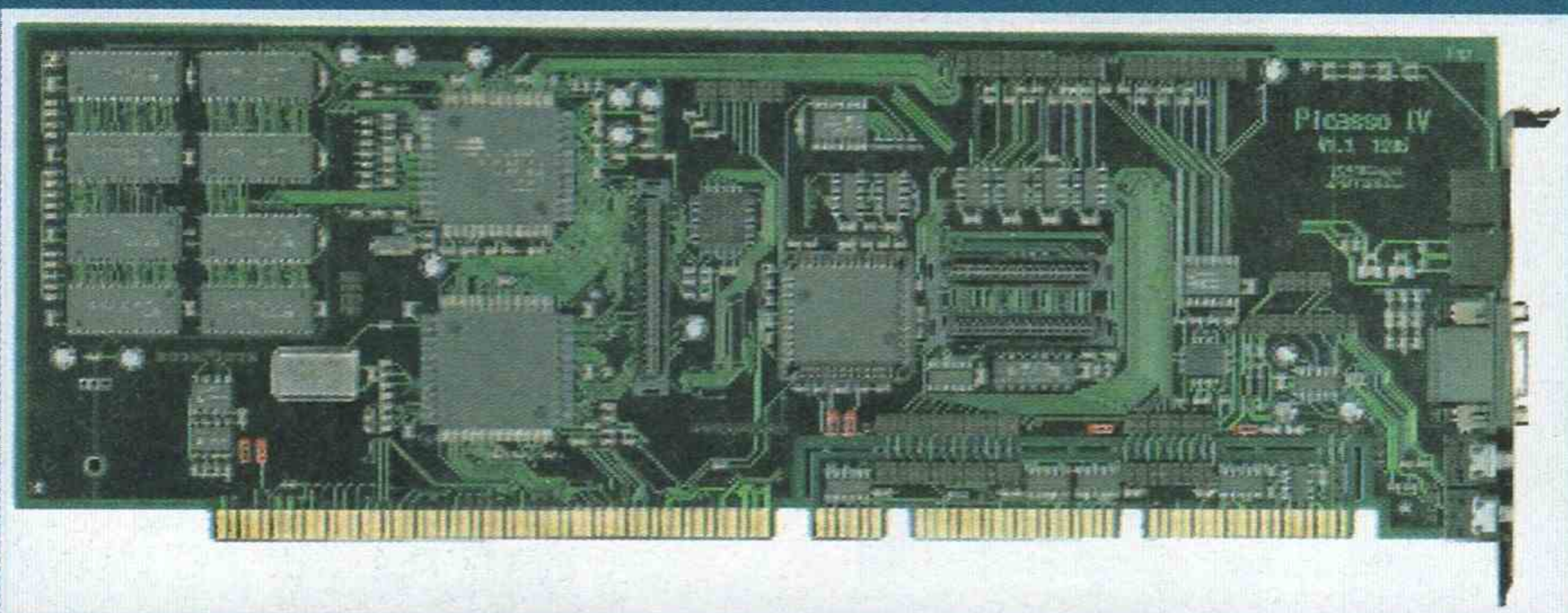
La fiera di Colonia è da sempre considerata l'evento dell'anno per tutti gli amighisti tedeschi e non. Durante questa manifestazione, infatti, è possibile acquistare software e hardware generalmente introvabile a prezzi a dir poco ridicoli. Ma Computer '96 rappresenta anche una ghiotta opportunità per osservare da vicino le novità del mercato prossimo venturo: a dire la verità quest'anno la situazione è stata meno rosea del previsto, con uno spazio espositivo ridotto di circa la metà rispetto alle scorse edi-



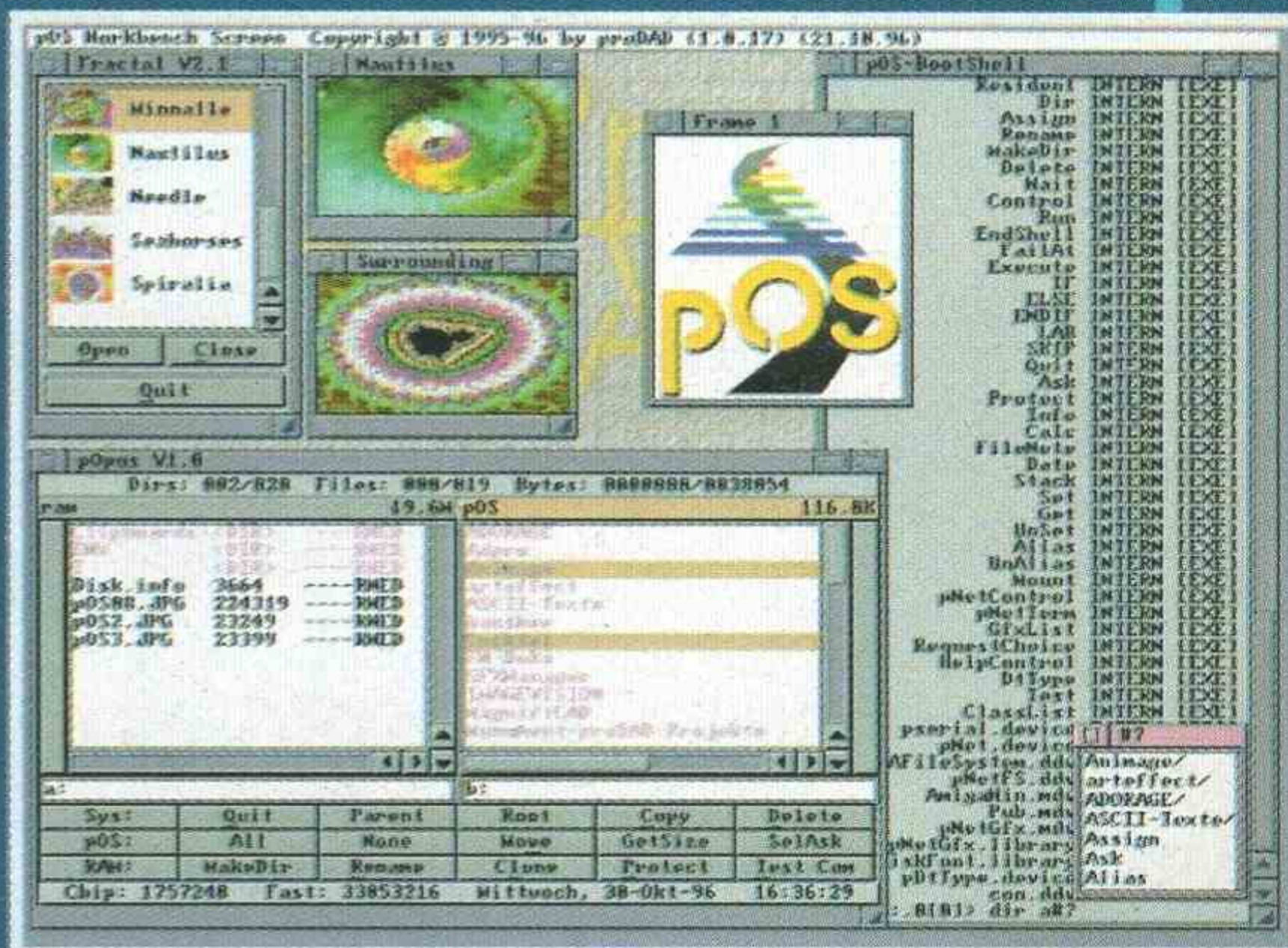
COMPUTER '96



zioni. Non sono comunque mancate delle belle sorprese, tipo la presentazione ufficiale delle schede PowerUp, che hanno fin da subito messo in mostra le proprie possibilità. In diversi confronti con lo 060, è emersa l'indubbia superiorità dei processori PowerPC, anche se le schede Cyberstorm necessitano ancora di diverse messe a punto prima di lavorare al massimo del proprio potenziale. Purtroppo Phase5 ha deluso le aspettative di tutti quelli che attendevano la presentazione della Cybervision3D, il cui software non è ancora stato completato. Ancora una volta ritardi, esattamente come per la Blizzard 1260, uscita 5 mesi dopo la sua prima apparizione pubblicitaria. La ProDad invece sta lavorando alacremente a quello che ha tutta l'aria di essere il futuro AmigaOS: il P-OS. La "P" sembra stia per PowerPC, visto che il sistema operativo in questione è stato sviluppato principalmente per questo tipo di processore. Non mancherà comunque una versione per 68K. Pare che Phase5 si stia interessando non poco a questo SO, che potrebbe essere affiancato alle schede PowerUP se non addirittura all'AmigaOS. Village Tronic ha finalmente mostrato al pubblico la versione finale della Picasso IV, attesa da almeno 2 anni. Le caratteristiche di questa scheda video a 64 bit sono di tutto rispetto e comprendono flicker-fixers di serie (anche per gli AGA, quindi vi evita l'acquisto di un costoso monitor dedicato, in favore di un classico VGA), risoluzione massima fino a 1280x1024 a 24bit, 4MB di VideoRAM EDO, tecnologia PCI "locale" e possibilità d'installazione sui comuni slot Zorro II. Inoltre, è possibile estendere le possibilità della Picasso IV grazie ad alcuni moduli esterni fra cui: TV-Tuner (televisione direttamente in una finestra del WB) con digitalizzatore in tempo reale, encoder video, decoder MPEG, acceleratore 3D e, incredibile ma vero, una scheda audio con Wavetable, AudioDSP e MIDI. Notevole, non c'è che dire.



zioni. Non sono comunque mancate delle belle sorprese, tipo la presentazione ufficiale delle schede PowerUp, che hanno fin da subito messo in mostra le proprie possibilità. In diversi confronti con lo 060, è emersa l'indubbia superiorità dei processori PowerPC, anche se le schede Cyberstorm necessitano ancora di diverse messe a punto prima di lavorare al massimo del proprio potenziale. Purtroppo Phase5 ha deluso le aspettative di tutti quelli che attendevano la presentazione della Cybervision3D, il cui software non è ancora stato completato. Ancora una volta ritardi, esattamente come per la Blizzard 1260, uscita 5 mesi dopo la sua prima apparizione pubblicitaria. La ProDad invece sta lavorando alacremente a quello che ha tutta l'aria di essere il futuro AmigaOS: il P-OS. La "P" sembra stia per PowerPC, visto che il sistema operativo in questione è stato sviluppato principalmente per questo tipo di processore. Non mancherà comunque una versione per 68K. Pare che Phase5 si stia interessando non poco a questo SO, che potrebbe essere affiancato alle schede PowerUP se non addirittura all'AmigaOS. Village Tronic ha finalmente mostrato al pubblico la versione finale della Picasso IV, attesa da almeno 2 anni. Le caratteristiche di questa scheda video a 64 bit sono di tutto rispetto e comprendono flicker-fixers di serie (anche per gli AGA, quindi vi evita l'acquisto di un costoso monitor dedicato, in favore di un classico VGA), risoluzione massima fino a 1280x1024 a 24bit, 4MB di VideoRAM EDO, tecnologia PCI "locale" e possibilità d'installazione sui comuni slot Zorro II. Inoltre, è possibile estendere le possibilità della Picasso IV grazie ad alcuni moduli esterni fra cui: TV-Tuner (televisione direttamente in una finestra del WB) con digitalizzatore in tempo reale, encoder video, decoder MPEG, acceleratore 3D e, incredibile ma vero, una scheda audio con Wavetable, AudioDSP e MIDI. Notevole, non c'è che dire.



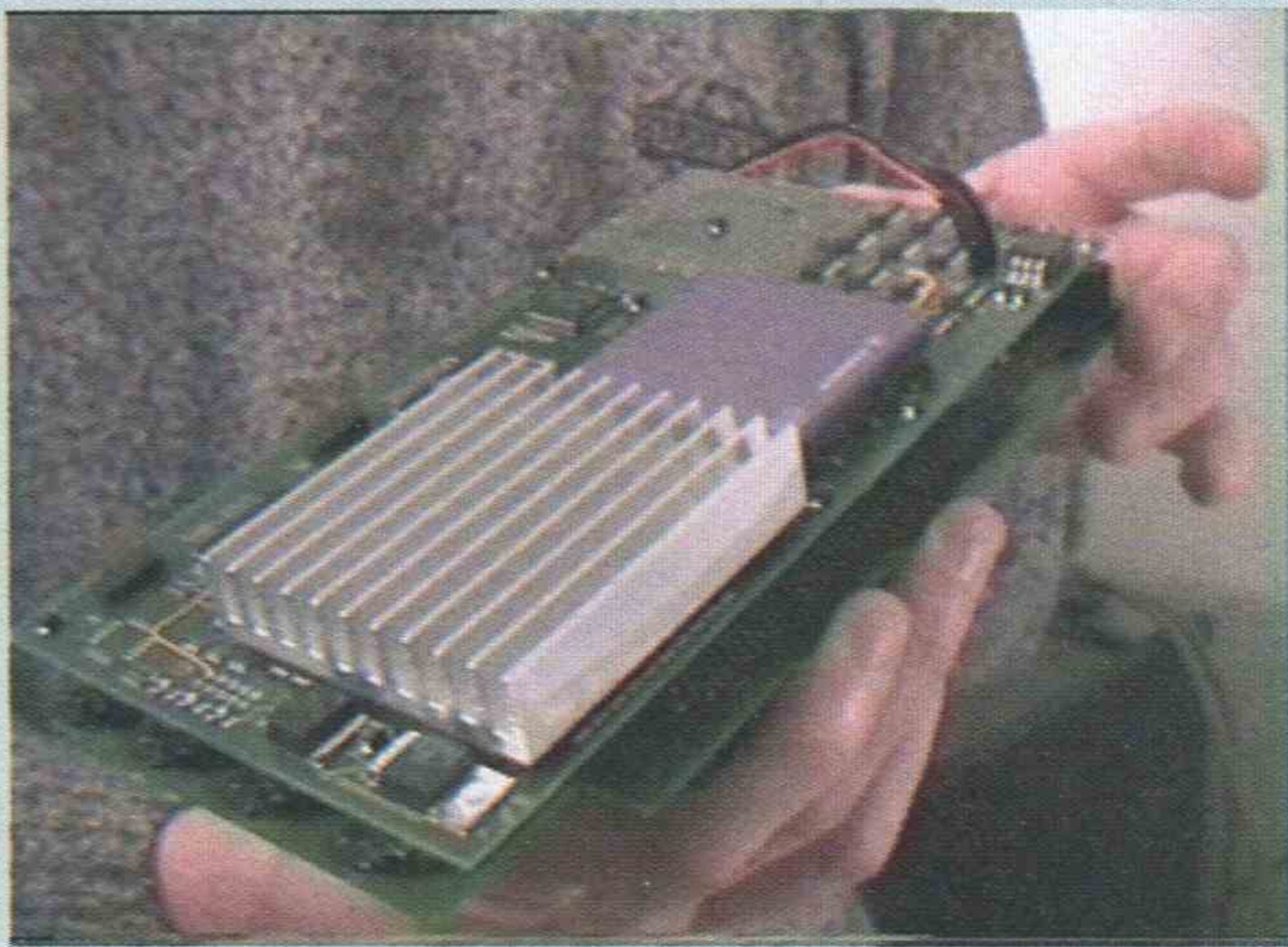
ipisa

● Indubbiamente l'ipisa '96 entrerà nella storia come presenze e interventi, ma anche e soprattutto per aver lanciato le basi per un qualcosa di nuovo e "aperto" al futuro. Non è infatti un mistero che

Amiga, come tecnologia almeno, è ormai giunto al capolinea, bloccato da uno sviluppo hardware risalente a più di quattro anni fa, quando Pentium, acceleratori 3D, RAM e hard disk immensi erano lontani e apparentemente innocui. Siamo giunti al 68060, il capolinea dei processori CISC secondo Motorola e purtroppo per la maggior parte di noi, possessori di 1200, le prospettive di espansione sono assai poco appetibili. Schede grafiche, acceleratori PowerPC e altre delizie rimarranno come al solito ad appannaggio dei possessori di A4000, mentre per gli altri l'unica alternativa possibile rimarrà quella di installare il proprio computer in un tower con tanto di slot Zorro II o III (quest'ultimi non ancora disponibili, fra l'altro); peccato solo per il costo, ben al di sopra del milione, scheda grafica esclusa ovviamente (per la serie, siamo scemi o cosa?).

Abbiamo fortunatamente potuto constatare che l'organizzazione non vuole assolutamente rischiare di trasformare Ipisa in una specie di incontro di commilitoni all'insegna dei bei tempi andati, bensì in una manifestazione aperta anche ad altre tecnologie: attenzione però, questo non significa che dall'anno prossimo saremo invasi da PC multimediali e Macin-

Sembra che persino Apple se ne stia interessando, visto che a quanto pare la società di Cupertino ha definitivamente abbandonato lo sviluppo del celebre System 8, aka Copland, il cui rilascio è atteso dagli utenti della mela da più di due anni. Be non ha certo intenzione di spazzar via Microsoft e soci, ma sta comunque intraprendendo una politica aperta, sia dal lato hardware che da quello software. Concederà infatti in licenza il proprio sistema operativo a chiunque vorrà farne uso, tanto che non stanno



Eccola! La tanto attesa scheda PowerPC per Amiga. Quella che vedete è ancora il modello prototipo, ma già funzionante!

Anche quest'anno si è rinnovato l'appuntamento annuale dei programmatori e degli appassionati di Amiga. Potevo mancare? Domanda inutile...

certo tardando ad arrivare società interessate a produrre macchine compatibili, Umax e Pios in testa. La Pios in particolare ha già annunciato un proprio computer a basso costo, il Pios I, con BeOs di serie. Ma non solo: si prevede infatti il supporto di Windows NT, di cui troverete maggiori informazioni nel box apposito.

Non è da escludere che anche l'ABox possa adottare il BeOs, ma qui starà alla Phase 5 decidere, anche se è nelle intenzioni della casa tedesca supportare qualsiasi sistema operativo presente sul mercato. Purtroppo la società in questione ha davvero deluso le aspettative non presentandosi a un appuntamento così importante, che indubbiamente avrebbe rappresentato una ghiotta opportunità per mostrare alla concorrenza i propri progetti.

Al loro posto sono intervenuti i rappresentanti di Haage & Patner, in particolare i programmatori del



La foto non rende giustizia a questo eccezionale motore Voxel per Amiga. Speriamo di riuscire a contattare al più presto gli autori, in modo tale da includere un demo nel prossimo Silver Disk.

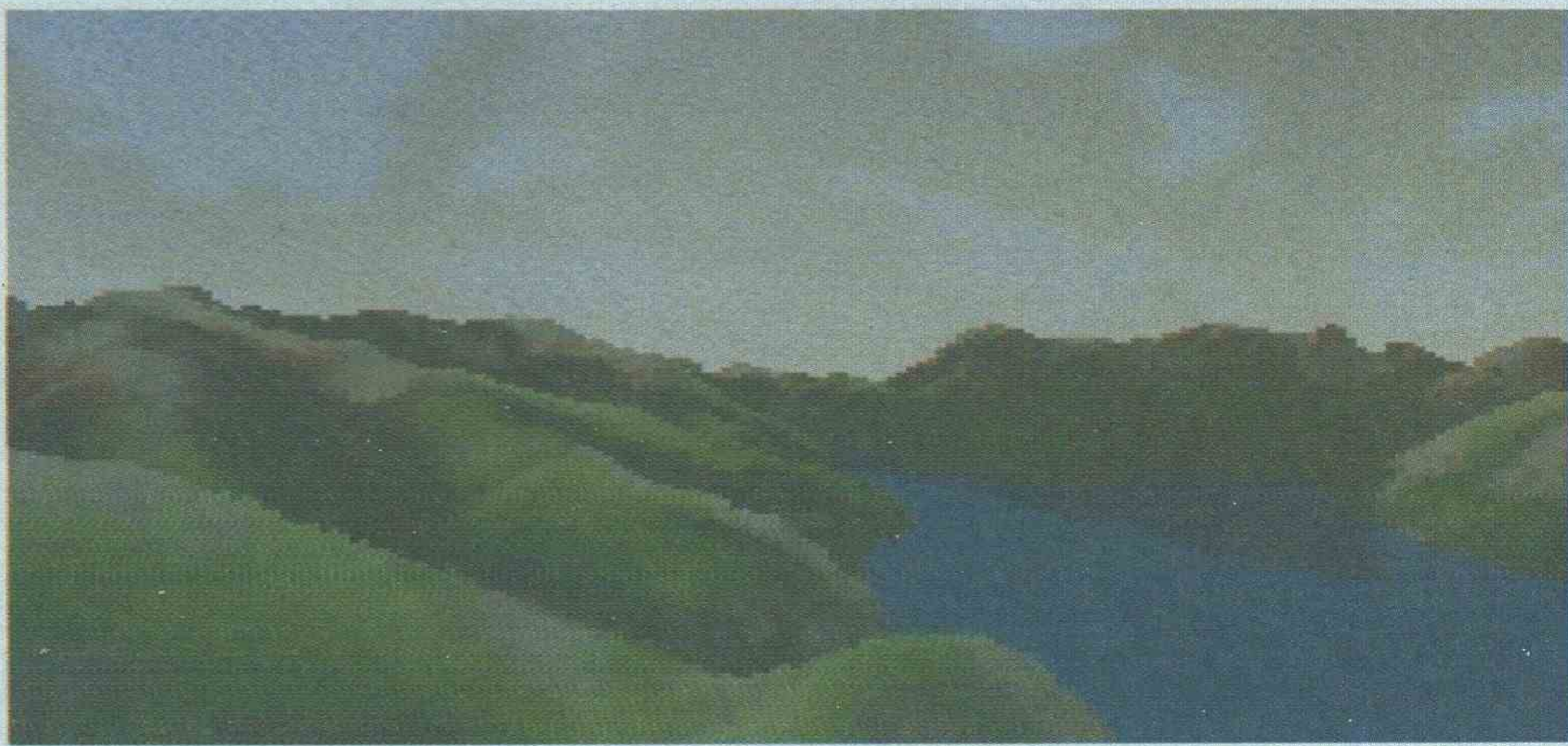
sempre più interessante StormC. Purtroppo, a causa di un inglese teutonico ai limiti della comprensibilità, è risultato decisamente ostico riuscire a seguire per filo e per segno tutte le loro elucubrazioni sull'ABox, che comunque si sono limitate a una lettura del comunicato stampa rilasciato diverse settimane fa su Internet. Francamente penso che Phase 5 avrebbe potuto e dovuto organizzarsi in maniera diversa.

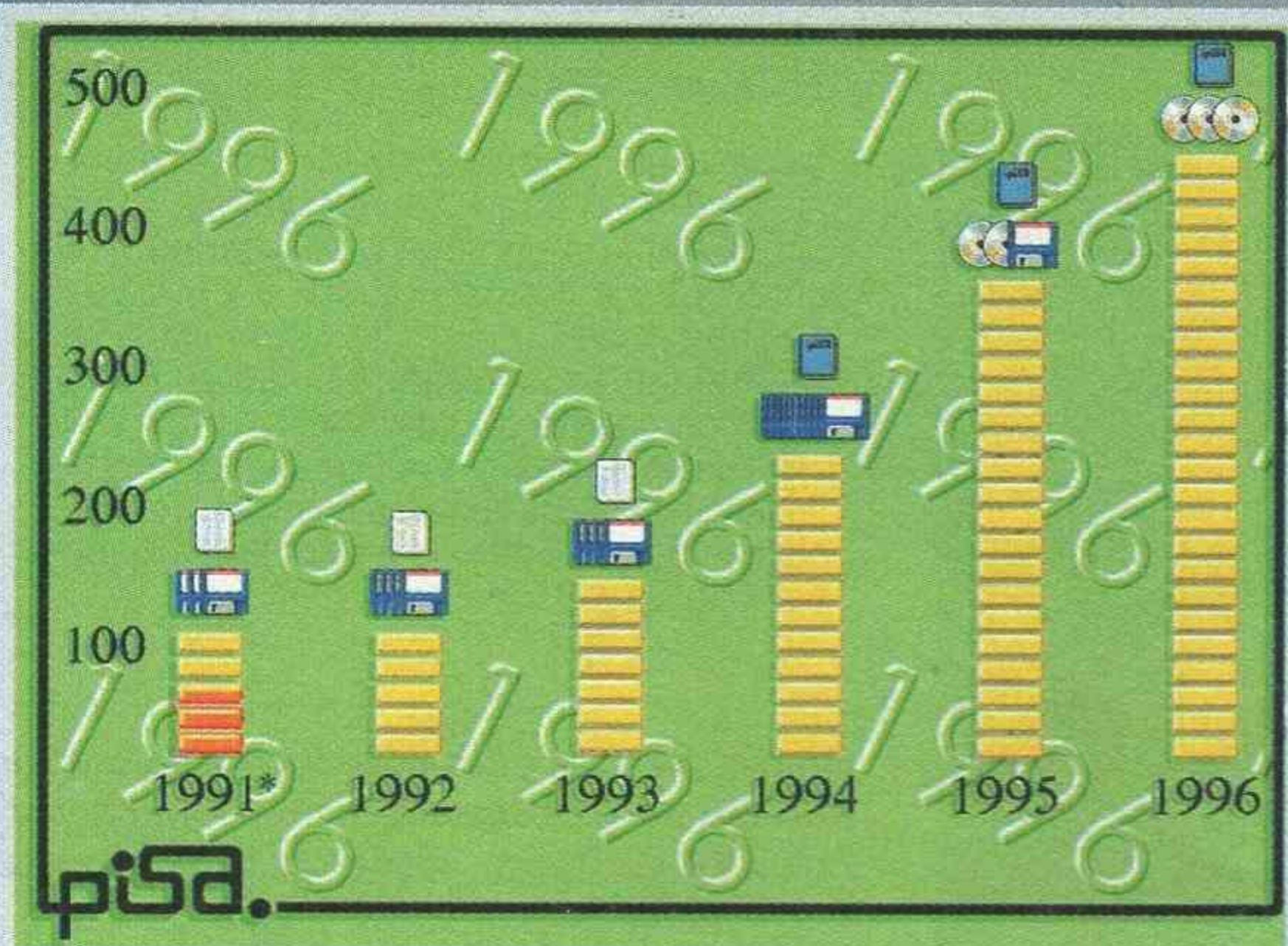
In ogni caso qualcosa di nuovo si è visto, sotto forma di scheda PowerPC per A4000. Il prototipo, installato su una Cyberstorm 060, non era ancora perfetta sotto il punto di vista del design e della progettazione (i fili volanti non mancavano), ma funzionava e ce ne stata data dimostrazione con un semplice zoom in un insieme di Mandelbrot. Il codice

Ancora un'altra immagine presa dal CD di Ipisa, riferita sempre all'engine Voxel Space. Non preoccupatevi se l'ambiente vi sembra spoglio, il gioco finale sarà decisamente più sofisticato.

tosh, ma piuttosto vi sarà un'integrazione con "macchine alternative" e comunque veramente interessanti. Quest'anno abbiamo incominciato ad aprire gli occhi con il BeBox, presentato per la prima volta in Italia proprio ai possessori di Amiga, che la Be ha da sempre indicato come l'unica vera macchina innovativa dell'ultimo decennio.

Il computer in questione dispone di alcune caratteristiche veramente eccezionali, prima fra tutte il doppio processore PowerPC di serie, integrato in un'architettura che si basa in buona parte su tecnologie comuni provenienti dal mondo PC (dalla tastiera alle schede video) e come tali molto economiche. Ovviamente a capo di tutto c'è un sistema operativo che oserei definire stupefacente, probabilmente uno dei migliori mai realizzati, se non IL migliore.





Questo grafico illustra in maniera esaustiva la crescita di Ipisa nel corso degli anni. Praticamente quadruplicate le presenze, per non parlare del materiale fornito, che ha raggiunto un livello qualitativo davvero incredibile.

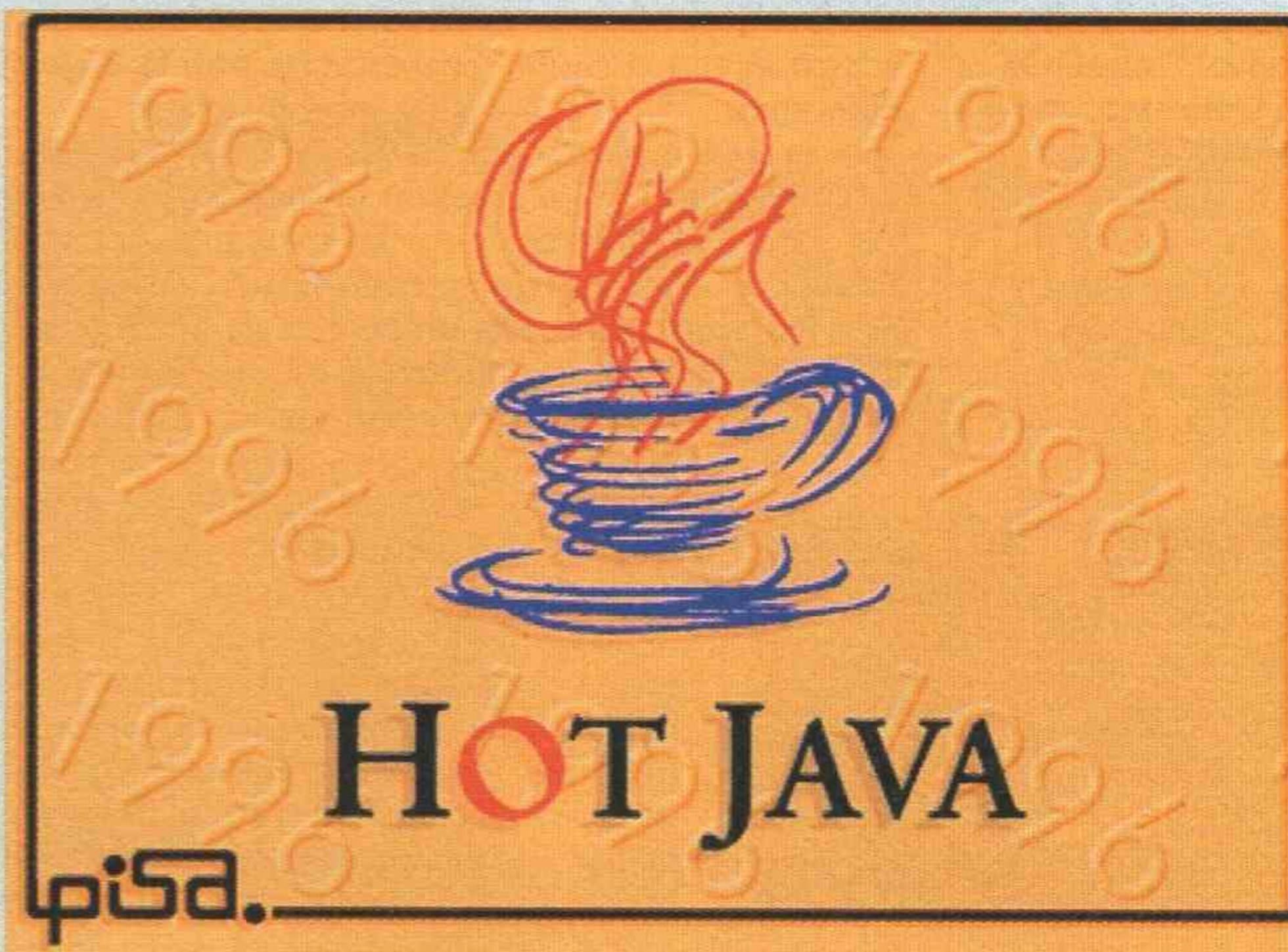
molti questo tipo di effetto non esalta più di tanto (del resto ce l'hanno propinato anche nelle intro da 4K!), ma dovete considerare che è la prima volta che lo vediamo applicato a un videogioco per il nostro computer. Inoltre, sono stati introdotti alcuni interessanti particolari come la possibilità di spostarsi sull'asse Z fino a 35 gradi d'inclinazione (oltre si rischierebbe una deformazione troppo evidente), il che non è poco. Il

gioco dispone di diversi settaggi sia per quanto riguarda la qualità di rendering dei blocchi voxel, sia per la quantità degli stessi, che determinano la qualità di visualizzazione dei paesaggi. Durante l'intervento è emerso che la complicazione maggiore nell'utilizzo di questa tecnica risiede nella rappresentazione della mappa in memoria, decisamente onerosa

compilato per PowerPC sotto StormC 2.0 era circa tre volte più veloce di quello per 060, poco per adesso, ma dovete considerare che quasi 0,5 secondi venivano persi nell'accesso alla RAM. La versione definitiva delle schede PowerUp avranno un accesso alla RAM parallelo a 64Bit, che permetterà sia al processore RISC che a quello CISC di accedere contemporaneamente alla memoria. È stata data visione di questa possibilità ai visitatori dell'Amiga Fest di Toronto, che hanno potuto vedere con i propri occhi un'operazione asincrona di tutto rispetto: in pratica mentre lo 060 visualizzava un filmato MPEG, il PowerPC renderizzava una serie di frattali, senza rallentamenti ovviamene. Se ci pensate bene, Amiga in questo momento è l'unico computer al mondo in grado di lavorare parallelamente sia con un processore RISC che con uno CISC... fantascienza? Evidentemente alla Phase 5 non sono della stessa opinione.

Dopo questa lunga introduzione mi sembra giusto dare spazio agli autori, che del resto sono quelli che ogni anno permettono ai visitatori di Ipisa di farsi un'idea concreta sulle attuali tendenze di mercato. Sorprendentemente quest'anno si sono presentati

Java rappresenta secondo molti il futuro di Internet e non solo. Le premesse ci sono tutte e sfidiamo chiunque a mettergli i bastoni fra le ruote (anche se un tizio occhialuto di mia conoscenza ci sta provando).



ben tre produttori di videogiochi, che hanno, nel bene o nel male, dimostrato che Amiga ha ancora molto da dire da questo lato (ormai dimenticato dalle software house più grandi).

Fin dalle prime battute siamo stati proiettati negli splendidi mondi virtuali del Voxel Space, una tecnica per la ricreazione dei paesaggi non certo innovativa, ma sempre di grande impatto. Certo, è vero che a

Record assoluto! Oltre quattrocento persone hanno preso parte all'edizione '96, anche se alcune (poche a dir la verità) avrebbero fatto meglio a starsene a casa.

Il case dei BeBox è caratterizzato da led laterali che indicano il carico delle CPU. Sono in pratica quelle due strisce luminose che si vedono in questa foto.

in termini di risorse. La velocità dell'engine è parsa decisamente buona, tanto da raggiungere, al massimo del dettaglio, ben 25 frame al secondo su uno 060. Resta da vedere come sarà il gioco finale.

A seguire c'è stato un intervento di una vecchia conoscenza del Talent Scout, Vittorio Ferrari, impegnato tempo fa in un'ambiziosa conversione di Day of the Tentacle, che vi assicuro aver visto con i miei occhi girare su un 1200 base senza alcun problema. A compimento di questo erculeo sforzo troviamo Vega, un editor per avventure grafiche destinato a gruppi di sviluppo intenzionati a convertire o produrre questo genere di giochi su Amiga.

Le caratteristiche del pacchetto in questione sono di tutto rispetto e permettono a chiunque lo utilizzi di realizzare avventure sofisticate senza alcun problema, anche su macchine relativamente lente come i 1200 standard. È garantito uno scrolling di bitmap a 256 colori a 50fps, con tanto di zoom degli sprite, animazioni asincrone (tipo i movimenti di un orologio su una parete, tanto per fare un esempio), ricerca automatica del percorso fra due punti (piaga tutt'oggi di moltissime avventure per PC) e tante altre finzze davvero interessanti.

Da notare che fra breve sarà disponibile un gioco realizzato proprio con il motore di Vega, Sixth Sence Investigations, che promette bene nonostante un impatto grafico non particolarmente esaltante.

Sullo stesso genere ci è stato presentato Doopsi, un sistema per creare avventure (aridaje) completamente orientato agli oggetti, nel pieno rispetto delle attuali tendenze di programmazione. Il prodotto è interessantissimo e al contrario di Vega può essere utilizzato da chiunque, visto che viene distribuito come shareware. Per una piccola

cifra è possibile ricevere un prodotto decisamente completo e adatto alle esigenze degli "avventurofili" più incalliti. Sono curioso di vedere se qualcuno s'impegnerà a realizzare un qualcosa di concreto da mandare al Talent Scout.

Siamo rimasti decisamente soddisfatti dalla presentazione ufficiale di AmyResource, il primo CD-ROM made in Italy per Amiga, di cui abbiamo parlato anche nelle news del mese scorso. Luca Denelon dell'Interactive ci ha descritto velocemente le problematiche emerse durante la realizzazione del CD in questione: anzitutto la fase di masterizzazione, ancora carente dal lato Amiga a causa di programmi non proprio affidabilissimi, tipo MasterISO (fortunatamente stanno uscendo diversi sostituti, primo fra tutti il più che promettente BurnIt), che hanno procurato più di un mal di testa agli utenti finali.

Anche il design e l'impaginazione delle copertine è stato motivo di diversi grattacapi per l'Interactive: a causa di numerosi problemi legati alla gestione dell'aspect ratio dei font può accadere, specialmente nelle risoluzioni più alte, che a un riscontro a video di un certo tipo non ne segua uno identico in fase di stampa. Tutto ciò è dovuto principalmente ai modi grafici di Amiga, tutt'altro che standard.

Di AmyResource è già uscito il primo numero uff-

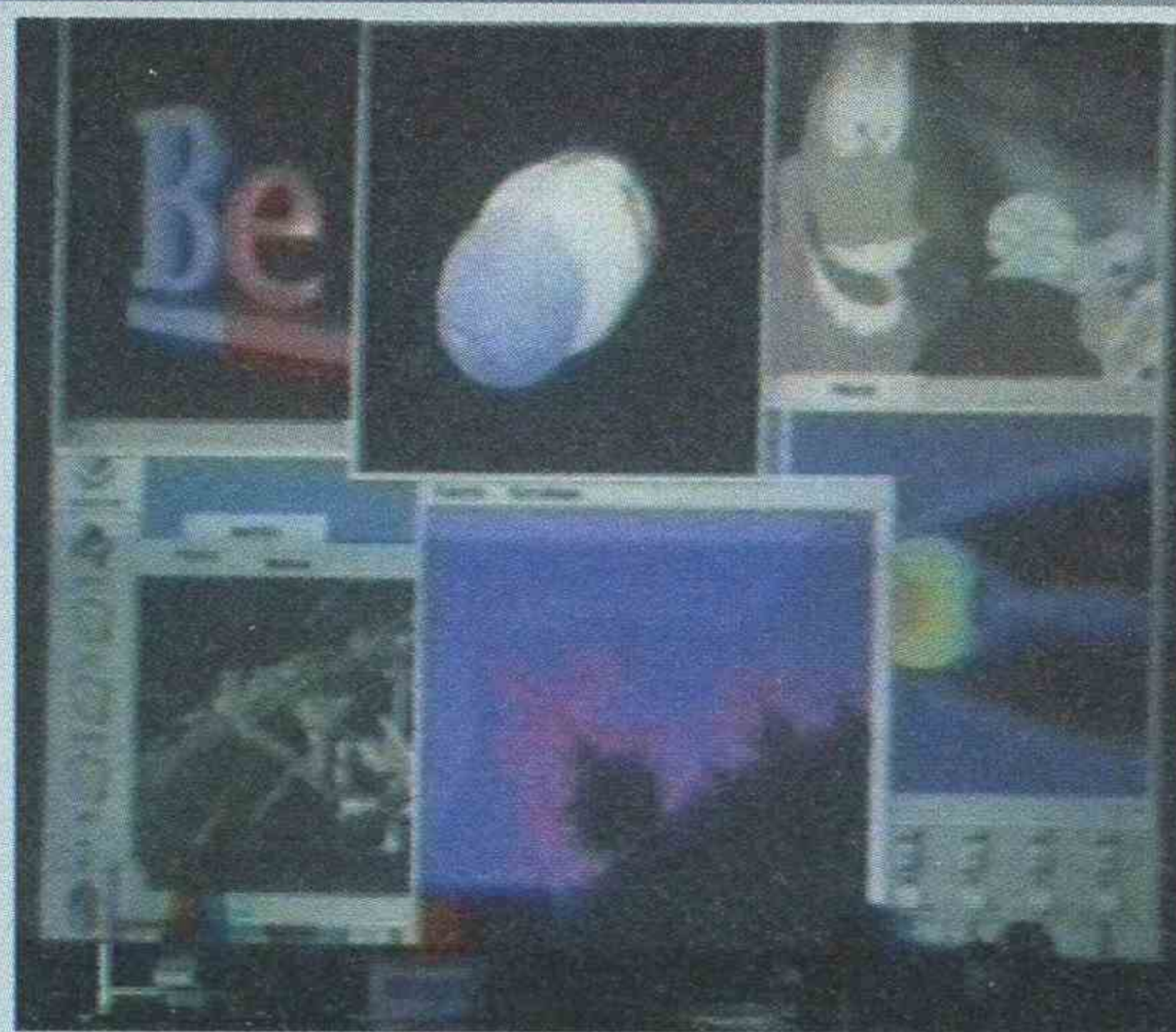


ipisa

ziale (non il volume zero!), che al prezzo di sole 24.000 lire vi offre non solo il meglio delle ultime novità Amiga già pronte all'uso, ma addirittura la versione completa e registrata dell'AmigaE 3.2i e del mai troppo apprezzato Cygnus Editor 3.5 Professional.

Se non fosse per il poco spazio rimastomi vi parlerei più approfonditamente di Linux e Java, due argomenti IMPORTANTISSIMI, che potrebbero rappresentare la chiave per il futuro rilancio dell'Amiga (o quel che sarà). Linux è alla base di Internet, questo grazie alla sua integrazione all'ambiente Unix, padrone incontrastato della Rete, scelto soprattutto per stabilità, affidabilità e scarso consumo di risorse. Non è un mistero infatti che un computer basato su Linux possa decisamente muoversi meglio di un sistema sotto Windows NT, l'elefantiaco OS di Microsoft che a ogni release tende sempre più ad annientare il significato di microkernel (forse confondono micro con macro...). Da notare che la stessa Phase 5 ha dichiarato che distribuirà l'A\Box sia con un sistema operativo compatibile AmigaDOS 3.1, sia con Linux, il che è tutto dire. Del resto, pensateci un attimo: andate a un colloquio di lavoro e vi viene chiesto cosa sapete usare... provate a rispon-

Phase 5 si è giocata un'occasione d'oro non presentandosi a Ipisa. Avrebbe potuto ribattere alla Be con il suo A\Box.



Mi scuso per la pessima qualità di questo grab, ma si tratta di un'immagine catturata da una 8mm intenta a riprendere lo schermo di un proiettore... in ogni caso questo è il BeOs e in questo momento è possibile vedere, da in alto a sinistra in senso orario, il logo della Be che ruota, un oggetto 3D calcolato in tempo reale con texture e ombre, un Quicktime, un frattale, un Mandelbrot che zoomma e un'altra cosa che ora non ricordo. Il tutto in tempo reale e in multitasking. Scusate se è poco.

dere "AmigaDOS" e vi ritroverete fuori dalla porta in meno di un secondo. La reazione sarà sicuramente ben diversa non appena pronuncerete le paroline magiche "Unix" e "Linux", statene certi. Che poi abbiate imparato a utilizzare questi sistemi sul vostro Amiga o su una SparcStation non farà alcuna differenza.

Java invece rappresenta l'unico futuro possibile di Internet e non solo. Essendo un linguaggio studiato per girare sostanzialmente su ogni tipo macchina esistente al mondo (elettrodomestici compresi e non sto scherzando), ha un potenziale praticamente illimitato. Pensate a un futuro in cui ogni cosa si basa su Java, dal videoregistratore al televisore, dalla lavatrice all'orologio da polso; in ogni momento della vostra giornata, in ogni luogo vi troviate potrete programmare il vostro videoregistratore, far partire la lavastoviglie, accendere il computer di casa e lanciare un rendering... sempre utopia, ma non ero lo stesso per Internet 10 anni fa? Integrare Java al proprio sistema operativo diventerà quindi un obbligo per tutte le software house, sperando che Microsoft si renda

ce, che sarà alla base delle future tecnologie (Intel le ha già adottate per i suoi Pentium-Pro), fra cui figura, manco a farlo apposta, anche l'A\Box.

Ipisa si è poi conclusa con Tornado 3D di Massimiliano Marras, che probabilmente entrerà di diritto nella storia dell'Amiga con un prodotto davvero eccezionale. Di pacchetti ray-tracing ne abbiamo visti a tonnellate, ma nessuno di questi sembra in grado sfruttare adeguatamente le potenzialità

messe a disposizione dai processori più evoluti. Del resto, come facevo notare nello scorso numero, a proposito della Blizzard 1260, non esistono software 3D in grado di spremere per benino la potenza di calcolo di un 68060, il che è un vero peccato.

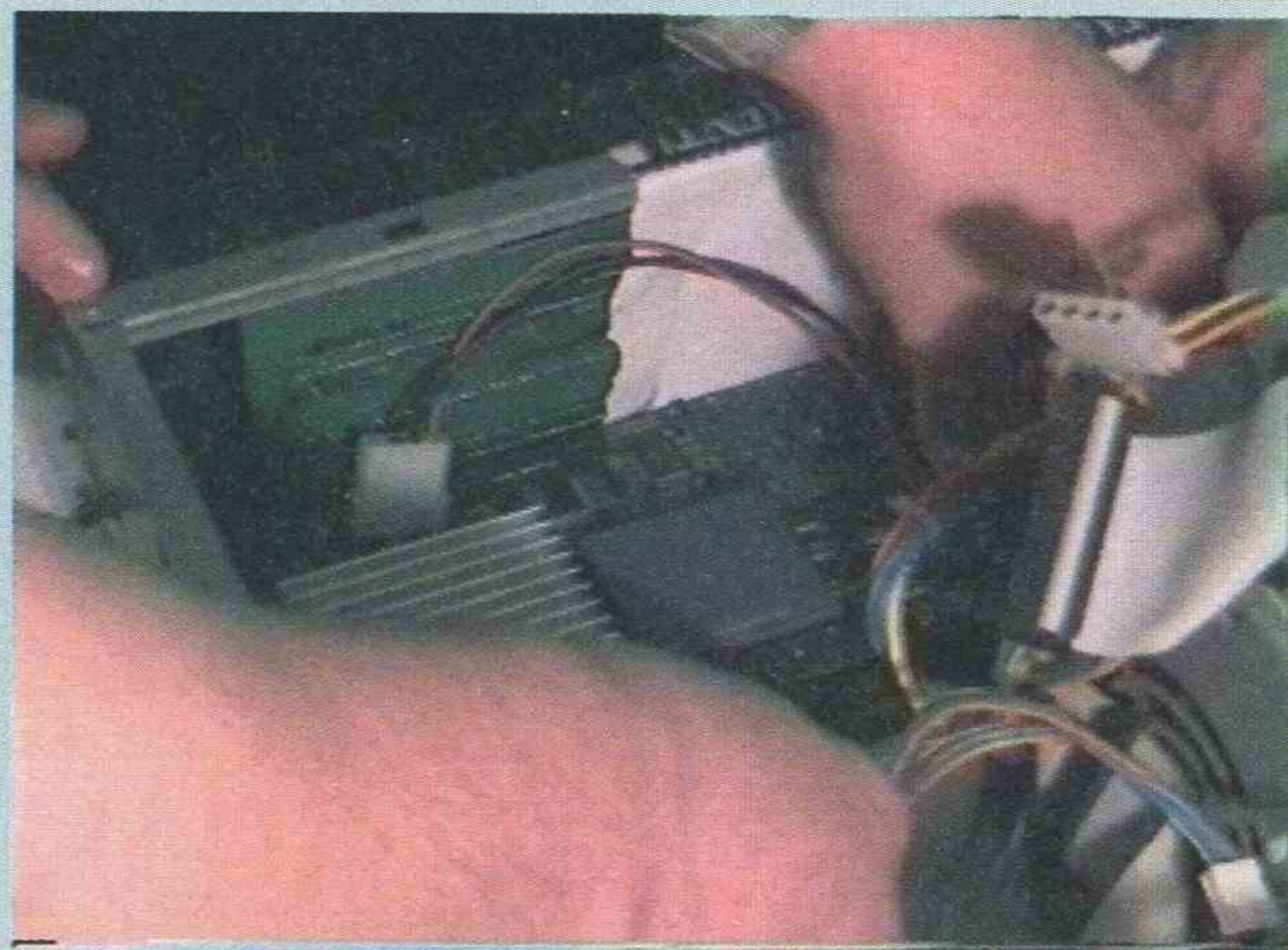
Con Tornado 3D invece la storia è ben diversa, dato che l'autore, di fronte agli evidenti limiti del SAS/C, si è creato per i fatti suoi una libreria altamente ottimizzata per 040/060, in grado di lavorare a velocità semplicemente impensabili per altri software. Ciò non si traduce semplicemente in rendering più veloci (sarebbe già tanto vista la lentezza di Imagine o di Real3D), ma anche nella possibilità di muovere in tempo reale una scena non solo in wireframe, ma anche in flat, gouraud, transparent, textured e photorealistic! Quest'ultima modalità, unica in un prodotto di questo genere (almeno per sistemi a basso costo, quindi le Silicon sono escluse), permette di manipolare interattivamente una scena comprensiva di ombre, bump mapping, lens-flare (!!!) e rifrazioni. Certo, non aspettatevi un refresh in tempo reale, ma potete star certi che non troverete nulla di simile su nessun altro software esistente sul mercato, che probabilmente per fare la stessa cosa avrebbe bisogno di decine di minuti, piuttosto che una manciata di secondi.

Tornado 3D permette inoltre di lavorare su più scene contemporaneamente senza alcun limite e incorpora praticamente tutte le caratteristiche presenti nei software più famosi. Non posso purtroppo elencarvi le svariate "feature", ma sappiate che si tratta veramente di un ray-tracer sofisticatissimo, potente e versatile come non se ne vedevano su Amiga dai tempi di Lightwave, che finalmente sembra aver trovato un degno rivale.

Prima di chiudere l'articolo vorrei fare alcune considerazioni personali: Ipisa quest'anno ha raggiunto una vetta di popolarità che nemmeno i suoi organizzatori potevano immaginare, soprattutto se teniamo conto della situazione di Amiga, tutt'altro che rosea. Purtroppo questa popolarità ha portato anche alcuni individui decisa-

mente fuori sintonia rispetto alla manifestazione, che non hanno mancato di contestare, a Ipisa prima e in Fidonet poi, il loro dissenso verso tutto e tutti. Spero vivamente che l'anno prossimo questa gente, che probabilmente crede che con un 500 inespanso si riesca ancora oggi a fare miracoli, se ne stia a casa, a giocare con Sensible Soccer. Altra cosa, sono rimasto davvero agghiacciato dall'apprendere che secondo alcuni Ipisa sarebbe diventata occasione di lucro per gli organizzatori... forse nessuno si è reso conto che ci hanno offerto tre CD (di cui due commerciali), un pranzo più che dignitoso e una sala grande e riscaldata (sapete che ci sono party organizzati in nord Europa dove, oltre a pagare un biglietto d'ingresso salatissimo, si rischia speso e volentieri di morire congelati?). Sull'apertura ai cosiddetti "sistemi alternativi" non voglio spendere altre parole, visto che ne ho già parlato abbondantemente a inizio articolo. Con questo è tutto, ci vediamo l'anno prossimo... si spera.

Mirko "TMB" Marangon



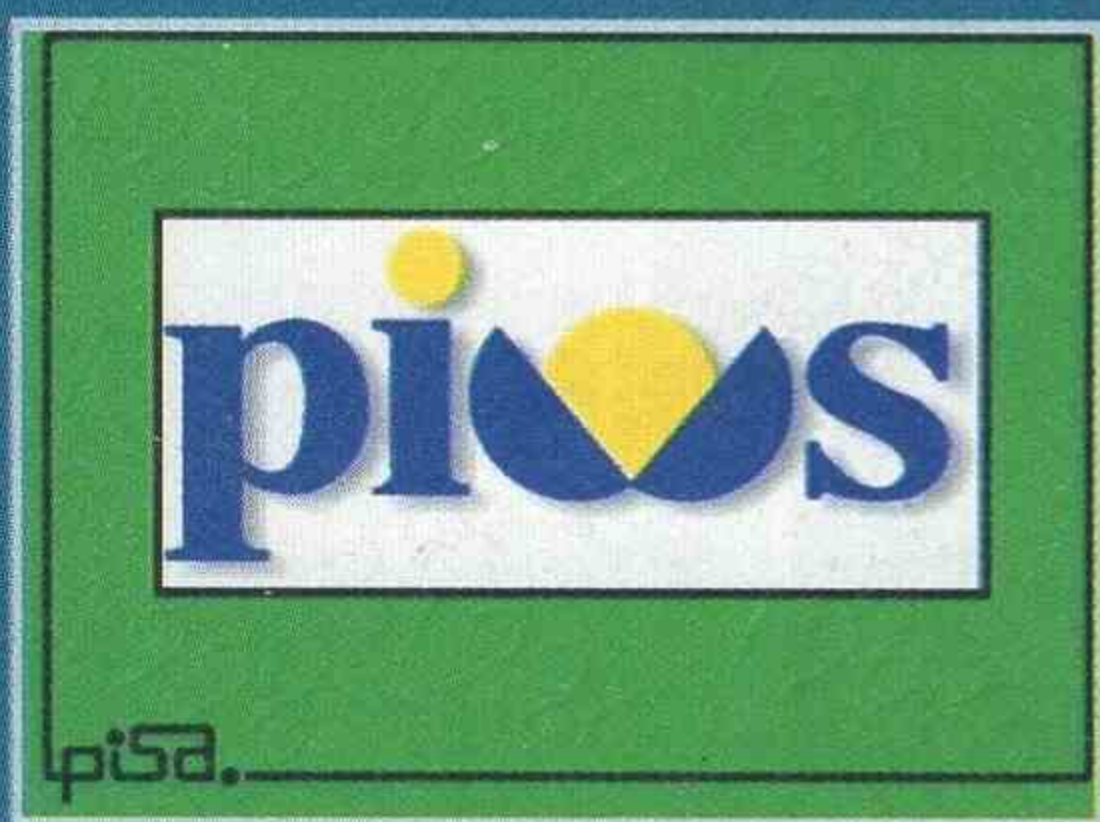
Un momento dell'installazione della scheda PowerPC all'interno di un 4000T. Al momento non si tratta di una cosa velocissima, visto le dimensioni del tutto, ma potete star certi che la versione finale non avrà di questi problemi.

conto dell'inutilità del proprio ActiveX, una pessima trovata che ancora una volta va contro il concetto stesso della Rete, proponendo un sistema proprietario dalla dubbia utilità. Possibile che dopo il flop del Microsoft Network non siano resi conto che Internet è di tutti e non solo di Bill Gates? Sono quantomeno perplesso da questo atteggiamento ai limiti dell'ostracismo.

Le ultime battute di Ipisa si sono dimostrate decisamente interessanti grazie all'intervento di Paolo Canali che, in un breve esposto, ci ha mostrato tutti i vantaggi derivanti dall'utilizzo delle memorie SDRAM rispetto alle RAM comuni, EDO comprese. Questo tipo di RAM, a un costo leggermente superiore, offrono un accesso decisamente più velo-

PIOS 1 UN BEBOX A BASSO COSTO?

La Pios ha recentemente espresso la propria volontà in fatto di Amiga, come avrete avuto modo di leggere nelle news. La loro attenzione si è infatti spostata nettamente sul BeBox, che inizieranno presto a distribuire in tutta Europa. Ma ovviamente con personalità del calibro di Dave Hayney, Andy Finkel e Peter Kittel era logico aspettarsi qualcosina in più e infatti... PiosOne è il nome in codice del progetto in questione, che si propone come una piattaforma a basso costo alternativa ai PC. Le caratteristiche comprendono motherboard a 32bit, tre slot PCI, tre ISA, più un altro PCI dedicato però alla CPU (ovviamente PowerPC), che potrà essere anche multipla. Tutto il resto, dalle seriali al controller per hard disk (IDE), verrà preso dai PC, in modo da ottimizzare al massimo i costi. Di serie verrà fornito BeOS, Linux e l'UAE (il celebre emulatore Amiga, il cui porting per Be è ad opera dell'autore di ShapeShifter, il che è tutto dire), mentre è previsto il supporto per WindowsNT, P-Os (che non sarebbe affatto male), più eventuali porting di software Mac.



xenia on line

TGM: presente e futuro
in tre lettere di storia

MAC POWER INTERACTIVE:
Bella, geniale, divertente e
ricca di contenuti: Mac Power
Interactive, un altro modo
di vivere il tuo Macintosh!

PC ACTION:
News, multimedia, Internet,
videogames, Windows 95,
shareware... PC Action: tutto quello
che devi sapere sul mondo
dei personal computer.



CLICK AND LEARN:
Freehand, Quark
Express, Photoshop,
Director... Se vuoi
veramente conoscere
il Mac, questa è la
videorivista
che stai cercando.

Consolemania:
La rivista
italiana più
venduta di
videogiochi
per console.

CLICK-UP:
Videolezioni a pieno
schermo: tutto
quello che vorresti
imparare
sui programmi
più famosi.

MULTIMEDIA CREATOR:
Vuoi programmare
multimediale col Mac?
Multimedia Creator:
chi altro?

PC-ROM Interactive:
La videorivista su CD
di informatica per
vivere il presente nel
mondo del futuro.

PhotoImpact™ GIF/JPEG
SMARTSAVER

PROVATE GRATIS, SOLO SUL
NOSTRO SITO E PER 30 GIORNI, IL
NUOVO RIVOLUZIONARIO PROGRAMMA
PER L'OTTIMIZZAZIONE IN TEMPO
REALE WYSIWYG GIF/JPEG.

XENIA ON LINE: IL MONDO DEL COMPUTER, IN UN SEMPLICE CLICK...

(Xenia On Line):
<http://www.xenia.it>



CAPITAL PUNISHMENT

Nel corso dell'anno questo titolone dei Clickboom ha meritato grande attenzione da tutte le riviste del settore. La demo su Amineo è stata scaricata un sacco di volte, e anche coloro che abbiano potuto sollazzarsi con quella del nostro CD non possono negare che le premesse per il successo di Natale c'erano tutte. Successo di Natale, in effetti, il nostro CP non avrebbe dovuto esserlo, ma qualche problemino di distribuzione ha indotto i valenti canadesi a commercializzarlo proprio sotto le festività. L'arrivo di CP cade qualche mese dopo quello della versione AGA di Fightin' Spirit, il picchiaduro della italianissima Lightshock che, come da noi annunciato nel



Siii, frustami! Ehm, spero non vi facciate una strana opinione su di me. In ogni caso, quando avrete finiti di sbavare sulle forme di Demona, vorrei daste un occhio alla superba realizzazione dei fond... sì, va beh.

contro uno si ripeteranno incessanti, dandovi la possibilità di recuperare per strada le anime degli antichi compagni. Da notare questo originale metodo di darvi una vita in più, dato che i lottatori salvati divengono a tutti gli effetti utilizzabili in combattimento (al momento della morte del personaggio principale, che andrà dunque successivamente recuperato). La terribile punizione capitale, di cui si parla nel titolo, è la sorte di tutti coloro che affrontino il castello di Qwesul senza la necessaria forza: diventare una delle sue guardie, per tutta l'eternità. Al di là della modalità 'storia', appena descritta, al violento giocatore di CP si offrono anche quella di campionato e torneo a eliminazione diretta, per un massimo di quattro giocatori contemporaneamente. Se invece siete tutti dalla stessa parte, l'ipotesi ideale è quella di impostare lo scontro di squadra. Quasi tutti i parametri possono

Avete finito Bodyblows, stessa sorte per Shadow Fighter. Sapete a menadito le mosse di Fightin' Spirit - potrebbe anche darsi... Ma la prova della punizione capitale potrebbe essere troppo anche per voi.



Demona ha un vestitino parecchio singolare, non trovate? Come vedete i ClickBoom non ci sono certo andati leggeri coi particolari.

Belo mostro, adesso ti picchio... come al solito tutta la mia vena poetica si scatena in queste maestose didascalie.

numero scorso, si è guadagnato il riconoscimento di 'miglior gioco dell'anno' nella felice isola amighista che è la Germania. I coder italiani si sono proprio meritati questo premio, dato l'ottimo lavoro svolto con la versione ECS (e anche quella AGA non era male. NdTMB) e con Black Viper, ma ancora di più erano i giocatori ad abbisognare di qualcosa di decente da giocare: come ormai da tempo cerco di rendere noto (e qualcuno continua a tagliare il boxettino...), la promessa recensione dell'atteso Super Street Fighter 2 Turbo della Gametek è saltata non per problemi spazio-temporali, bensì per semplice cattiva qualità del gioco.

Affilate i joystick, quindi, e preparatevi ad affrontare una prova ben più difficile delle solite. Siete infatti l'ultimo rimasto di quattro leggendari guerrieri, dei quali vi diamo l'immane descrizione nell'apposito riquadro, e la vostra missione è sconfiggere il tiranno Qwesul. Il malefico negromante ha rapito le anime degli altri tre, imprigionando i loro corpi nel suo castello e obbligandoli a combattere per lui. Al momento del vostro arrivo, oltre alla terribile sorpresa di dovervi scontrare con quelli che speravate fossero validi alleati, anche la notizia che Qwesul dispone di altri potenti servitori. Gli scontri uno



essere riconfigurati, il più interessante dei quali sembra la modalità di combattimento 'esperto', che assegna effetti diversi sulla vittima ai colpi in diverse zone del corpo. Ma non voglio certo spegnere con un elenco la sete di sangue che questo spreco di intro avrà sicuramente creato. Sappiate dunque che tutti i particolari truculenti promessi nelle numerose press-release sono stati mantenuti, e alcune delle arene contengono trappole più o meno mortali che, se sfruttate a dovere, consentono di vincere anche il più compromesso dei combattimenti. Un esempio?



Il sangue schizza copioso per tutto lo schermo a ogni colpo. L'effetto è decisamente uno dei migliori mai visto in un picchiaduro.

Un bell'uppercut quando il gancio di metallo passa sulla testa del nemico et voilà, eccolo lì appeso e grondante sangue dalla schiena (mamme, strappate queste due pagine dalla rivista). A seconda della modalità di lotta cambiano anche i modi in cui si possa ribaltare una situazione critica. I personaggi hanno infatti due tipi di energia: quella vitale, al termine della quale siete morti e andate a far parte della schiera di Qwesul, e quella fisica, che dà un indice della potenza dei colpi. Nel 'tiro alla fune' ogni colpo a

MA DOVE LO TROVO?

CP è un gran bel gioco, ma non gode di un'importazione ufficiale. Chiunque non riuscisse a reperirne una copia potrà ordinarlo al seguente indirizzo:
PXL Computer / clickBOOM
 1270 Finch Avenue West / unit 13
 M3J 2G4 Toronto
 (Canada)

QUATTRO ANIME PERDUTE

Il riquadro sulle caratteristiche dei lottatori è sempre importante, quando si tratta di giochi dove l'elemento 'personale' assume una certa importanza. Vediamo dunque chi sono i nostri eroi.



CORBEN WEDGE

La classica via di mezzo tra velocità e potenza. È il Ryu del gioco, ma anche il più limitato. Qualcuno dice che Qwesul gli abbia rapito la sorella, ma per uno con una faccia del genere ogni scusa sembra buona.

WAKANTANKA

Questa montagna di muscoli è l'ex-capo di una tribù indiana. I suoi colpi fanno un gran male e stancano in fretta l'avversario, ma non aspettatevi di usarlo per attaccare in salto.



SARMON

Il classico guerriero debole e rapidissimo, ottimo per chi attacchi in salto e preferisca il 'mordi e fuggi'. La scarsa potenza, d'altronde, non vi permetterà di sfruttare le trappole dello scenario facendoci volare contro il nemico.



DEMONA

La presenza di questa sadica guerriera ha quantomeno del misterioso. Qualcuno dice che faccia la domatrice, qualcuno che reciti in film di dubbia moralità. Di sicuro sa usare la frusta molto bene, e ciò compensa la scarsa potenza (e indubbiamente dispone di "due argomenti" interessanti... e vai di battute squallide. NdTMB).



segno spinge un apposito indicatore dal lato dell'avversario, e quando questo ne raggiunge la fine, il destino della vittima è segnato, mentre nella modalità normale ognuno ha la sua energia e la gestisce autonomamente. Il tipo 'misto', invece, concede all'attaccante solo parte dell'effetto del colpo. Ovvio che, all'approssimarsi dell'energia fisica allo zero, i lottatori si stanchino: eccoli dunque piegarsi sulle ginocchia per un periodo di tempo variabile in base alla zona del corpo colpita, ed ecco quindi l'avversario sfruttare subdolamente le trappole

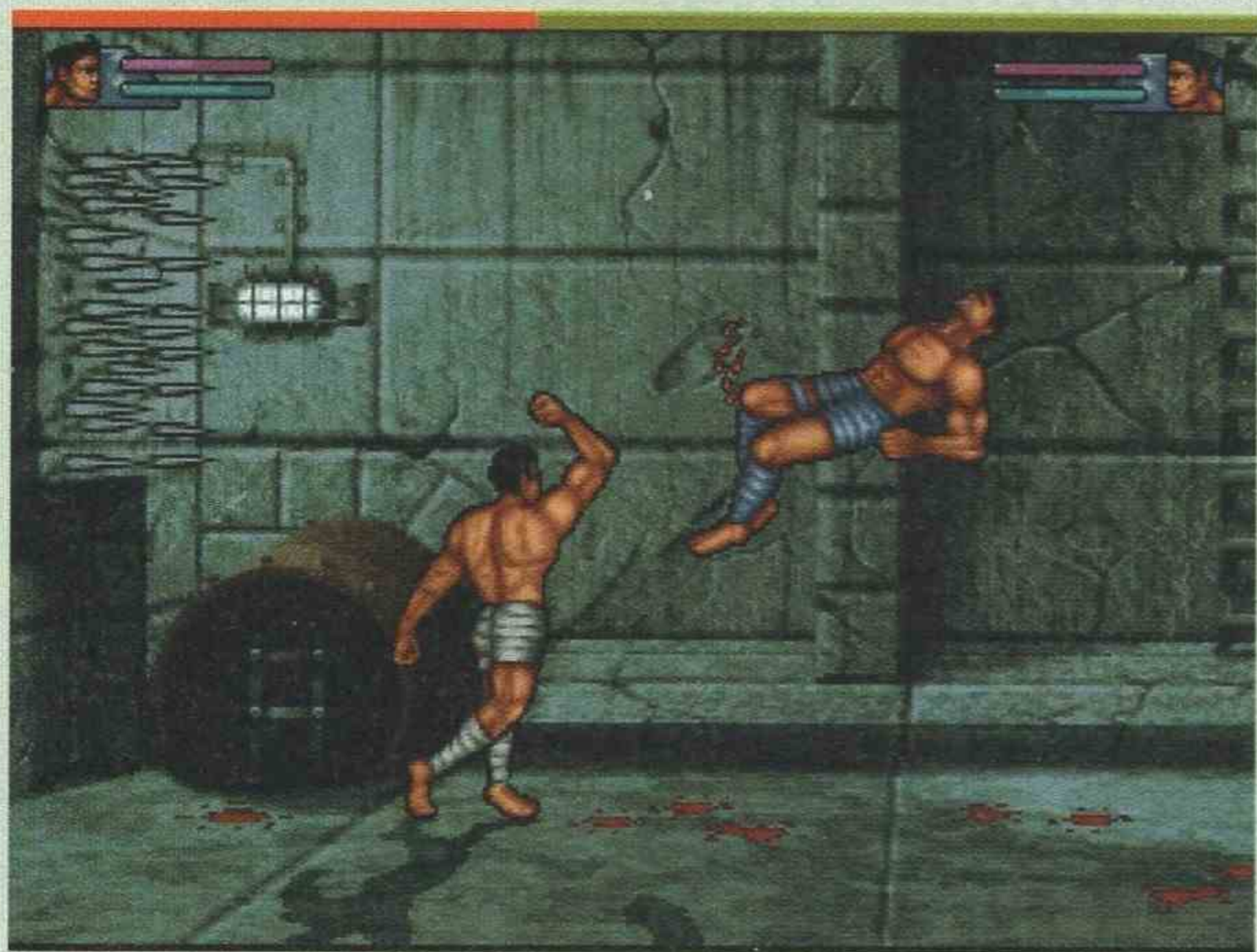
Niente meglio di un bell'uppercut per massacrare il nostro avversario. Gli spuntoni laterali inoltre promettono molto male



Come volevasi dimostrare... questa cara bestiolina ci ha sparato direttamente sulle punte d'acciaio in segno di amicizia. Quant'è buono questo gioco...

come detto sopra.

Tra un pugno al nemico elettronico e uno a quello seduto di fianco (funziona sempre, quando avete poca energia, ma alla lunga vi toccherà cambiare compagnia), avrete forse modo di accorgervi della grafica del gioco. Tutti i personaggi principali e i loro avversari sono alti mezzo schermo e dispongono di un sacco di mosse, automaticamente scelte dal comp a seconda della distanza dell'avversario. Cosa che, per chi non avesse capito, consente ai programmatori di inserire più pose di quelle teoricamente ottenibili con otto direzioni e un pulsante standard. Gli scenari del gioco, introdotti da appositi cammeo in alta risoluzione, oltre ai pericoli di cui sopra hanno delle ottime animazioni quali quella della luce oscillante nelle segrete.



***BOX TMB: IL RITORNO DEL REDATTORE OSCURO

Nonostante le apparenze, sembra proprio che Capital Punishment nasconda più di un bug. Andiamo con ordine: a quanto dicono i programmatori il prodotto in questione funziona perfettamente su tutti gli Amiga AGA, quando invece le cose non stanno proprio in questo modo. Su un 1200 base non c'è verso di farlo partire, nemmeno utilizzando il dischetto di boot che l'installer tanto premurosamente ci consiglia di fare. A proposito dell'installer, sapevate che l'LHA incluso nei dischetti di gioco manda in palla il 90% dei computer durante la scompattazione? Va beh, direte voi, ormai tutti hanno un Amiga accelerato con un buon quantitativo di RAM... le sorprese purtroppo non mancano neppure per i possessori di sistemi high-end: sul mio 060 il gioco non è mai riuscito a girare, nemmeno seguendo alla lettera le istruzioni che gentilissimi programmatori ci hanno spedito via E-Mail. E dire che affermano di aver prodotto buona parte del gioco sulle Blizzard 1260. Strano... e ancor più strano che anche su un A4000 si verificano gli stessi problemi: un "fade", un paio di flash bianchi e infine un alquanto enigmatico schermo nero. Non so che dire, spero sia colpa della nostra versione, forse non definitiva al 100%, ma fatto sta che il dubbio permane e quindi, mi dispiace per il prode Alessandro, mi vedo costretto ad abbassare il voto di almeno 4 punti. Vedremo comunque di far luce sulla faccenda nel prossimo numero.

REVIEW

Il sonoro, dal canto suo, svolge pienamente la funzione di preparazione alla lotta grazie a una musica molto ritmata nelle varie schermate di intro e rudi effetti durante l'azione vera e propria. D'atmosfera il parlato della schermata di selezione, che forse si poteva integrare con un bel 'you win' o 'you lose' alla fine degli scontri.

Ora che sapete cosa si rischia ad affrontare la missione, ma anche cosa si nasconde dietro uno dei giochi più attesi degli ultimi tempi, la scelta è vostra. Il castello di Qwesul attende, la punizione capitale incombe.

Alessandro La Spada

A1200

Violento Natale a tutti, ragazzi! CP è nato gran gioco, e tale è rimasto sino alla versione definitiva. La presentazione

è già di per sé impressionante, con il bellissimo pugno infuocato che si solleva ad altezza-uomo ed evidenzia la scritta, mentre la musica ritmata al punto giusto si fa strada dagli speaker del monitor. Tutto è più o meno configurabile, senza che gli effetti sull'azione siano devastanti, ma assicurando una variazione sufficientemente elevata da poter parlare di effettive modalità differenti. Sia il tipo 'storia' che quello 'squadra' sono divertentissimi. L'elevata difficoltà assicura una longevità più che elevata, dunque scordatevi di finirlo in pochi pomeriggi. Quand'anche doveste farcela, poi, tenete presente che una delle cose delle quali abbiamo volutamente parlato poco nella recensione sono le mosse segrete e gli scenari nascosti, tutti da scoprire e da padroneggiare pian piano. L'unico piccolo neo, da me segnalato tra l'altro anche ai Clickboom, ma sul quale gli stessi non hanno potuto (o voluto) fare nulla, è la classica mancanza di 'senso dell'impatto'. Quella cosa che al bar SSF2 era riuscito a rendere così bene, che poi Mortal Kombat e Killer Instinct hanno rappresentato in maniera altrettanto adeguata, non è in effetti così azzeccata in CP; ma quando un cazzotto fa volare uno sprite alto mezzo schermo contro un muro di spuntoni penso che lo scopo sia comunque stato raggiunto. Checché si parli di divieto ai minori, tra l'altro, il mio consiglio è di installare la versione completa e di godersi i particolari più splatter del gioco. Se dunque il lato ludico della vicenda è ampiamente nella fascia di eccellenza, anche quello tecnico non scherza per nulla. Vi ho già fatto notare l'enormità degli sprite, più grossi di quelli di Fightin' Spirit seppure con meno frame di animazione, ma non sono certo trascurabili i fondali. Dal lato sonoro, una volta detto della trascinante musica iniziale, non si può che parlare bene anche degli speeches e degli effetti sonori. L'installer grazie al cielo funziona, e nella confezione troverete pure un poster di Corben Wedge a ricordarvi dell'importanza dei cazzotti nella vita. Capital Punishment è il picchiaduro di Natale per Amiga, oserei definirlo uno dei migliori in assoluto. Lo frena un poco la non eccessiva varietà dei lottatori, solo quattro rispetto a tutti quelli di FS e BB, ma mancare un titolo del genere significa perdersi una pietra miliare.

H A R D W A R E

I sette dischi di Capital Punishment girano con AGA e 2 MB di memoria libera. L'installazione ne occupa circa 15 ed è in grado di creare un disco di boot. È possibile selezionare un'installazione 'censurata', che escluda i particolari più forti del gioco, e una compatibile per gli 060. Raccomandata un po' di fast RAM.





GABRIEL KNIGHT 2

ATTENTO AL LUPO!



Un'avventura in stile hollywoodiano da non perdere.

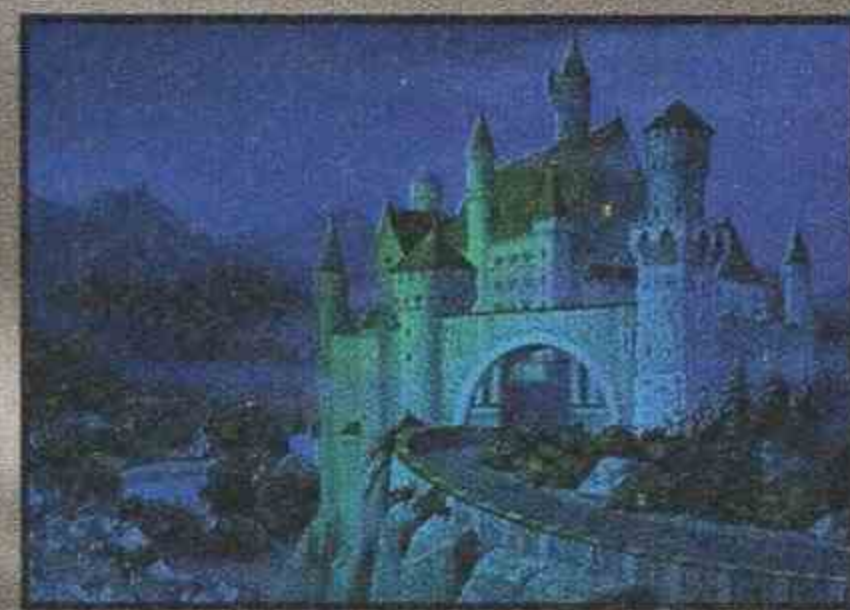
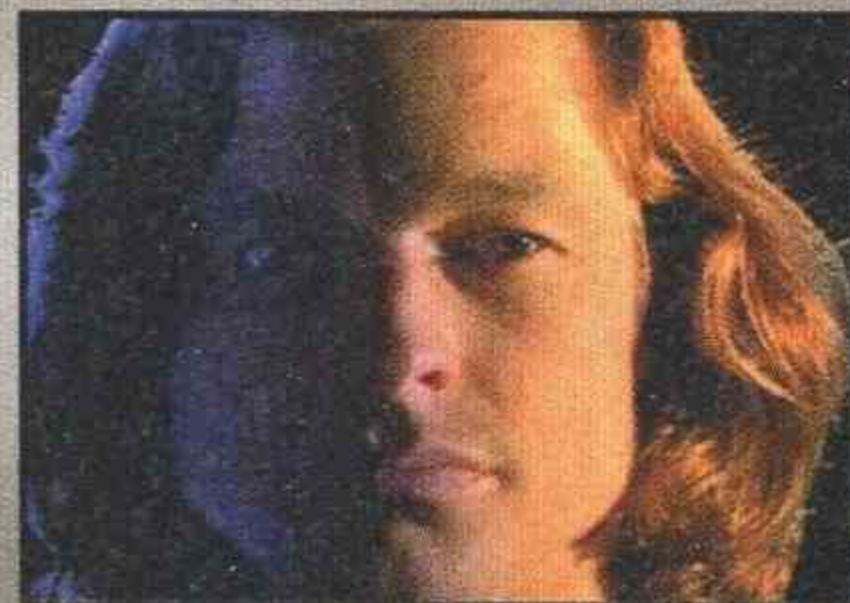
Gabriel, l'investigatore dei fenomeni soprannaturali, vola a Monaco

per scoprire il segreto di una serie di assassini attribuiti a lupi mannari.

La sua compagna, Grace, nel corso delle ricerche scopre la storia

di sconvolgenti processi contro lupi mannari

avvenuti durante il Medio Evo.



*6 CD - Oltre 1.000 scenari -
400 pagine di racconto - 25 attori.
Dal racconto di Jane Jensen*

CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WIN. 3.1 O SUPERIORE
COMPATIBILE WIN '95,
DOS 5.0 O SUPERIORE,
486 DX O SUPERIORE, 8 MB RAM,
SVGA A 256 COLORI,
MOUSE, SCHEDA AUDIO,
CD.Rom 2X.

£ 129.900

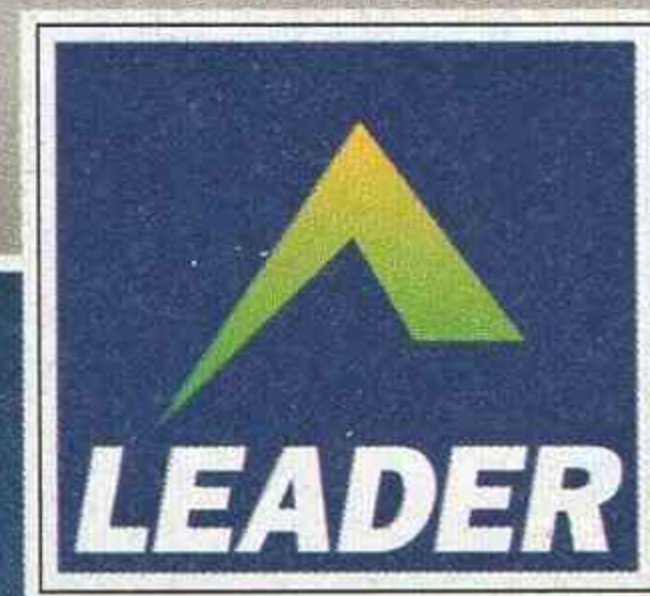


SIERRA

Numero Verde

167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

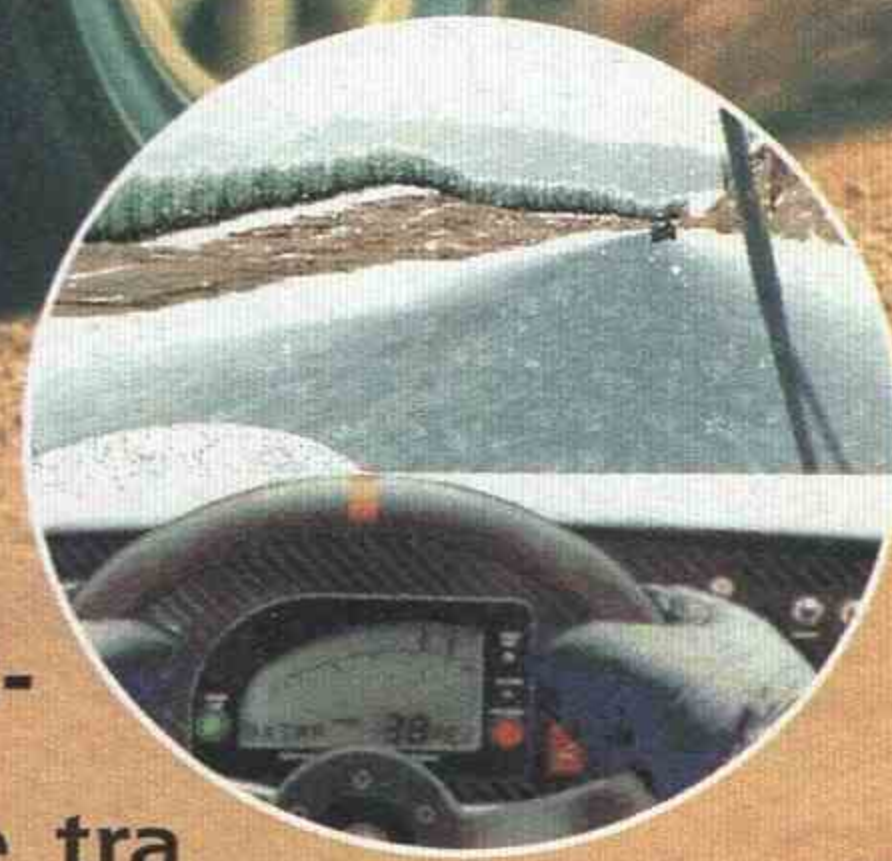


NETWORK RALLY

RALLY

Championship

Se ti piacciono le macchinine,
stai lontano da questo gioco !!



CD.Rom

MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
DOS4GW COMPLETAMENTE
OPERANTE SOTTO
WINDOWS 95 O MS DOS 6.22,
486DX2/66 O SUPERIORE,
RETE IPX PER GIOCARE FINO
A 8 GIOCATORI, 8 Mb RAM,
SVGA CON 1 Mb DI MEMORIA,
SOUNDBLASTER O 100%
COMPATIBILE, LETTORE CD.Rom 2X.
RACCOMANDATO: PENTIUM 100,
16 Mb RAM, SVGA CON 2 Mb
DI MEMORIA, LETTORE CD.Rom 4X.

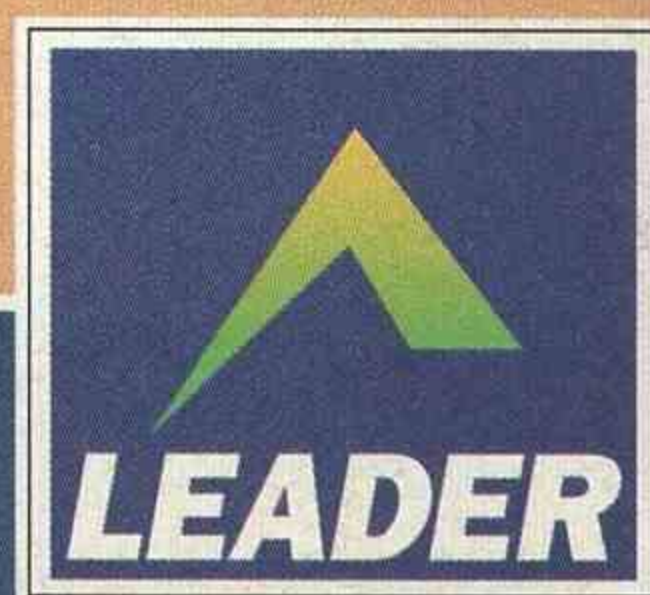
Qui si tratta di conoscere, mettere in asset-
to e pilotare l'auto che potrai scegliere tra

una vasta gamma, in una vera gara, con neve, pioggia, di giorno e di notte.

Più di 3 ore di gara, con opzioni varie che rendono Rally Championship
un'esperienza totalmente coinvolgente.

£ 79.900

Europress © 1996



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

PROLOGO

È tradizione porsi degli obiettivi a inizio anno. C'è chi si propone di fare il bravo ragazzo, chi di codare la routine più tosta dell'universo e chi di maciullare ogni possibile dischetto contente codice AMOS. Ebbene, io faccio parte di quest'ultima categoria e sono sicuro che a molti di voi questo non farà affatto piacere e francamente la cosa non mi tange. E sì, cari miei, perché è ora di darsi una svegliata e aprire gli occhi. Non è più tempo per i giochini scritti in Amos, non c'è più spazio per il platform alla Sonic, è finita l'epoca delle routine in linguaggio basic. Ho fermamente deciso di ignorare qualsiasi prodotto per Amiga che non abbia un minimo di utilità, dato che ultima-

mente il TS si è trasformato in una specie di bidone aspiratutto in grado di ospitare anche le peggiori schifezze (per non dire altro). Non voglio più vedere sprite che rimbalzano per lo schermo, parlassero a 20 strati o embrioni di videogiochi. Fate un favore all'umanità, compratevi un C/C++ e incominciate a programmare seriamente qualcosa che non sia il solito visualizzatore di testi o d'immagini, dato che ne abbiamo fin troppi. E se proprio volete fare un gioco (ricordatevi però che il mercato Amiga è veramente messo male da questo punto di vista), cercate almeno di spremervi le meningi, prendendo ispirazione da quei geni di Longo, Capone e Bizzetti, che con le loro fatiche hanno veramente mostrato al mondo di cosa fosse capace l'Amiga.

TMB

DAMON HILL di Danilo e Massimo (Windows)



Cosa fa la gente normale quando in teoria l'orologio di sistema del proprio PC segnerebbe le 2.54? Semplice: dorme già da un pezzo. Cosa fa invece il Paolone, a cui oggi è stato ricordato che doveva consegnare anche il Talent Scout in tempo? Ancora più semplice, carica il Word dopo essersi spazzato le vostre creazioni e scrive il suo articolo. Ebbene, chi di voi ha seguito le vicende di questa rubrica, dovrebbe conoscere Damon Hill, il gioco di corse in assoluto più sfortunato della storia del Talent Scout: se non erro, per ben due volte ci è stato impossibile valutarlo in quanto i dischetti pervenuti erano difettosi. Ma stavolta, a quanto pare ce l'abbiamo fatta: ecco a voi, nello splendore di queste fotografie, il gioco di Massimo e Danilo in tutto il suo (beh) splendore. Dico "beh" perché mi sono letteralmente polverizzato quel poco di vista che mi rimaneva, per giocare: ma dico, avete preso le macchinine direttamente dalla col-

lezione di MicroMachine del Grande Puffo? Scherzi a parte, posso capire le difficoltà intrinseche del Klick'n'Play, per cui percorsi e vetture devono per forza essere miniaturizzati se vogliono apparire per intero nell'unica schermata a disposizione, ma così si rischia davvero di non capire più niente! Comunque sia, una volta superato l'impatto iniziale (e dopo essersi dotati di un monitor a 17 pollici), Damon Hill risulta decisamente divertente: peccato che lo si possa giocare solo in due, e che io lo abbia provato quand'ero da solo... La realizzazione è buona, la grafica pure, la musica del tutto rippata da brani midi (e quindi coperti da diritti d'autore... aaargh! Sostituitele con qualcosa di vostro al più presto!!!), ma nel complesso il gioco non può ambire a molto di più della distribuzione freeware che l'uso di Klick'n'Play inesorabilmente sottintende.



LO SFORTUNELLO DEL MESE

l'involontario protagonista di questo tristo pertugio "tgmresco": il tuo Heater Shaft non ne ha assolutamente voluto sapere di funzionare sul mio computer, nel senso che superata l'introduzione si è irrimediabilmente impiantato, sia sotto Windows 95 sia sotto DOS. Prometto che cercherò di farlo funzionare meglio non appena avrò un po' più di tempo a mia disposizione, e se sarà il caso sarò ben lieto di pubblicare una rettifica al mese prossimo. Nel frattempo, se puoi, dai ancora un'occhiatina al tuo programma, e tieni conto che io ho un Cyrix P150+ con scheda video S3 Virge PCI, magari il problema sta in uno di questi due elementi...

Stavolta è toccato al caro Federico Tollemeto essere



TALENT'O'TECA

Eccoci arrivati al consueto appuntamento con moduli, canzoni & affini: come sempre ne abbiamo per tutti i gusti, leggete un po' qua...

- DJ MASTER C & FRANKY MNEMONIC: il vostro modulo "profondo.mod" a 8 voci si distingue da molti altri per il fatto che quasi tutti i pattern sono differenti, caratteristica questa che ben pochi possono vantare, tuttavia non mi sembra che brilli particolarmente per originalità... è il solito remix di "profondo rosso" (non se ne può più) con l'uso di una chitarra distorta, tra l'altro nemmeno troppo bella. Per il resto il ritmo è uguale a quello di mille altri moduli. Molto bella invece, a mio avviso, la intro dedicata a The Games Machine.

-GABRIELE "SEKKO" BRUNELLI: Ricordo con un certo terrore l'attimo in cui Gabriele mi consegnò di persona un'audiocassetta con, a detta sua, un "remix di alcune musiche del C64", non per altro, ma perché lì allo SMAU in quel momento c'erano veramente decine di persone che affollavano lo stand della Xenia, altre che andavano e venivano, altre ancora che cercavano di rubare qualche "cimelio", e via dicendo. Ricordo anche che lo trattai con un po' di sufficienza - in fondo di remix delle musiche per C64 ce ne sono a bizzeffe - ma poi ho capito che si nascondeva qualcosa d'interessante, quando mi ha detto che per comporre il suo pezzo aveva usato una Roland Sound Canvas con annessa Daughter Board SCB-55, configurazione audio di cui avremmo dovuto disporre anche noi per poterlo ascoltare. Gente, solo una volta tornato a casa mi sono accorto di avere tra le mani uno dei più bei pezzi di new age che io abbia mai ascoltato! Gli strumenti ovviamente non sono nemmeno paragonabili a quelli che si potrebbero tirare fuori da una normale SoundBlaster 16, e pezzi come l'intro di Cybernoid, quella di Golden Axe, il secondo livello di Ghoul's'n'Ghost, e la musica di Mith rinascono a nuova vita e vanno a fondersi in una vera e propria sinfonia. Inutile a questo punto aggiungere che VOGLIO almeno una cassetta da 60 minuti che contenga le tue musiche, soprattutto se sono tutte di questo livello.

-FGF: Prima il lato positivo. I tuoi moduli sono veramente carini. Poi quello negativo: c'è qualcosa che non va. Non tanto per gli strumenti utilizzati (anche se le percussioni a volte sono decisamente scialbe), che rientrano nella media, ma per le scelte ritmiche. Ascoltando i tuoi moduli si ha la diffusa sensazione che la batteria sia stata "appiccicata" lì, a volte senza seguire perfettamente il discorso. Pulisci meglio il tutto, metti un pizzico di fantasia in più, e i tuoi moduli saranno perfetti. A presto.

-LORENZO ACCORNITI: Perdonami la domanda... Ma perché ci hai mandato dei moduli incompleti? Mi spiego meglio: sandra.xml è molto bello, ma s'interrompe proprio quando uno meno se lo aspetta, l'attacco finale di strange.xml è molto bello, ma dura poco, e poi

ci sono un paio di pattern sparsi in giro, che non possono certo costituire del materiale per una qualsiasi valutazione (positiva o negativa che fosse). Mandaci qualcos'altro perché i presupposti per della buona musica ci sono tutti.

-EFREM "REMINDER" POZZATI: Però! Armony of Puyo è davvero un grandissimo modulo: in un videogioco farebbe proprio un bel figurone, complimenti... Revenge of Reminder e Sliding Up

sono molto fantasiose e godono di un'ottima scelta ritmica; The Art of Remember dimostra inconfutabilmente che sai cambiare genere con estrema dimestichezza... insomma, hai fatto dei bei passi avanti e si sente! Non male nemmeno "The Dark Side", anche se alla lunga può suonare un po' noiosetta. Nel complesso, complimenti davvero, ancora un po' e ti beccavi il bollino...

-PERUZZI SIMONE: Quando c'è l'arte non bisogna metterla da parte e i moduli di Simone ne sono un esempio palese. Rispetto agli ultimi ho notato un vago calo della qualità, nulla di grave comunque. "Ambiente" coinvolge con la sua atmosfera soft, che lo pone un gradino sopra a "Mystery", comunque coadiuvato da un basso particolarmente tosto davvero azzeccato. "Night of Stars" poteva essere meglio e lo stesso vale per "Revenge", sofferenti di un modo di comporre stile primi anni '90.

-PASQUALE DAVIDE: Quale il nome? Quale il cognome? Ha importanza? Non penso, date che in questo caso l'unica cosa che conta è la qualità dei moduli, che non hanno deluso le aspettative (perché, ce n'erano?). La varietà di questi Protracker è senza dubbio rimarchevole, anche se forse hai peccato un po' come scelta degli strumenti. Rimane comunque apprezzabile lo sforzo.

-PAOLO VANADIA: Capurso è un luogo a me assai noto (qui è TMB che ti parla) che mi porta alla mente vaghi ricordi di estati lontane... ciò non toglie che i tuoi moduli disumani abbiano non solo irritato il mio stereo, ma anche il mio stomaco, che ho dovuto domare a colpi di Alka-Seltzer. Non mi ha fatto ridere, quindi non provarci mai più, chiaro?

Da Capo d'Orlando (Sicilia): BACIAMO LE MANI! Questo sfondo (centrale) rappresenta la nostra passione principale, speriamo sia così anche per voi... comunque, non siamo "dei maniaci" e coltiviamo anche altri interessi come appunto l'Hi-Tec che ci permette di materializzare il contenuto perverso dei nostri "BRAINS". Speriamo che il tutto sia di vostro gradimento, in particolare lo sfacchetto dedicato alla nostra rivista "del settore" preferita (SLURP), realizzato con estrema cura dai sottoscritti: "Don" CLAUDIO RANDONE alias d.J. MASTER C. e "Don" FRANCO RUBINO alias FRANKY MNEMONIC.

BASSI A PALLA... BELLA LI !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

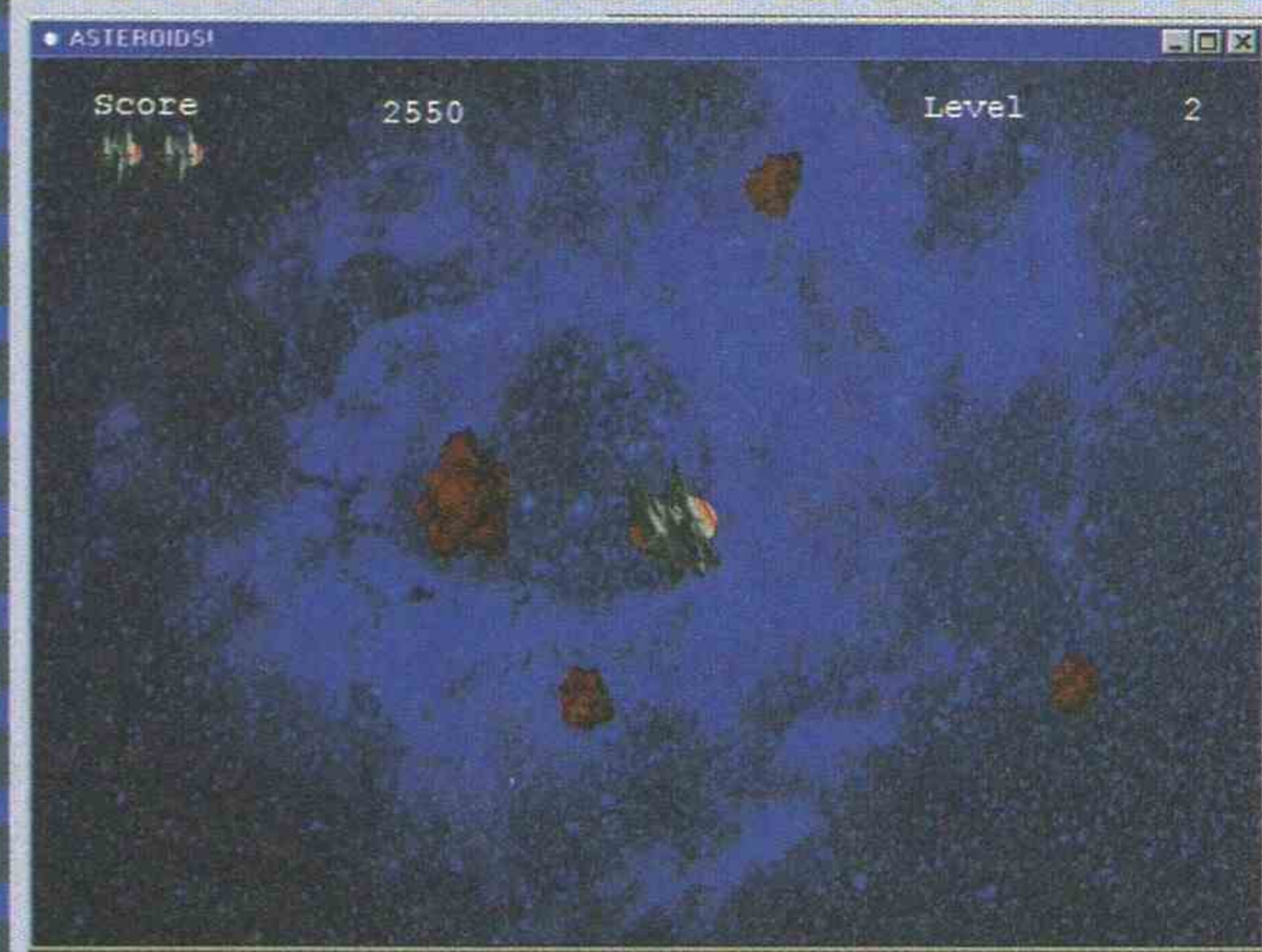
contact : 0941/901449 0941/902567

contact : 0941/902560

ASTEROIDS di DINO CATTANEO (Windows)



Oh, cosa vedo mai! Un clone di Asteroids! E che grafica pazzesca! Sembra addirittura Blasteroids! Non male, devo ammettere di essermi divertito come un matto a giocarci, peccato che il livello di difficoltà è un po' troppo soggetto alle dimensioni - discutibilmente grandi - della navicella principale. Mi spiego meglio: se il gioco di Massimo e Danilo dava dei grattacapi per la miniaturizzazione degli sprite, qui si rischia la claustrofobia: un vero peccato perché la qualità tecnica con cui li hai disegnati è elevata e si vede. Se puoi rimpicciolirli un attimino, ed eventualmente diminuire l'inerzia dell'astronave, faresti proprio una gran cosa. In ogni caso credo che il tuo programma finirà su uno dei prossimi Silver Disk... è troppo divertente!!!



AAA CERCASI

- Cerco due ottimi bozzettisti su carta in grado di disegnare locazioni interne ed esterne per un'avventura in fase di progettazione. Cerco inoltre illustratore per gli intermezzi animati. Chiunque fosse interessato può telefonare a Massimiliano Salustri: 0863/517885 (ore 20/21).

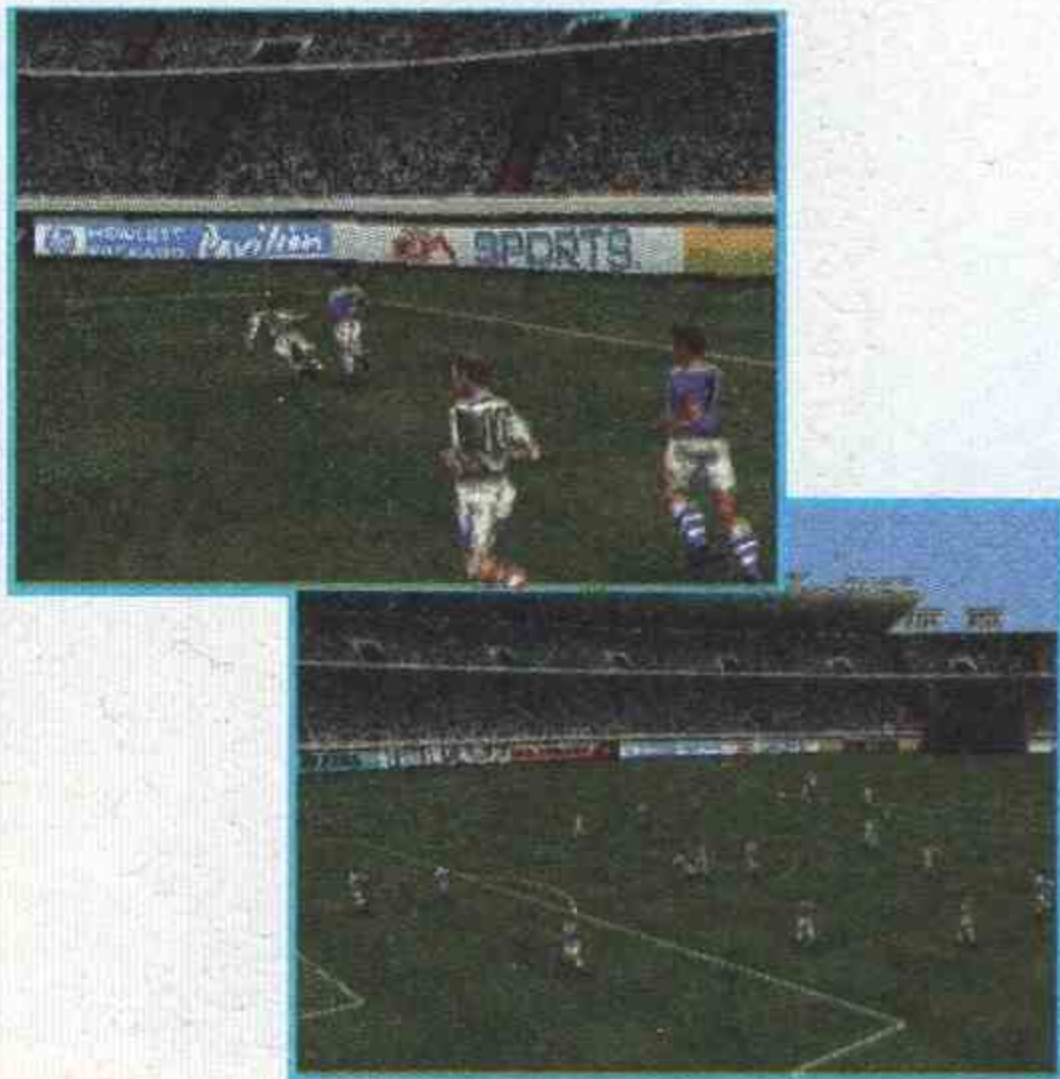
- La CPU Italian System ricerca gruppi di programmazione videogiochi Amiga e PC. Per informazioni telefonate al numero: 055/2321363 o faxate al: 055/2047075.

EPILOGO

Max mi uccide, questa volta mi fa a fettine. Altro che a Natale sian tutti più buoni, qui rischio di finire nel cenone di Capodanno del demoniaco direttore esecutivo... come portata. Solo sei foto per due pagine? Va beh, sarà mica colpa mia se ci mandate venti chili di moduli e neanche un etto di programmi seri. Cosa fotografo? Le forme d'onda? L'ho già fatto decine di volte! Basta, questo è troppo, me ne vado. Scherzi a parte, buon anno a tutti e non dimenticate di seguire i consigli che il buon TMB vi ha lasciato nel cappello, ok?

TMB & Paolone

Tutti sanno che il calcio è lo sport più bello del mondo...



Tecnologia Rivoluzionaria.

- Grafica scorrevole, in 3D renderizzato in tempo reale.
- Movimenti di David Ginola in Motion Capture con la tecnologia MotionBlending™ per un gioco fluido e continuo.
- Nuova intelligenza artificiale dei giocatori per passaggi e scelte di tiro professionali.
- Modalità di gioco multiplayer, fino a 20 giocatori.
- Gioco via modem fino a 8 giocatori.

FIFA 97



Software e manuale in italiano

...adesso lo puoi
Giocare
sul tuo PC

CD-ROM • WINDOWS 95 • PlayStation™ • Saturn™



IF IT'S IN THE GAME,
IT'S IN THE GAME®

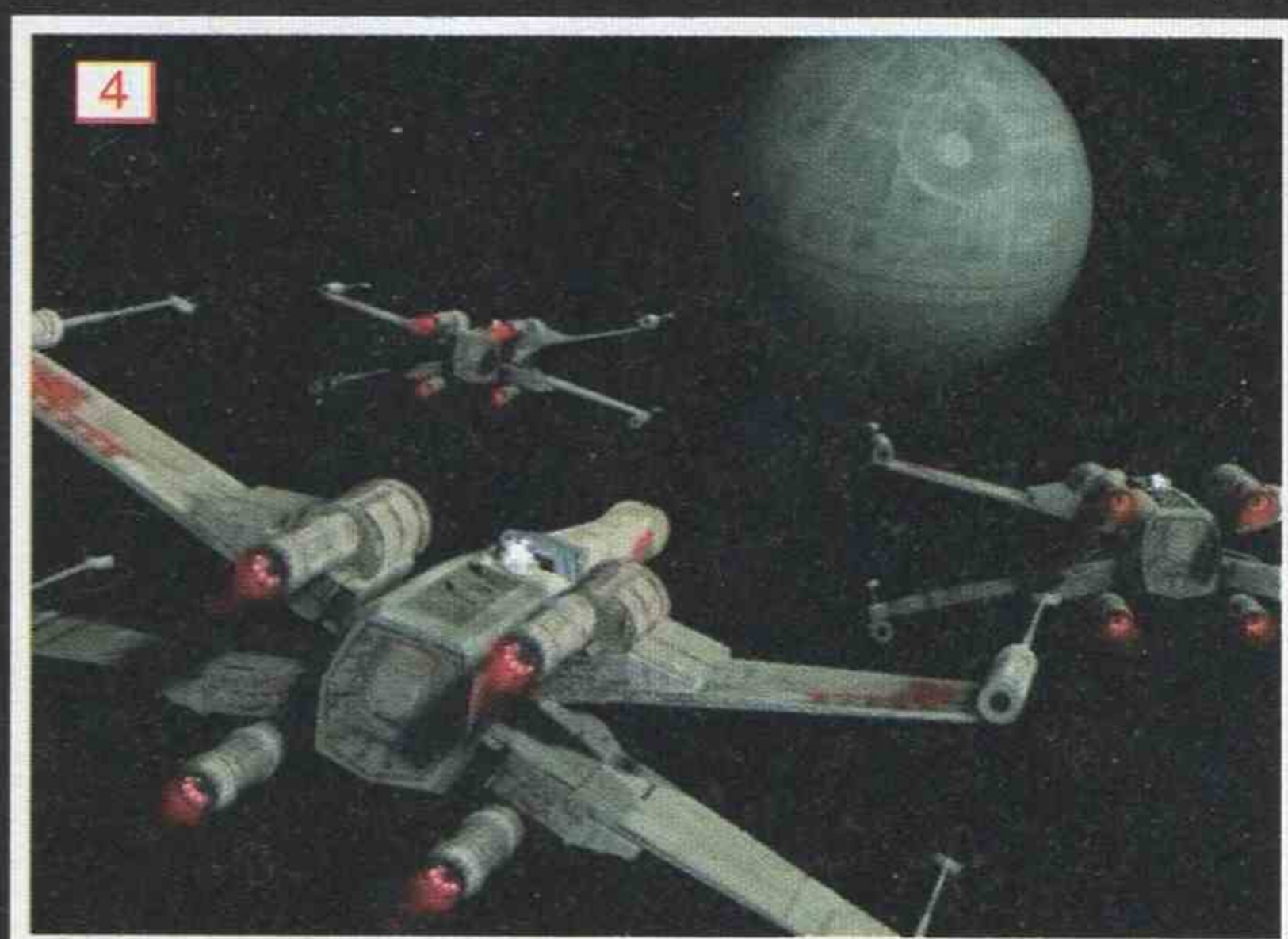
by C.T.O.

<http://www.cto.it>

E rieccoci!!! Non ci speravate più, eh? Dopo mesi e mesi di assenteismo, la rubrica più attesa da tutti gli artisti d'Italia è ritornata, non siete felici? Spero di sì, in ogni caso v'invito ad aver un po' di pazienza nel caso il vostro nome non figuri in questo numero: siamo parecchio in arretrato e ci vorranno almeno un paio di mesi (previsione ottimistica) prima di tornare in pari. Inoltre, data l'enorme affluenza di materiale mi trovo nella scomoda condizione di dover limitare i commenti alle vostre immagini a poche righe, in modo da lasciare spazio a tutti. Bando alle ciance, quindi, e sotto a chi tocca!

Iniziamo con Barisonzi Simone (FOTO 1 - 2), un vero mago del Photostyler e del Paintbrush di Windows (vada per il primo, ma quest'ultimo è veramente osceno!), con cui ha realizzato due autentici capolavori ispirati alle magnifiche opere di Masamune Shiro: Appleseed e Orion. Deunan e Seska sono disegnate in maniera assolutamente stupefacente, con una cura nei dettagli davvero maniacale (in tutti i sensi...). Non possiamo che farti i complimenti per la tua tecnica, davvero fuori dal comune. L'unica immagine poco convincente, ma comunque apprezzabile, è quella della lattina modellata con il 3D Studio, dedicata alla nostra rivista. Nulla di nuovo comunque. Continuiamo con le picture di Giuliano D'Angelo (FOTO 3 - 4), che si è ispirato non poco alla saga di Guerre Stellari. Che dire? A quanto sembra riesci davvero a sfruttare a fondo le possibilità offerte dal limitato 3D Studio 2, ma francamente sorge il dubbio che molti degli oggetti siano presi da qualche raccolta. Non fraintendermi, non ti sto accusando di nulla,

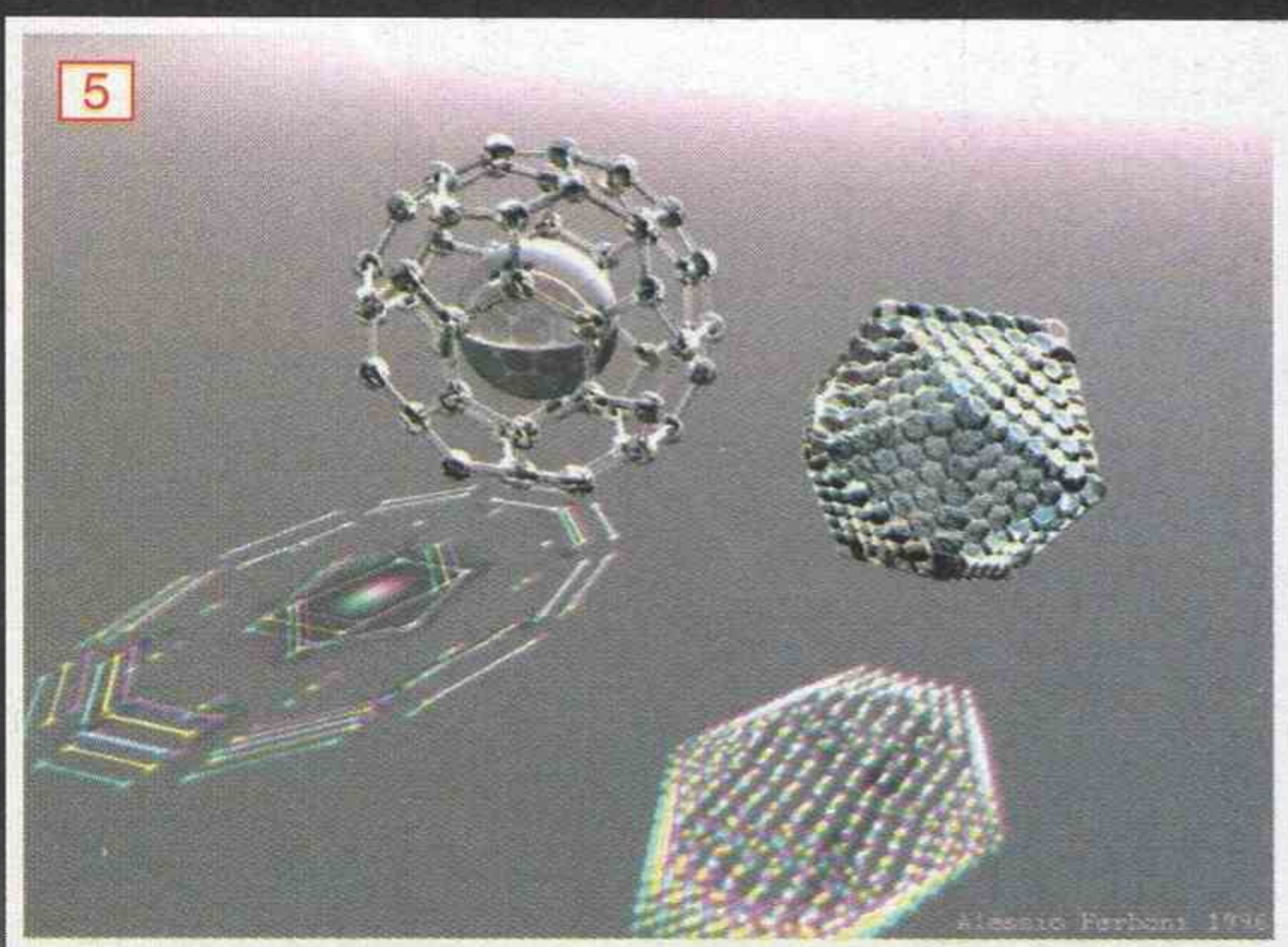
a precisare di non aver utilizzato alcuna interfaccia grafica; infatti, per chi non lo sapesse, POV funziona a script, tramite un linguaggio non difficilissimo, ma nemmeno alla portata di tutti. I risultati sono quantomeno eccellenti, soprattutto come qualità e pulizia delle immagini. Apprezzabili soprattutto Powglass (per le rifrazioni di luce) e Xplratio, che vanta anche un paesaggio frattale. Un po' meno esaltanti i risultati ottenuti da Alberto Colombo, che dimostra ancora parecchie incertezze, sia in fatto di modellazione che di idee vere e proprie. Le varie immagini hanno tutta l'aria di essere dei primi esperimenti, data la loro poca coerenza. I soggetti sono spesso e volentieri fini a se stessi e nel contesto si nota una scarsa attenzione alla loro posizione nello spazio. Hai ancora parecchia strada da fare, soprattutto sul piano del



però sai com'è, di X-Wing, Death Star e TIE-Fighter ne ho visti a camionate in anni e anni di Talent Art, quindi potrai capire le mie perplessità. Voglio comunque fidarmi della tua onestà, complimentandoti vivamente per la buona resa del rendering, per le texture utilizzate e per la cura maniacale con cui hai realizzato i vari soggetti.

Di grande impatto i rendering di Alessio Perboni (FOTO 5 - 6), realizzati con grande perizia tramite il sofisticato Persistence of Vision 3.0. L'autore ci tiene

realismo. La stessa cosa vale per Venturi Giuseppe: la sua opera, modellata e renderizzata con il 3D Studio 4.0, lascia parecchio a desiderare. Osservando l'immagine in questione si ha subito un'impressione di confusione, dovuta a una mappatura non proprio perfetta, il cui effetto viene amplificato a causa di una bizzarra aspect-ratio, che tende a far sembrare tutti gli oggetti tremendamente "schiacciati", quanto deformati. La mano che esce dallo specchio, poi, risulta decisamen-



te fuori luogo (piuttosto che un braccio robotico, non potevi farne uno scheletrico?). Riprova e controlla.

Finalmente possiamo tornare al 2D con alcune LBM di Perdelini Giorgio. Ancora una volta non ci siamo, dato che le varie immagini peccano di un tratto a dir poco incerto e di una colorazione abbastanza impastata. Francamente ho visto uscire cose decisamente più stupefacenti dal Deluxe Paint, che a tutt'oggi è considerato il programma principe per il disegno 2D. Insomma, devi lavorare parecchio prima di meritarti qualche nota di merito e scusami se sono stato troppo cattivo.

Mattia G. Devecchi ha invece seguito il vecchio consiglio dei pochi ma buoni, inviandoci un'unica BMP prodotta con il terribile Paint di Windows 95 (ma siete dei masochisti! Prima il Paintbrush, poi il Paint di W95... ma non avete proprio rispetto per il vostro estro creativo). Il disegno non è affatto male, anche se mi devi spiegare dove sono i 64000 colori di cui ti vanti... io ne ho contati sì e no 16. Fai comunque attenzione alle proporzioni, dato che hai disegnato un Crilin decisamente troppo largo, che tende ad assomigliare a un armadio a tre ante, piuttosto che al piccolo eroe di Dragonball.

Concludiamo con Savoldelli Simone, appassionato dell'universo giapponese, specie per quello dei cartoni animati e dei manga. Le sue immagini, infatti, trasudano di riferimenti più o meno espliciti a cartoon che hanno segnato la nostra infanzia, fra cui non mancano Conan, Yamato, Hokuto No Ken e via dicendo. I rendering, tutti prodotti con il 3D Studio 2, non sono proprio lo stato dell'arte, anche se è apprezzabile lo sforzo. La maggior parte delle scene sono comunque molto "aride" e si ha l'impressione che gli oggetti siano piazzati nello spazio senza molta cura. Praticamente sembra tutto troppo artificiale. Lavora meglio sui materiali e sulle luci per ottenere risultati migliori.

E con questo è tutto... come dite? Già finito? Purtroppo sì, ma non preoccupatevi, il prossimo mese cercherò in tutti i modi di dedicarvi almeno un paio di pagine, ok?

Mirko "TMB" Marangon

MAXX

Usa il Cervello!



Interplay™

La Terra è stata ecologicamente distrutta e i sopravvissuti si sono divisi in 8 clan opposti e vivono in navicelle spaziali immense.

Tutti sono alla ricerca di una nuova "terra" da colonizzare. Il tuo cervello è stato congelato criogenicamente ed ora è collegato al computer principale: così puoi guidare direttamente la colonizzazione del nuovo mondo.

Costruisci, controlla mostri di terra, aria e mare per difendere la tua nuova colonia!

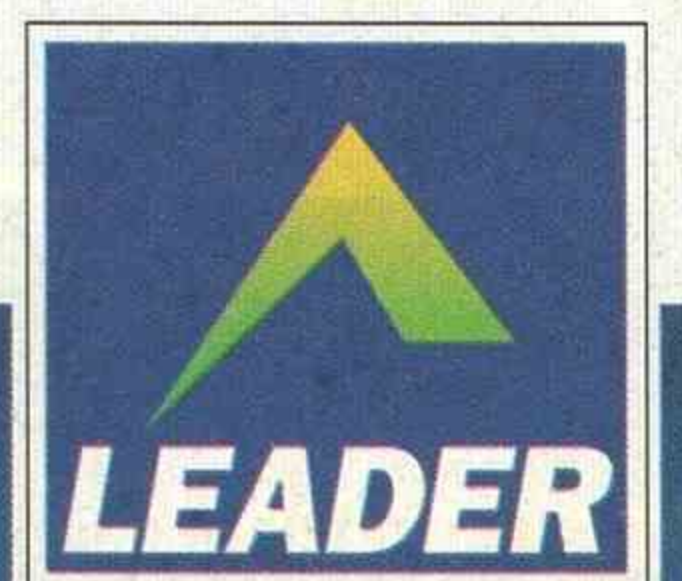
CD.Rom
COMPLETAMENTE
IN ITALIANO

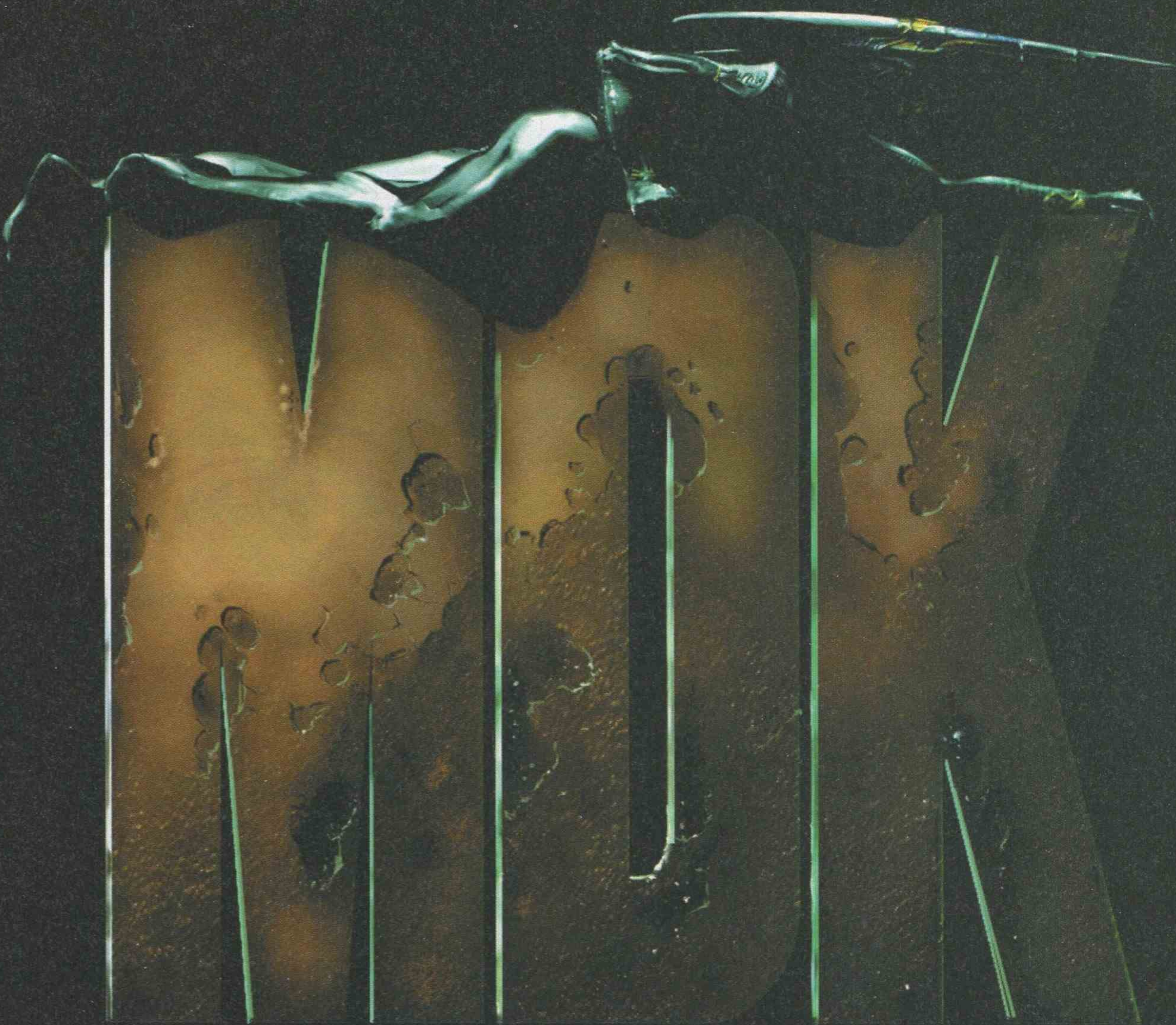
REQUISITI TECNICI:
486/66 CPU O SUPERIORE,
8 Mb RAM,
(RACCOMANDATO PENTIUM 90),
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA SONORA COMPATIBILE
16-BIT SOUNDBLASTER, SVGA,
MOUSE.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

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





Muori **D**emente **K**anaglia ???

Massima **D**istruzione **K**osmica ???

Musica **D**a **K**ollasso ???

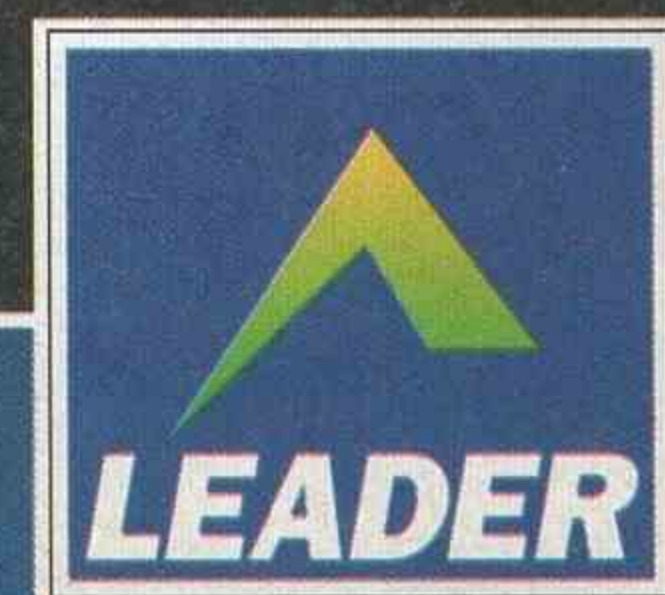
Mango **D**atteri **K**iwi ???

CD.Rom

Scopriilo tra 2.600.000
secondi in tutti
i Rivenditori LEADER.

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



Punt SOFT

✓ Vendita diretta computer ed accessori

✓ Garanzia 12 mesi sui pezzi montati

✓ Vasto assortimento di Video Giochi



PlayStation



HARDWARE SOFTWARE
CENTRO VIDEO GIOCHI

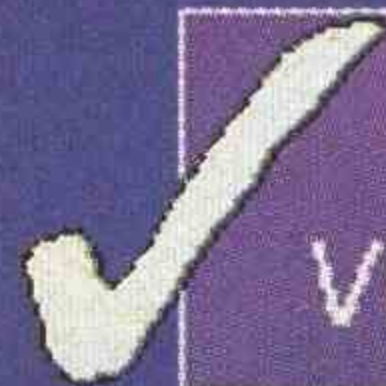
Vasto Assortimento
di titoli PC CD-ROM

7 Negozi in Toscana specializzati in Video Games



Firenze

Via Torcicoda, 1/r ☎ 055/700022



Firenze

Viale Guidoni, 77/b ☎ 055/4361522



Firenze

Via Aretina, 167/b.r ☎ 055/6503886



Empoli

Piazza Don Minzoni, 2 ☎ 0571/70081



Scandicci

Via Alfieri, 10 ☎ 055/2578759



Prato

Via F. Cavallotti, 26/28 ☎ 0574/42721



Siena

Via G. Duprè, 12 ☎ 0577/282797



Software Universe®

CONSOLES
department

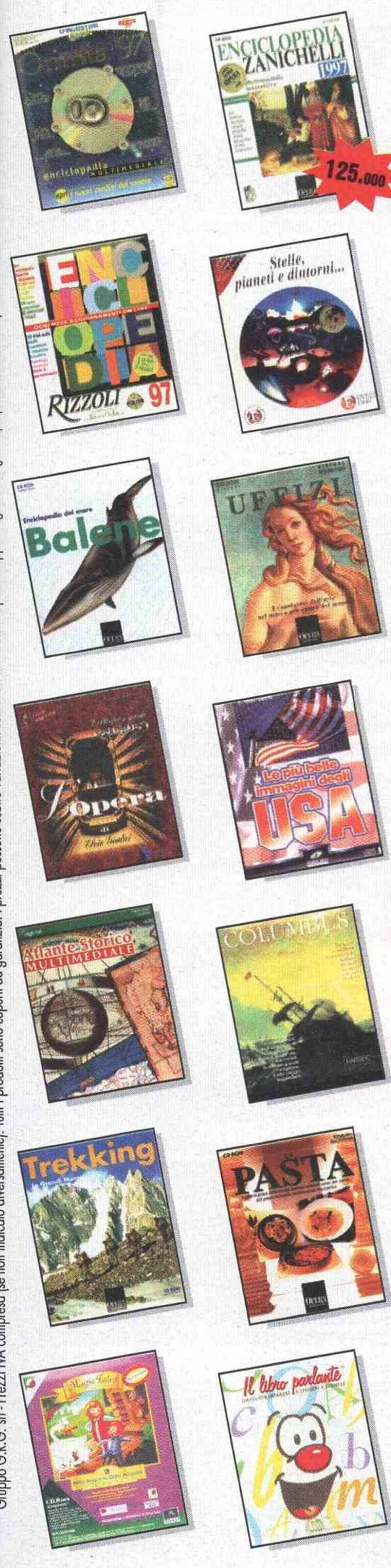
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTI VENDITA

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel. 0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



GAMES CD



- 11th Hour 99.900
- 7th Guest 37.900
- Big Red Racing 98.000
- Bio Forge 49.900
- Blam! Machine Head 95.000
- Broken Sword 95.000
- Buried in Time (Ita) 95.000
- Burn Cycle 85.000
- Command & Conquer 99.900
- Command & C. Data Disk 39.900
- Civilization II 99.900
- Cyclemania (Ita) 49.900
- Dark Forces 49.900
- Day of Tentacle (Ita) 49.900
- Deadlock 95.000
- Descent 2 89.900
- Doom II 49.900
- Down in the Dumps 104.900
- Duke Nukem 3D 79.900
- Duke Nukem 3D (Ita) 95.000
- Earth Siege 2 95.000
- Enemy Nations 39.900
- F1 89.900
- F1 G.P.2 89.900
- F22 Lightning II 108.000
- EF 2000 ITA 119.900
- Fifa 96 ITA 69.900
- Fifa 97 ITA 89.900
- Fifa Soccer 49.900
- FX Fighter (Ita) 49.900

GAMES CD



- Lords of Midnight 49.900
- Magic Carpet II 99.900
- Mad Dog Mc Creek I+II -OEM- 49.900
- Madden 97 99.900
- Magic Carpet (Ita) 49.900
- Mega Race -OEM- 29.900
- Michael Jordan in Flight 49.900
- Monkey Island I or II (Ita) 49.900
- MTV'S Slam Scape 95.000
- Nascar Racing 39.900
- NBA Live 95 49.900



- NBA Live 96 (Ita) 89.900
- NBA Live 97 (Ita) telefonare
- Need For Speed 79.900
- Need For Speed Spec. Edition 89.900
- NHL 96 89.900
- NHL 97 99.900
- Olympic Games 94.900
- Olympic Soccer 94.900
- Pagan Ultima VIII 49.900
- Pandora Directive telefonare
- PGA Tour Golf 96 118.000
- Phantasmagoria (Ita) 134.900
- Phantasmagoria 99.900
- Pinball 95 69.900
- Police Swat 89.900
- Pray for death 59.900
- Primal Rage 49.900
- Quake 89.900
- Rama 114.900
- Rebel Assault - Ribassato! 37.800
- Rebel Assault II 99.000
- Red Alert ITA 89.900
- Ripper 124.900
- Rugby World Cup 95 39.900
- Safe Cracker 94.900
- Sam & Max (Ita) 49.900
- Scorched planet 94.900
- Screamer 64.900
- Screamer II 69.900
- Scudetto II ITA 84.900
- Sea Wolf (Ita) 49.900
- Secret Weapon of Luftwaffe 38.000
- Shivers 89.900
- Sensible World of Soccer Euro 96 75.000



- Gabriel Knight II 99.000
- Grand Prix Manager 95.000
- Hardline 95.000
- Hexen 84.900
- Hi Octane 29.900
- Inca 49.000
- Inca II 39.900
- Indiana J. Fate of Atlantis (Ita) 49.900
- Indy Car II 79.900
- Iron Assault 49.900
- King Quest VII (Ita) 95.000
- Light House 124.900
- Links LS Golf 124.900
- Little Big Adventure 49.900
- Lost In Time 1+2 49.900

GAMES CD

- Spectre VR 105.000
- Silent Thunder 95.000
- Silent Hunder 79.900
- S.T.O.R.M. telefonare
- Strike Commander 49.900
- Super Karts 49.900
- System Shock 49.900
- Tennis Int. Open 49.900
- Theme Park (Ita) 49.900
- Tie Fighter Collector 49.900
- Tilt 85.000
- Tomb Raider 94.900
- Top Gun (Ita) 95.000
- Torin's Passage(Ita) 95.000
- Uefa Championship 75.000
- U.S.Navy Fighters 49.900
- War Craft 2 (Ita) 95.000
- World Rally Fever 75.000
- Wing Commander III 49.900
- Wing Commander IV telefonare
- Wings of Glory 29.900
- Woodruff (Ita) 49.900
- X Wing Enhanced 49.900
- Z (Ita) 114.900

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

PROSSIMA APERTURA
BERGAMO
VIA XX SETTEMBRE
PER INFORMAZIONI
TELEFONA AL
02/42.300.10

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?

telefona 02-42.22.684!

I Belée GIOCHI PER VOI

CONSOLES department

Software Universe

La trasformazione è fatta!

la nuova dimensione del tuo negozio è:

Software Universe

CONSOLES department

QUI PUOI USARE

VISA
MasterCard
CartaSi

VideoOnLine

Abbonam. annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusa

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

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

Tel. 02 - 42 300 10

FBS PAGES

Più utili delle omonime GIALLE, più paffute di Puffo Golosone, più strappalacrime di "Anche i ricci piangono" e più profondo di The Dig... Sì, sono tornate e in versione Maxi (come i pannolini!). Scommetto che vi starete chiedendo: "Dove diavolo sono andati i Tips? Dove cribbio è Mao?" e soprattutto "Chi è quel pazzo che ha dato modo al Corner di diventare Pages?"... calma, calma, non spingete, c'è una spiegazione a tutto.

Sicuramente avete visto l'incredibile volume di soluzioni che abbiamo voluto inserire questo mese nella rivista, l'assenza del benamato Della Calce è essenzialmente dovuta al fatto che la copia di Fable che quel disgraziato aspettava per la soluzione è arrivata nel periodo di chiusura e, per cercare di farcela, si è visto costretto a passarmi il testimone in dirittura d'arrivo. Io cercherò di fare il possibile per prendermi cura della rubrica in sua assenza, anche se sul prossimo numero tutto tornerà come prima, o forse anche meglio (non voglio sbilanciarmi troppo). Questo mese i dovuti ringraziamenti e i vari saluti vanno a Pina Saettone di Donnas (AO), grazie mille per gli auguri di Natale, è sempre un piacere sentirvi... ehm,

leggerti (per U7-2 spero di poter fare qualcosa al più presto); Fabio Zampollini di Asti, che ci ha spedito tre lettere assolutamente identiche ma a dir poco caratteristiche; e Mario Santoro da Napoli che chiede la soluzione di Evocation... se qualcuno avesse finito il gioco me la mandi all'indirizzo dei Tips (magari già su dischetto), in palio c'è una confezione XL di sfogliatelle Santoro!

Com'è ormai nella tradizione, l'indirizzo al quale dovrete spedire il tutto è: Xenia Edizioni - TGM Tips & Nesciddoko, Casella Postale 853 - 210128 Milano. La E-Mail di MAO è invece: adellacalce@digibank.it. Mentre il numero per faxarmi le vostre richieste (mi raccomando a FBS non a Silvestri, S. Antonio o a chi altro!) è: 02-878567, a cui risponderò sulla rivista stessa. Ricordate di indicarmi con precisione dove siete rimasti bloccati e magari, se si tratta di un'avventura grafica, gli oggetti che avete nell'inventario. Ma ora prendete un bel respiro e tuffatevi nella lettura, se siete stati fortunati le poste-lumaca non si saranno mangiate le vostre lettere!

Fabio "FBS" Simonetti

LA LISTA DELLE MERAVIGLIE —CIAK DUE—

Per una qualche strana ragione, il grafico non ha ben capito come impaginare l'incredibile listona del mese scorso, così ho deciso di dargli una seconda possibilità, riproponendovela. Ho fatto male (faccia di maiale)?

Per poter richiedere le copie col CD (al doppio del prezzo di copertina, eheheh) dovrete fare un versamento sul c/c postale 19551209 intestato a Xenia Edizioni s.r.l., Via Dell'Annunciata 31 - 20121 Milano, indicando sul retro il nome e il numero della rivista/riviste che desiderate. Mi raccomando, occhio a non cannare alla grande il numero che volete, perché purtroppo noi non possiamo cambiarvelo!

CD di TGM n. 82 — Monkey Island; Monkey Island 2; Alone in the Dark
CD di TGM n. 83 — Indiana Jones 4; Alone in the Dark 2
CD di TGM n. 84 — Maniac Mansion; Zak McKracken; Day of the Tentacle
CD di TGM n. 85 — Sam & Max; Alone in the Dark 3; tutte le mappe di Rayman
CD di TGM n. 86 — Diskworld; Darkseed
CD di TGM n. 87 — Simon the Sorcerer (con mappe); Woodruff and the Sch-nibble of Azimuth
CD di TGM n. 88 — Under a Killing Moon; Phantasmagoria
CD di TGM n. 89 — Cruise for a Corpse; Cyberia 2
CD di TGM n. 90 — King Quest 5 (con mappe); Shadow of the Comet
CD di TGM n. 91 — King Quest 6; Space Quest 4
CD di TGM n. 92 — Lands of Lore (con mappe); Little Big Adventure; I Have No Mouth
CD di TGM n. 93 — Indiana Jones 4 (a grande richiesta); Beneath a Steel Sky; Full Throttle

BIG RED ADVENTURE (Davide Menoncin di Cusano Mil. -MI)

Ma partiamo subito con una bella avventura italiana. Per prima cosa grazie mille per i complimenti, ti farà piacere sapere che sei il primo a scrivermi chiedendo notizie su questo gioco che ho finito eoni addietro... a me sinceramente non è piaciuto più di tanto (tranne la fine che è troppo storta!), ma conosco parecchie persone che l'hanno apprezzato a manetta. Per poter costruire l'adattatore d'impedenza che ti serve, avrai bisogno di unire il telecomando con il registratore e poi collegare quest'ultimo allo ZX81... tutto qua.

DESCENT (Davide Carlaccini di Firenze)

Ho rintracciato questi codici, dopo ore e ore di lavoro, negli anfratti delle catacombe redazionali... dovrebbero funzionare alla grande! Per prima cosa dovrai digitare GABBAGABBAHEY e successivamente inserire una delle seguenti password (il tutto durante una normale partita): AHIMSA - fa in modo che i nemici non

sparino
BIGRED - armi superpotenti
BRUIN - vita extra
FARMER JOE - per saltare al livello che vuoi.
GUILLE - invisibilità.
MITZI - per le chiavi.
RACERX - invulnerabilità illimitata.
SCOURGE - per avere tutte le armi.
TWILIGHT - ripristina energia e scudi

DREAM WEB (Maurizio Zani di Crotone)

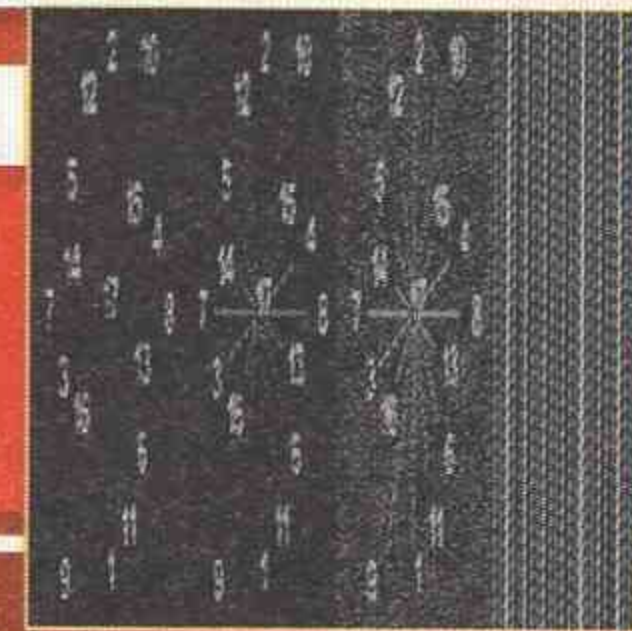
Un gioco quasi sconosciuto, ma senza dubbio un'avventura arcade ben riuscita... Per uccidere David Crane non dovrai entrare dalla porta principale, bensì tornare alla cabina dell'ascensore, usare il coltello sul pannello a sinistra e tagliare il cavo verde in modo da interrompere il collegamento elettrico. Sulla parete a destra c'è una maniglia, esaminala e usala in modo d'arrivare al tetto dell'ascensore. Una volta qui sopra, usa l'ascia sulla porta (magari salva prima) e sarai sul balcone della Suit di Crane... vedrai due guardie. Appena puoi accedi all'inventario, seleziona l'ascia e conficcala nel petto di quella che si sta facendo il pediluvio, poi usa la pistola ed elimina l'altra. Se procederai a sinistra e poi in basso troverai David... Enjoy!

GABRIEL KNIGHT (Claudio, il misterioso ragazzo della città senza nome)

Dalle nebbie dei tempi, ecco una delle poche avventure Sierra degne di questo nome (sono malmosto e me ne vanto!)... Dunque Claudio, tu vuoi solo sapere cosa si dovrà scrivere col mattone rosso sulla tomba nel cimitero di St. Louis, un attimo che controllo nella mia palla di vetro (ho una protesi!)... "DJ bring sekey madoule", sì è proprio lei. Buona continuazione!

PANDORA DIRECTIVE (Errata Corrige)

Hahaha, che sciocchino che sono stato: componendo l'immagine n.34 della soluzione scorsa mi sono dimenticato una piccola cosa: due numeri... Mi scuso con tutti quelli che si sono strappati i capelli o magari anche di peggio. Eccovi l'immagine giusta... mea culpa, mea culpa!



LION KING (PC)

Sempre da DWARF per poter accedere ad alcuni interessanti cheat durante lo svolgimento di una normale partita: con H riavrete tutta l'energia mentre con L salterete immediatamente al livello successivo (utile soprattutto per le versioni buggate).

KING QUEST 7 (Ivana Vinciprova & Ragazzo da Rocca Pietore -BL)

Il settimo capitolo della storia della sfigatissima famiglia di Daventry è una vera palla al piede, comunque non vi dovete preoccupare, perché credo di aver trovato una soluzione per i vostri problemi (o almeno ad alcuni di essi, d'altronde non sapevo che oggetti aveste dietro)... Per prima cosa il corno: dalla schermata in cui c'era la pala (a nord del gattino), andate a ovest e poi a sud. Posizionatevi nell'angolo in basso a sinistra e suonate il cornetto (il "fischiello" che avete nominato). Entrate nel buco; analizzate il lucchetto e poi premete nell'ordine: teschio, pipistrello e ragno. Usate il cosiddetto "Dragon Toad" sul re, dopodiché sbattete il martello sul suo bracciale. Prendendo il mantello nero e usandolo su Rosella la ragazza sarà molto meno visibile! Entrando nella casa a nord potrete poi parlare a Doc riguardo al Defoliante... Mi fermo qui, spero di esservi stato d'aiuto.

DESTRUCTION DERBY (Michele Furlan di Trieste)

Il seguito è una ciofeca, il primo ci va abbastanza vicino... Ho trovato recentemente un trucchetto che ti permetterà di divenire praticamente invincibile, basterà aggiungere al posto del tuo nome la scritta !DAMAGE! (io l'ho trovata scritta così, non ho idea se serva o meno aggiungere i punti esclamativi).

INDY 3 (Francesca Patrignani di Portograribaldi <porta pure chi vuoi!> -FE)

Cara Francesca, chi ti risponde è il mitico (almeno si spera) FBS; il fatto che tu ti sia bloccata all'inizio può dipendere solo da due circostanze: la prima è che non hai ancora aperto il pacco che hai trovato nel tuo laboratorio; e il secondo è che probabilmente non hai notato che è stato aggiunto il verbo "Viaggia" col quale potrai raggiungere Venezia... queste sono le uniche due spiegazioni. Complimenti per aver ritrovato da sola il diario di Indy!

MEGALOMANIA (Amiga)

Da Emanuele "Sun" Locci, sono arrivati un po' di trucchi per alcune glorie Amiga. Sono sempre i benvenuti i cheat di questo tipo (in effetti il periodo di magra non è ancora finito, cosa aspettate a fare come SUN?). Digitando la password OFBAXURKHIR potrete partire dalla quarta epoca con 300 uomini a disposizione...

GOBLIINS 2 (Sig.ra Anna Maffei di Ala -TN; Mauro Pattaro di Granze -PD)

Per prima cosa un grosso saluto ad Anna, mi ha fatto piacere leggere il fax che mi hai mandato (posso darti del tu vero? Chi tace acconsente... o non-sente, a scelta!). Purtroppo ho potuto rispondervi solo ora per mancanza di spazio nei tips del mese scorso (se avete notato è stato anche omissivo il logo dell'FBS Corner!), comunque sia, ecco ciò che volevate sapere: dopo che Winkle avrà messo il sale sulle polpette (lo potrete trovare cliccando sul pescespada), dovrete dirigerli alla mensola sopra al cuoco; quando quest'ultimo verrà sollevato, fate mettere a Fingus una puntina sulla cassa... dovrete essere velocissimi e usare del gentilisir nella polpetta che vi troverete davanti. Per il secondo punto (la storia del principe che torna sempre indietro) dovrete necessariamente terminare il livello... ecco comunque alcuni consigli sparsi: dopo aver preso uno scarafaggio grazie al guanto, usatelo nuovamente sul buco e gettagli sopra un po' di gentilisir (probabilmente l'avete già fatto ma non si sa mai). Nello schema con l'armatura, fate invece premere a Fingus la pietra della torre; cliccate sull'elmo e usate la corona. Scendete e raccogliete la penna con la quale dovrete dare una "spolveratina" al vaso del pittore. Dopo aver usato lo scarafaggio col buco e averlo pitturato, usateci sopra il pepe e poi il gentilisir. Tornando alla sala del trono ora sarete in grado di convincere il Principe Buffone a venire con voi nella macchina nello schema dell'armatura. Alla prossima!

LEGEND OF KYRANDIA (Francesca Patrignani di Portogoribaldi -FE)

Mmmh, parli della grotta del Drago e del Pantheon del Chiaro di Luna... ah, ora ricordo, purtroppo per te c'è un bel labirintone da fare, e perciò sarebbe il caso che ti facessi una mappa. Dall'entrata della grotta, continua a destra, raccogli le bacche dalla pianta al centro (ti aiuteranno a illuminare il cammino, ma dopo un po' si "scaricheranno") e poi segui questa strada: in alto, a destra, due volte in basso (continua a prendere le bacche), in alto, gira a destra e raccogli la pietra per terra. Vai ancora in alto, a destra e sarai nella cosiddetta Stanza Lunare. Vai a destra, in basso raccogliendo la pietra, basso, sinistra,

in basso per tre volte, poi a destra; raccogli la moneta a sinistra e la pietra a destra, poi continua per due volte ancora a destra. Sali verso l'alto; sinistra e poi due volte in alto raccogliendo la pietra. Coraggio abbiamo quasi finito... vai ancora due volte a destra, in basso, in alto e prosegui verso destra prendendo uno degli smeraldi; alto, a destra per due volte e poi nuovamente in alto. A questo punto non ti resta che prendere l'ultima pietra e tornare all'entrata dove è presente il meccanismo che ha chiuso la grata: lancia una per volta le 5 pietre sul piatto vicino alla palla di ferro e finalmente potrai rivedere la luce del sole... Grazie, grazie, lo so!

TIPS**LEISURE LARRY 1-3 (PC)**

Da Andrea Caratta di Milano, un trucchetto che farà felici tutti i piccoli avventurieri porcellini alle prese con il playboy in bianco. Quando all'inizio del gioco vi verrà chiesto di inserire la vostra età (per togliere o meno le scene sconce) voi premete contemporaneamente CTRL+ALT+X... Non ho idea se il trucco funzioni o meno, voi provateci e poi mi saprete dire!

LOST IN TIME (Davide Carlaccini di Firenze)

Dunque, a quanto mi dici non sei riuscito ad aprire il cancello nella seconda parte del gioco giusto? Quello che dovrai fare sarà prendere la batteria del trattore, prendere la pipetta da una delle tasche e, dopo aver allontanato il cavallo con una delle mele che c'erano sul tetto del già citato trattore, usare la pipetta sulla batteria per poi scaricare l'acido sul lucchetto incrinato... tutto qui. Aloha!

NIGHT SHIFT (Amiga)

Ok, è venuto il momento di eliminare anche questo gioco dalla lista di quelli che non avete mai finito. Emanuele "SUN" Locci ha buttato via 4 pennarelli per scrivere tutti i codici di gioco, io invece ho consumato i tasti del mio PC! Accattatevi illo!
A= ananas; B= banana; C= Ciliegia; L= limone; P= Prugna

-9: ALLC
-10: LBPP
-11: BACP
-12: CPBP
-13: PCBA
-14: ACPB
-15: PPA
-16: BBAB
-17: BPCP
-18: PLLP
-19: LACP
-20: CAAC
-21: LCAA
-22: PCLB
-23: PCCL
-24: PALC
-25: BAAL
-26: PCCB
-27: BCLB
-28: PBBA
-29: CPCA
-30: CCBP

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE... (Rita Russo da Palermo)

Ciao Rita, sono il solito FBS, come va? Dando un'occhiata ai tuoi quesiti e conoscendo l'estrema libertà del gioco, non posso assicurarvi che tutto quello che tra breve ti dirò funzioni senza intoppi (se proprio servisse potresti comunque richiedere TGM n.87 con CD, lì c'è la soluzione del gioco). Per prima cosa: sei già stata nel passato? Se così non fosse, dirigiti subito alla statua commemorativa (il passaggio è situato nel Vicolo della Scala, quello a sinistra della casa del prof. Azimuth) e usaci sopra la formula temporale. Altra domandina: hai già fatto tornare la memoria all'ubriacone nel vicolo dei porconi? Usaci sopra la formula apposita e poi, saputo che lui non è riuscito a farsi assumere nella fabbrica, regalagli la tua foto; prendi le regole del ramino, torna alla piazza della brotoflatron e inizia a truccarti... usa nell'ordine i seguenti oggetti su Woodruff: lo sparato (l'abitino del robot), gli occhiali, il mento finto (quelli del negozio di protesi alla piazza del Contestabile), il pennello con il catrame e il mais (che prenderai nel passato), dopodiché inserisci uno stral nella macchina delle foto e... beh, credo che per ora possa bastare. Alla prossima!

RIDDLE OF MASTER LU (Salvatore Romano da Partinico -PA)

E' proprio vero, quel Solbiatone è proprio un perfido, e dovresti vedere quando va a mangiare al bar della redazione cosa si fa fuori! Comunque per poter entrare nel laboratorio segreto di Danzica è necessario andare nella sala da biliardo. Le pareti, come potrai ben notare, saranno totalmente ricoperte di assi di picche... uno potrà essere premuto (se non sbaglio il Solbiatone ha parlato anche dell'utilizzo di un ventilatore) e nell'anfratto che si aprirà ci dovrai inserire la palla che troverai sul tavolo... I veri problemi inizieranno solo ora!

MANIAC MANSION (Emanuele Mastrangeli di Roma)

Cavolo Emanuele, hai solo 8 anni ma hai già degli ottimi gusti in fatto di avventure grafiche, complimenti! Nonostante la soluzione completa del gioco sia già andata sul Silver Disk del n. 84 di TGM (vedi lista), ho deciso di risponderti ugualmente (spero ti faccia piacere). Mi hai chiesto come usare qualche oggetto che hai trovato... per prima cosa dovrai dare la scodella con la frutta di cera e il succo di frutta al tentacolo verde che ti blocca la strada per il piano superiore. Una volta salito all'ultimo piano (quello col lungo corridoio dal tappeto rosso), entra nella prima porta, sali la

scaletta e recupera il disco attaccato al muro (non preoccuparti per il tentacolo). Ora, nella stanza col pianoforte, inserisci la cassetta nel registratore, metti il disco che hai appena preso sul giradischi e, attivando il mangia cassette e poi il Victrola, registra il suono acuto sul nastro magnetico... nell'armadietto della stanza a destra dell'atrio principale vi sarà un secondo registratore che potrai utilizzare con la cassetta per far cadere il lampadario (su cui ci sarà un'utilissima chiave)... il resto ti conviene leggerlo direttamente dal CD che ti ho detto. Ci sentiamo e continua così!

MONKEY ISLAND (Fabrizio Camerano di Ancona)

Immane, torna scarti la bottiglia di quel gran capolavoro di Ron Gilbert che ha messo in difficoltà migliaia di avventurieri in tutto l'universo... Dunque, Fabrizio mi chiede come si può fare a fregare il topo sulla nave di Le'Chuck. Per prima cosa dovrai usare la piuma sul piede del marinaio addormentato in modo da imbo-

scarti la bottiglia di Grog, dopodiché ti basterà versare quest'ultima nella ciotola accanto al ratto... Per i trucchi e le fatality di Mortal Kombat 2 ti conviene ordinare l'arretrato dei TGM n. 75 (c'è tutto ciò che vuoi sapere!), le modalità d'ordinazione sono le stesse che ho già citato nella lista delle soluzioni su CD!

MORTAL KOMBAT 2 (PC)

Sempre dal misterioso quanto faceto Claudio che mi ha richiesto consigli su Gabriel Knight, c'è giunto un bel cheat per il grande classico che risponde al nome di MK2. Sono ancora molte le persone che ci stanno giocando, perciò non può che far piacere... Nella schermata con i Copyright, basterà digitare la parola AICULEDSSUL (tutta maiuscola), per poter accedere al menu dei cheat, che potrà essere richiamato in ogni momento semplicemente premendo il tasto F9.

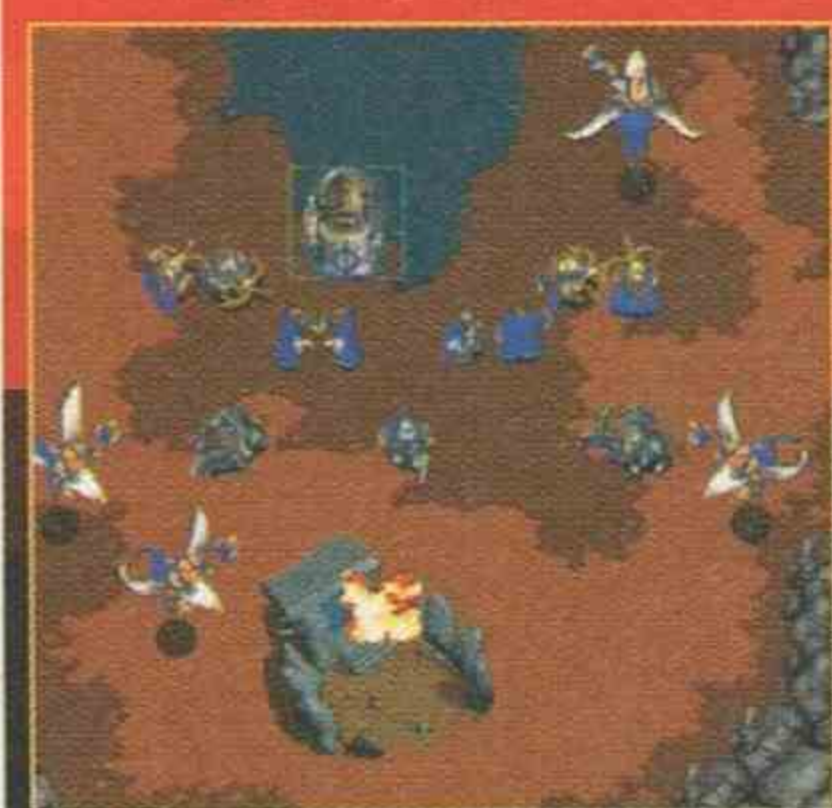
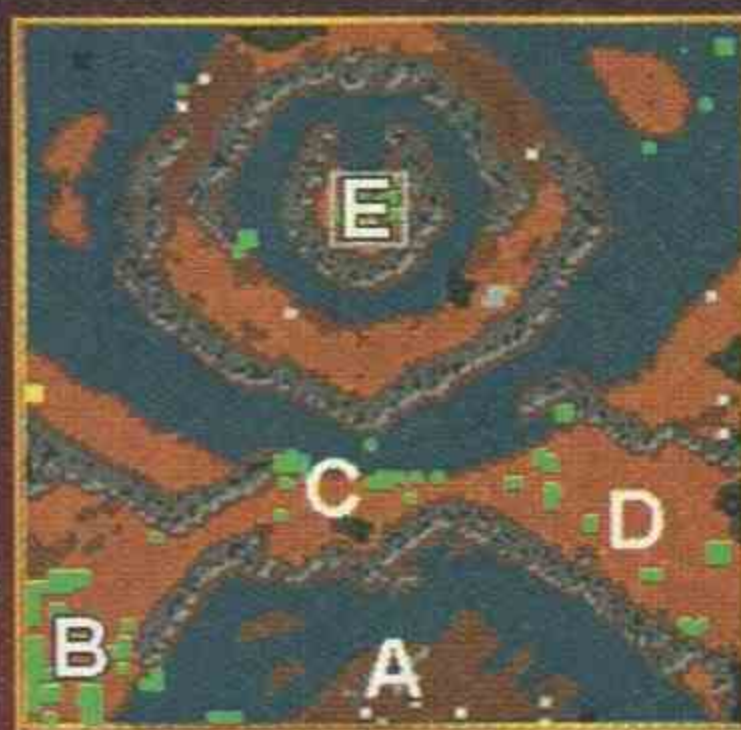
WARCRAFT 2 (Riccardo Rovesti da Tagliata di Guastalla -RE)

Complimenti per le domande! Eccoti le risposte che volevi...

1) "Perché il demo di Diablo va solo la prima volta?" Non ne ho la minima idea ma tra poco potrai accalappiarci la versione definitiva che è davvero uno spettacolo!!!
2) "Come si fa a superare l'ultimo livello degli umani in WARCRAFT 2?" Non è per nulla difficile, anche se inizialmente perderai parecchi uomini. Dai un'occhiata alla mappa che ho fatto... Tu partirai dalla zona A, cerca di caricare sui trasportatori 6 guerrieri, 6 cavalieri e 6 arcieri. Dovrai cercare di portarli tutti nella zona B quasi nello stesso istante, cercando per prima cosa di eliminare le tre torrette. Il trucchetto consiste nel cercare di dare man forte agli uomini sparando dalle navi in mare (la più grossa falla combattere con le due torrette in alto, mentre alle due piccole fai tirar giù la torre in basso)... mi raccomando però, appena gli uomini toccano terra, cerca di dividerli in maniera equa, 2 cavalieri e 2 guerrieri per ogni torre mi sembra che possa andare, anche se poi la tecnica varierà in base al numero di orchi e catapulte che entreranno in gioco. Il fatto più importante è comunque rimanere sulla spiaggia in modo d'avere l'appoggio della marina.

Appena si libererà un lembo di terra, manda subito i contadini a costruire la tua base (il più vicino possibile alla miniera); fai almeno tre torri lancia frecce (ricorda la falegnameria) e non andare a visitare le aree inesplorate se non quando ti sentirai abbastanza potente (vai di fabbro!). Nella zona C attento ai draghi (consiglio tre torrette lancia frecce); nella D ti conviene fare largo uso di catapulte e cavalieri (anche se ti conviene attaccare un po' per volta); mentre la zona E (il portale) potrà essere raggiunta solamente aggirando l'isola e costruendo un paio di porti per creare delle barche da trasporto. Ricorda che l'incantesimo "Blizzard" dei maghi è in assoluto il migliore contro gli edifici nemici!

3) "Mia sorella è una donna di facili costumi?" Probabilmente sì, digli di passare in redazione e poi ti potrò dare una risposta più precisa!

**SUPERFROG (Amiga & PC)**

In effetti sono anch'io un grande estimatore di SF, che penso sia tuttora uno dei migliori platform mai concepiti (sia su Amiga che su PC, ve lo posso assicurare!). Insieme ai codici per Amiga spediti da Salvatore Virno di Torre Annunziata (NA) e Fabio di Merate (LC), ho deciso di pubblicarne anche qualcuno mio per PC in modo da mettere definitivamente la parola FINE al capitolo "Rane coi Superpoteri". Grazie ancora!

Fabio, per Fascination, a meno che tu non voglia la soluzione sul CD, dovrai darmi più dati... Ci si sente!

	AMIGA	PC
1-2	234644	448745
1-3	447464	327233
1-4	747822	
2-1	446364	700517
2-2	984448	646900
2-4	477444	512198
3-1	343522	
3-2	992324	
3-3	891332	
3-4	467464	
4-1	813234	626495
4-2	467464	
4-3	182394	
4-4	452234	210424
5-1	984841	890654
5-2		621038
5-3	383772	
5-4	093152	779296
6-1	387211	188656
6-2	981122	173309
6-3	817632	641007
6-4	398112	103546

CYBERIA (Franko Zenzola e Benny da Valenzano -BA)

Uellà, come va? Come potete ben capire, sono il "Caro FBS". Le vostre preghiere sono state ascoltate: il codice che dovrete inserire nel terminale è EINSTEIN... Spero siate contenti. Alla prossima, magari con Cyberia 2 o con qualcosa di un po' più esaltante (Rebel Assault 2 ad esempio!).

WARCRAFT 2 (Alessandro Viti da casa sua)

"Caro Signore, La prego umilmente di mettere nel prossimo numero di TGM i trucchi di Warcraft 2...". Se devo essere sincero questa lettera mi ha lasciato allibito, anche se non ho potuto fare a meno di sorridere di fronte a un tale inizio... ma dateci del tu, che credete che siamo dei prof? Guardate che il più vecchio qui

dentro ha 23 anni (Silvestri escluso... a lui mancano solo un paio di giorni alla pensione!)(ahò, ne ho appena fatti 26, saranno mica tanti...NdSS)! Comunque sia, ecco ciò che cercavi, buon divertimento e occhio agli orchi!
IT IS A GOOD DAY TO DIE - invincibilità
GLITTERING PRIZES - 10.000 unità aurifere, 5000 di legname e 5000 di petrolio

VALDEZ - 5000 unità di petrolio
SPYCOB - 5000 unità di petrolio
HATCHET - accelera il recupero del legname
MAKE IT SO - accelera ogni produzione
TITLE - fa andare più rapidi i propri personaggi
NOGLUES - disabilita le trappole orchesche
SHOWPATH - visualizza l'intera mappa di gioco



La versione definitiva del gioco di strategia più venduto di tutti i tempi
di SID MEIER

CIVILIZATIONS II TM

con nuovi

SCENARI

CONFLITTI DELLA CIVILTÀ'

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI



CD.Rom

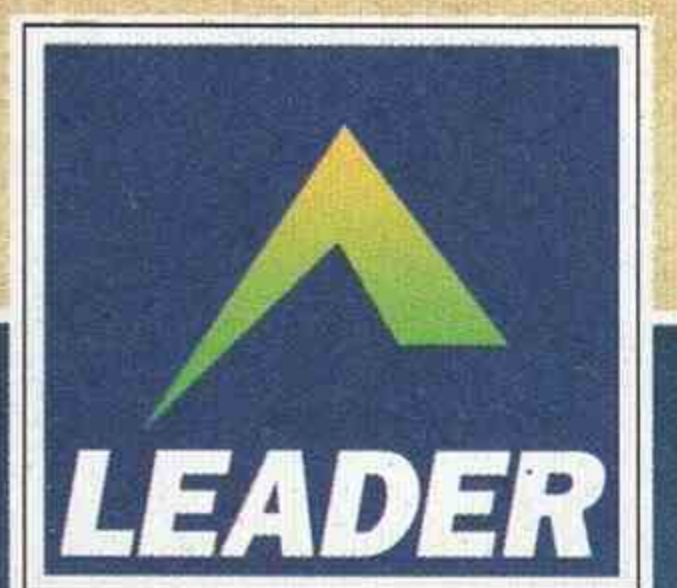
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486/DX 50
WINDOWS™ 3.1,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA 256 COLORI,
MSCDEX 2.2 O SUPERIORE.

“SEMPLICEMENTE... IMPERDIBILE !”

£ 99.900

MICRO PROSE



LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

Numero Verde
167-821177



— MASTER OF —

ORION II

BATTLE AT ANTARES

SARÀ LA SALVEZZA... O LA FINE !!!

- UNA NUOVA ERA SPAZIALE
- UNA RAZZA DA SALVARE
- UNA GALASSIA DA COLONIZZARE

**SIETE CALDI?
E ALLORA... CHE L'AVVENTURA COMINCI!**

MICRO PROSE

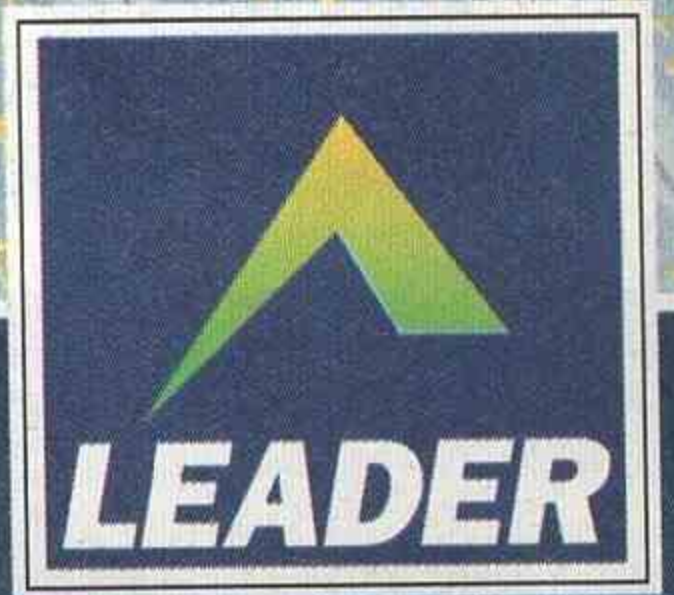
£ 99.900

CD.Rom

MANUALE
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
486/33,
LETTORE CD.Rom 2X,
30 Mb LIBERI SU HD,
8 Mb RAM, VESA,
MS DOS 5.0, MOUSE,
MODEM, SUPER VGA.

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DELPI

Broken Sword

L'OMBRA DEI TEMPLARI

Che dire di questa splendida avventura? Nulla, se non che ha attanagliato l'attenzione di molti giocatori e che, pur non essendo impossibile o particolarmente difficile, ha messo a dura prova qualcuno... Il motivo per cui noi l'abbiamo pubblicata solo ora è che attendevamo con ansia la versione completamente in italiano di questo gioiello e vi posso assicurare che merita di essere provato!

Comunque sia, questa è la soluzione completa redatta dal sottoscritto, da FBS (viva me e le mie foto con dida! ndFBS) e da Alfredo Felici, che me l'ha fatta pervenire via E-Mail a tempo di record. Un ringraziamento extra anche a Diego Boccardi Taranto, che invece l'ha inviata per posta... è incredibile il fatto che ci sia arrivata INTEGRA (conviene sempre mandarcela su disco)! Ma ora bando alle ciance e tuffiamoci in questo scritto torrenziale...

Andrea "MAO" Della Calce
& Fabio "FBS" Simonetti

SOLUZIONE COMPLETA

ATTO I: PARIGI - PRELUDE

Subito dopo l'introduzione vi ritroverete con George vicino a un lampione appena fuori il bistrot.

Raccogliete il giornale accanto al lampione sotto la sedia ed entrate nel bistrot.

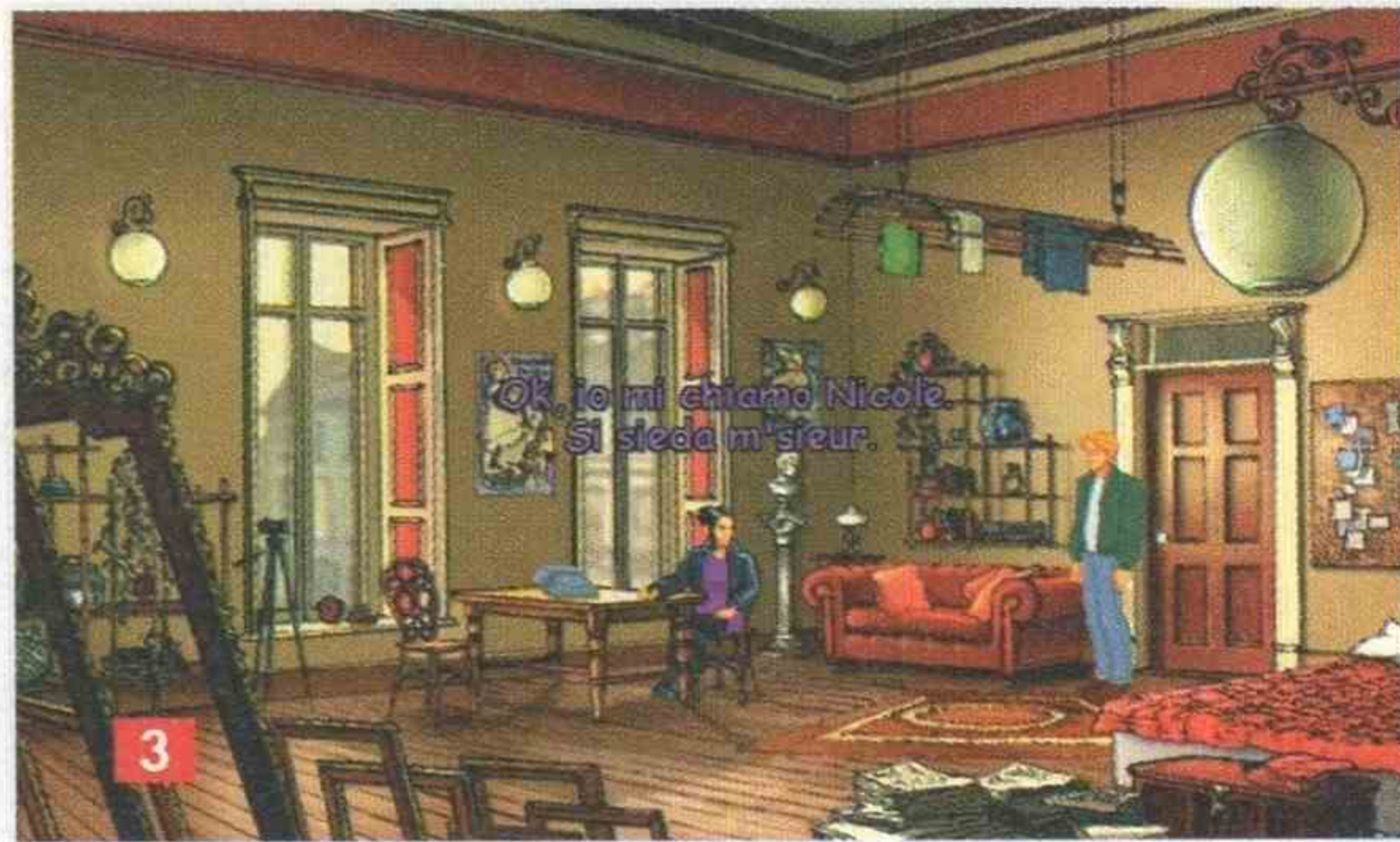
Parlate con la cameriera (decidete se darle o meno un goccio di alcool, tanto è lo stesso) e

ce ispettore (altro che medium!). Parlerete con l'ispettore che vi farà un po' di domande alle quali basterà rispondere con sincerità. L'ispettore vi darà anche un suo biglietto da visita.

Una volta fuori dal bistrot, dopo che l'ispettore vi avrà lasciato andare, farete la conoscenza di Nicole Col-



uscite dal locale. Dirigetevi verso l'uomo che lavora col piccone: appena giunti nelle sue vicinanze farete la conoscenza di quello che è il personaggio più idiota che abbiate mai visto, il tenente Moue, oltre che del suo diretto superiore, l'ispettore Rosso, che si rivelerà essere in seguito molto più di un sempli-



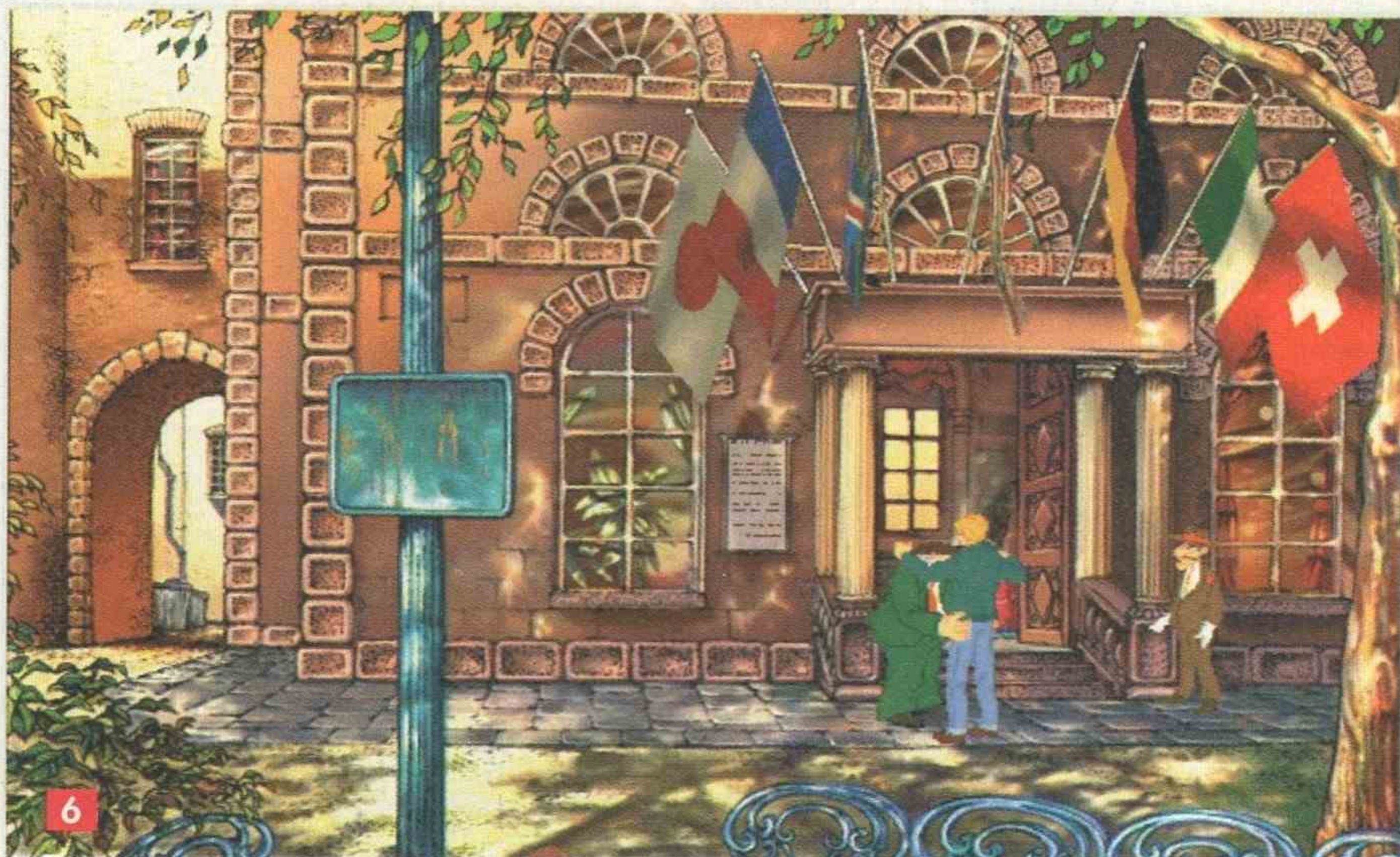
lard, una giornalista alle prime armi, che vi darà, oltre al suo numero di telefono, il nome dell'uomo che è stato ucciso: Plantard, il Ministro del Tesoro.

Dirigetevi di nuovo verso l'uomo che lavora col piccone e dategli il giornale: vi lascerà in custodia i suoi attrezzi. Cliccate sulla scatola che si trova nella tenda per raccogliere l'attrezzo che apre i tombini delle fogne, tornate indietro e dirigetevi nel vicolo di fronte al bistrot (quello verso cui era fuggito il pagliaccio).

Usate l'attrezzo per le fogne sul tombino ed entrate nelle fogne.

Non curanti dello splendido odore che George sente, raccogliete il naso da pagliaccio che si trova a pochi passi da voi.

Non risalite le scale ma dirigetevi verso l'alto: raccogliete il fazzoletto sporco di cerone e il pezzo di stoffa, poi salite le scale (non quelle da cui siete scesi!).



6

Dovreste trovarvi al cospetto del portiere di un condominio. Dategli subito il biglietto da visita dell'ispettore Rosso: credendovi un ispettore vi darà molte utili informazioni, specialmente sul pezzo di stoffa che avete appena trovato nelle fogne. Vi darà anche il numero di telefono della sartoria che confeziona quel particolare tipo di abito. Una volta avute tutte le informazioni (ricordatevi di chiedere sempre di tutto, di più!) uscite e dirigetevi a destra per uscire da questo quartiere. Sulla cartina di Parigi cliccate sulla stazione di

dimostrerà un aiuto formidabile (è la panzona che suona il pianoforte): scoprirete infatti che è stata l'amante del nostro amico Khan (che con lei ha usato però un altro nome) e farà di tutto per aiutarvi a prendere la chiave. Una volta che l'avrete presa, salite le scale e usatela con la prima porta a destra: dentro la stanza aprite la finestra e, passando dal bordo del cornicione, andate nella stanza di Khan. Aprite l'armadio e controllate i pantaloni. Dirigetevi verso la porta e apritela: vedrete che dopo essersi cambiato quegli orribili pantaloni, Khan uscirà dalla stanza. Controllate

gli indumenti e troverete due indizi: una scatola di fiammiferi e una card del laboratorio di elettronica dove lavora Khan, ora conosciuto come Thomas Moerlin. Uscite dalla stanza e dirigetevi di nuovo a parlare col portiere mostrandogli la card. Questi però non cederà: dovrete per forza di cose tornare a parlare con la signora Piermont che vi aiuterà anche questa volta. Una volta in possesso dell'antica pergamena, salite

di nuovo di sopra ed entrate nella solita stanza (non quella di Thomas Moerlin). Uscite dalla finestra e usate la pergamena con il vicolo sotto di voi.

Rientrate nella stanza e uscite dall'albergo. Quei due farabutti di Guido e Flap, gli scagnozzi di Khan, vi perquisiranno ma non troveranno nulla. Andate ora al vicolo e raccogliete la preziosissima pergamena.

Quello che avete appena trovato è un manoscritto risalente al periodo dei Templari, e l'unico che può aiutarvi a risolvere i vari messaggi in codice sul manoscritto è un certo André Lobineau, un amico di college di Nicole.

Dopo aver parlato con Nicole, uscite di casa e andate immediatamente al museo dove, con vostro immenso stupore, troverete il famoso treppiede del manoscritto. Esaminatelo e scoprirete che è stato ritrovato in Irlanda. Chiedete tutto quello che c'è da chiedere, fate qualche domanda al portiere (un emerito imbecille che non sa neanche da dove provengano le sue scarpe!) e uscite dal museo. Benissimo! E' ora di partire per l'Irlanda.

1 Il bistrot distrutto dall'esplosione è un vero caos. Parlando con la cameriera avrete l'occasione di apprezzare il sistema di dialogo che, per molti versi, è uno dei più interattivi che mi sia capitato di provare.

2 Dopo aver ottenuto l'arnese per aprire il tombino che conduce alle fogne, non sarà affatto difficile trovare le tracce del clown... tra l'altro, se sarete fortunati potreste trovare anche un paio di tartarughe ninja!

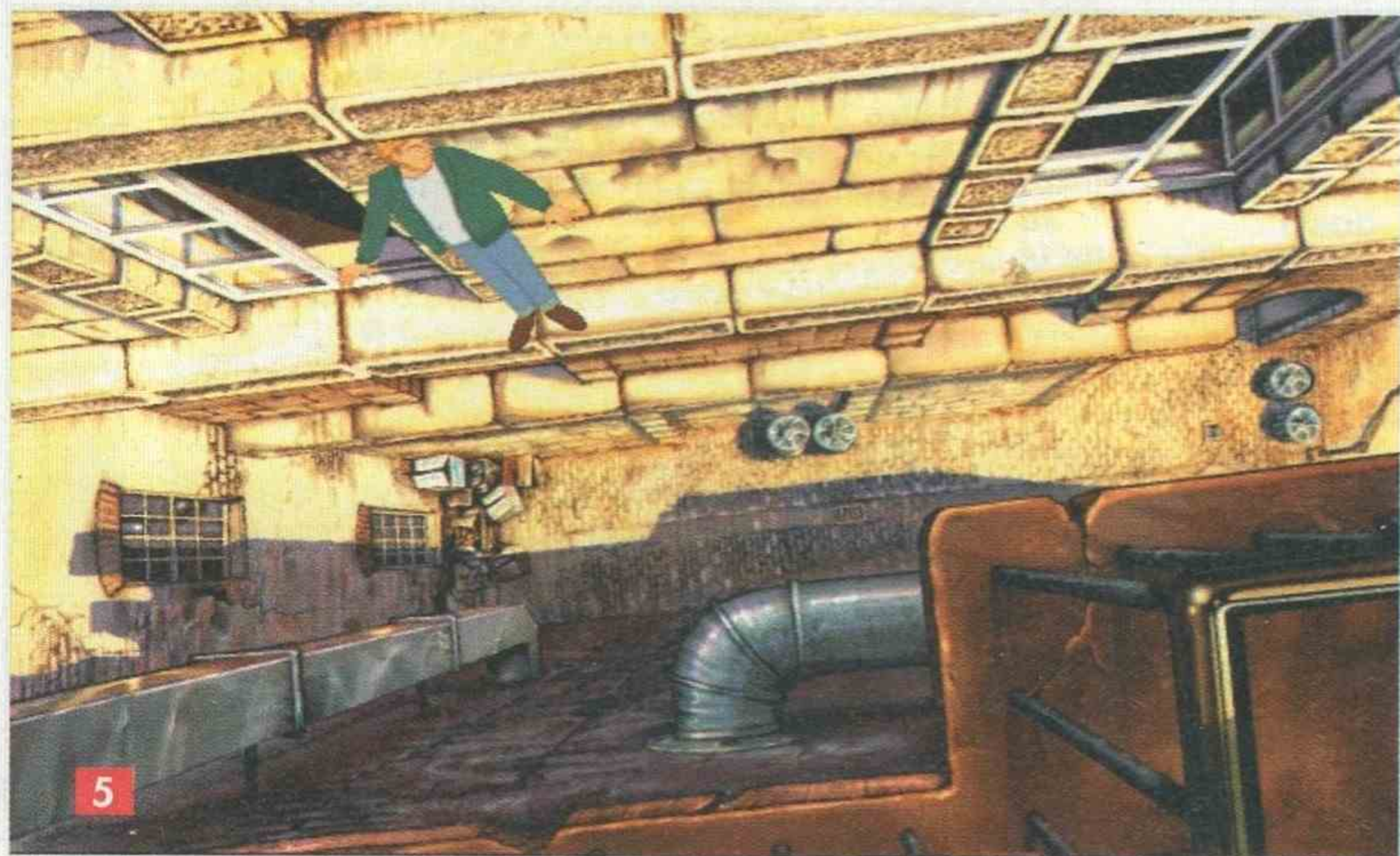
3 Ecco la ragazza dei vostri sogni. Nonostante non sia capace di dire "orrore, orrore ho visto un ramarro marrone arrampicarsi sul muro" senza far piegare dal ridere metà città, è sicuramente una bella gnoccolona. Tenetela d'occhio!

4 Il giocattolaio matto. Parlandogli avrete informazioni sul tipo di trucco utilizzato dall'uomo che ha fatto saltare il bistrot e sull'altro costume che ha comprato: quello di uno gnomo. Questo mi fa venire in mente una barzelletta... lasciamo perdere.

5 Per passare dalla camera 21 a quella dell'uomo che cercate, sarà necessario passare sul parapetto... tra l'altro questa locazione vi sarà utile anche per non farvi trovare addosso la pergamena.

6 Ogni qualvolta uscite dall'albergo, i due scimmioni vi perquisiranno in cerca di un oggetto compromettente. Fortunatamente i due sono talmente idioti da non aver pensato alle finestre che danno sul vicolo a sinistra!

7 Ecco la mappa che l'assassino si portava dietro. Non è che si capisca un granché, comunque fa molto Indiana Jones.



5

polizia. Telefonate a Nicole e, dopo che vi avrà invitato a casa sua, parlatele di tutto. Appena finita la conversazione, non uscite dalla discussione ma chiedete a Nicole di farvi fare una telefonata: chiamate Todryk (il sarto) e chiedetegli qualunque cosa. Nel naso da pagliaccio che avete trovato nelle fogne c'è il nome del negozio da cui è stato affittato (esaminatelo...). Parlatene a Nicole e dopo andate al negozio di costumi. Scambiate quattro chiacchiere col proprietario e chiedetegli della foto che vi ha dato Nicole (sempre se le avrete chiesto tutto): vi dirà il nome dell'assassino, un tale di nome Khan (falso nome del killer). Tornate da Nicole e ritelefonate al sarto che vi dirà l'ubicazione dell'albergo in cui riposa l'assassino. Andateci immediatamente e, una volta entrati nell'albergo, cercate di afferrare le chiavi. Il portiere dell'albergo (vagamente effeminato...) non ve lo permetterà ma non sa che avete con voi un'arma non convenzionale: LA SIGNORA PIERMONT. Questa donna, una volta iniziato un dialogo, si



7

ATTO II: IRLANDA - LA GEMMA

Una volta arrivati con l'autobus, rivolgetevi al ragazzino e parlategli di tutto (rispondete come volete).

Entrate nel locale (la parte più pesante viene ora) e parlate con tutti di tutto: scoprirete che Peagram, l'uomo addetto agli scavi in quella zona, è "misteriosamente" scomparso. Continuate a rivolgere domande ai presenti, specialmente al ragazzo con gli occhiali seduto vicino l'entrata che negherà di aver preso parte agli scavi, anche se Maguire, il moccioso che si trova all'ingresso, insiste sul contrario.

Tornate dal ragazzino all'esterno e chiedetegli del castello: dopo le varie fanfaronate sul fantasma, vi dirà di aver visto Sean Fitzgerald (il ragazzo con gli occhiali di cui sopra), che stava insieme a Peagram durante i lavori.

Tornate dentro e rivolgetevi all'uomo seduto quasi di fronte all'oste: offritegli una birra e, come per magia, si ricorderà di aver visto quel ragazzo lavorare agli scavi.

Non vi resta che parlare a Sean che, accortosi di essere in pericolo, scapperà via. Si sentirà un auto che sfreccia a tutta velocità fuori del bar, il rumore di una inchiodata e...

Uscite subito dal locale e parlate con il ragazzino che vi racconterà dell'accaduto. Premete l'interruttore dietro il pannello che l'auto ha scassato, alla sinistra della porta d'ingresso del pub.

Ora andate verso destra su per il sentiero e parlate con l'uomo che legge (godetevolo perché è uno dei dialoghi più belli della storia del videogioco), insistendo particolarmente sull'incidente accaduto a quello che sembra essere suo nipote: diteli di indagare e che

farete la guardia al fieno.

Tornate alla taverna e cercate di afferrare l'asciugamano sotto il braccio del solito bevitore, quello di fronte all'oste: è possibile raccogliero solo quando l'uomo alza il braccio, quindi occhio! Stessa operazione va fatta col tizio che maneggia una cordicina metallica: quando la tirerà fuori, cercate di prenderla. E' una situazione delicata, visto che quell'idiota, quando vi vede avvicinare, si riprende il filo metallico; cercate di stare a debita distanza e studiate le sue mosse. Una volta in possesso di questi due elementi, cercate di convincere l'oste che potete provare ad aggiustare la lavapiatti: mostrategli il pass di Thomas Moerlin e l'oste vi scambierà per un elettricista.

Vi metterà alla prova con la sua lavapiatti prima di farvi scendere in cantina: usate il filo metallico con la presa elettrica e avrete aggiustato l'elettrodomestico. Conquistata la fiducia dell'oste potrete finalmente scendere in cantina, dove vi attendono degli elementi importanti. Una volta scesi, tirate la leva (l'unica cosa visibile al momento), tornate fuori dal locale davanti alla grata e apritela: farete ora il primo incontro con Khan, ma non preoccupatevi, visto che porrà qualche domanda e se ne andrà.

Tornate in cantina e la grata farà entrare luce sufficiente per raccogliere la torcia e la gemma che il ragazzo ha lasciato cadere.

Andate ora al carro di fieno e arrampicatevi: una volta in cima, usate l'attrezzo per le fogne con lo squarcio dinanzi a voi (dovrete cliccare quasi su

George). Ora salite in alto facendo uso dello scalino artificiale da voi appena creato e farete la conoscenza di quello che sarà ricordato come l'animale più ostile nella storia dei videogame: **UNA CAPRA**.



Per aggirare questo spaventoso mostro dovrete molto semplicemente cliccare sull'entrata con la scala: quando la capretta vi farà cadere, cliccate subito verso l'estrema sinistra, sui resti del carro. Questo è uno dei punti dove la stragrande maggioranza dei lettori si è incredibilmente bloccata: da agosto a oggi, avrò risposto almeno a una trentina di lettere che mi chiedevano come diavolo fare a superare il maledetto ovino. Se tutto è andato come previsto, avrete fatto impigliare la capra in mezzo ai ferri e voi sarete ora liberi di entrare nello scavo.

Una volta compiuta questa operazione, raccogliete il gesso sul tavolo e interagite con la statua, che per tutta risposta cadrà a terra. Raccogliete di nuovo la statua e scoprirete che ha lasciato 5 buchi sul pavimento: ora, alla Gabriel Knight, non vi resta che fare un calco delle impronte. Usate il gesso sui buchi del pavimento e tornate di nuovo in cantina.

Aprite il rubinetto e bagnate l'asciugamano: correte verso il calco nello scavo (dovrete essere veloci altrimenti il panno si seccerà) e strizzateci sopra l'asciugamano. Raccogliete il calco e usatelo sui buchi vicino il grosso portale: una volta che lo avrete aperto, entrateci e gustatevi il filmato.

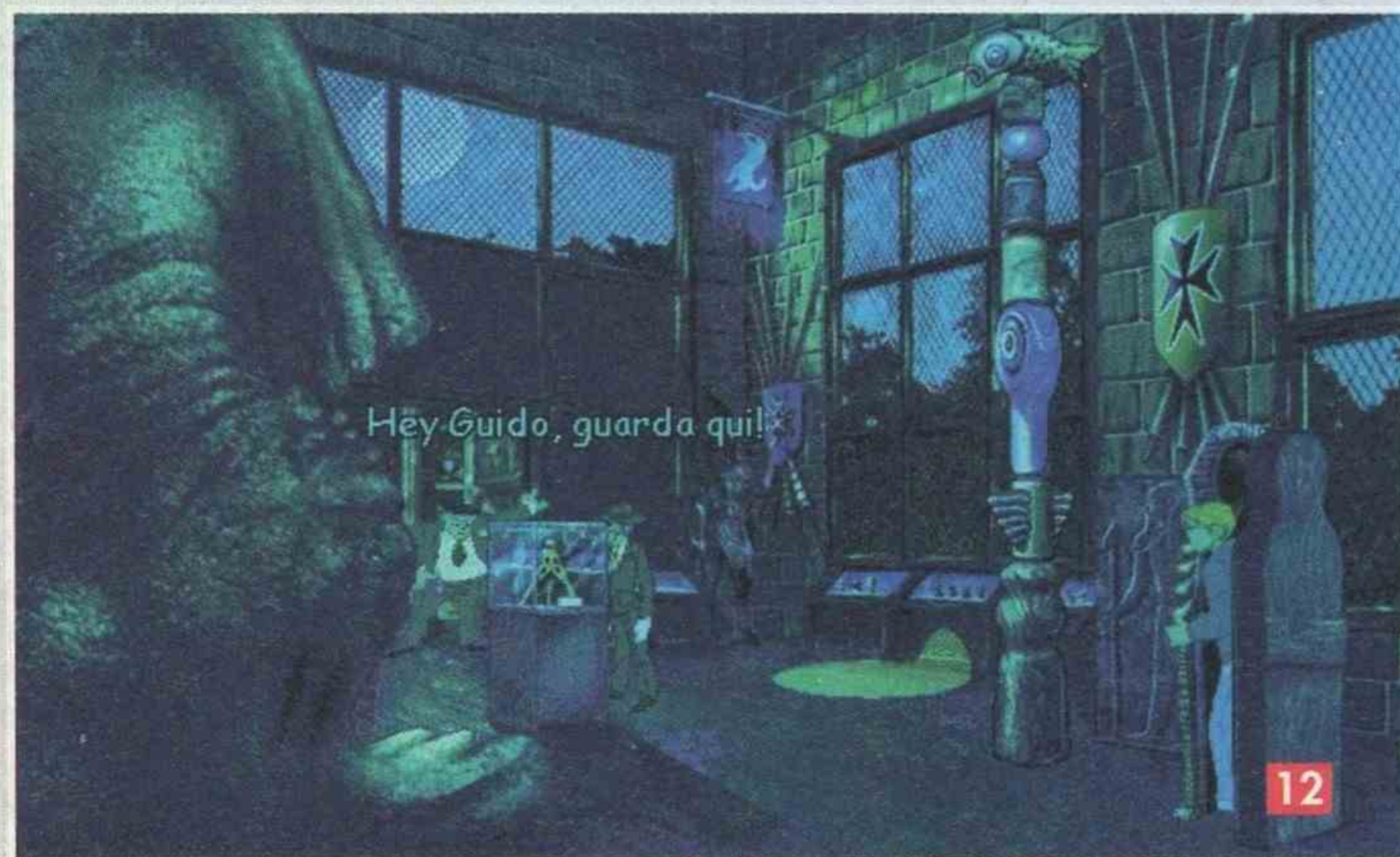
8 Il giovane McGuire, ha dispetto dell'età, saprà esservi di grande aiuto. Cercate di parlargli spesso per raccogliere quante più informazioni riuscite.

9 Per superare il caprone basterà farsi colpire cercando di raggiungere la scaletta a destra e poi, non appena si cadrà a terra, cliccate IMMEDIATAMENTE sull'aratro a sinistra... un vero trucco del "cavolo"!

La corda con la quale la capra era legata si aggrovigliò al vecchio aratro.

9

ATTO III: MONTFAUCON - L'AGGUATO



la pergamena in mano).

Andate ora al museo e troverete André: parlategli di tutto (ovviamente) e poi cercate di aprire la finestra in alto, usando il meccanismo accanto alla finestra stessa. Quando avrete compiuto questa operazione, il custode vi rimprovererà di non aprirla, poiché il fumo del Fast Food lì vicino appesterebbe il locale. Mentre il custode si dirige a richiudere la finestra, voi approfittatene per nascondervi nel sarcofago egizio. Poco dopo il museo chiuderà e voi resterete da soli (si fa per dire): a notte inoltrata arriveranno quegli idioti di Flap e Guido (gli scagnozzi che avete conosciuto fuori dall'albergo).

Nel tentativo di rubare il Treppiede avranno poco tempo per guardarvi uscire dal sarcofago e voi ne approfitterete per spingergli contro il Totem vicino al sarcofago (fatelo in fretta o Guido non ci penserà due volte a farvi secco).

Dopo la scena alla Diabolik vi troverete di nuovo nell'appartamento di Nico: avrete finalmente Treppiede e Gemma. Parlate sempre a Nico di tutto (non dovrei neanche dirvelo, ormai!) e uscite. Dirigetevi verso il museo e scoprirete che André ha dato un'occhiata al manoscritto: vi dirà di aver riconosciuto un cavaliere (precisamente quello che lavora al telaio) che appartiene al casato dei Vasconcellos. Per fare un quadro della situazione, comunque, sappiate che il manoscritto, che si divide in quattro parti, indica i vari luoghi dove cercare prove dei Templari, un po' come una mappa per turisti.

Nell'appartamento di Nicole, chiedetele di tutti gli argomenti possibili, scoprendo così che MontFaucon era il patibolo dove molti dei Templari erano stati giustiziati durante l'inquisizione. Dirigetevi a MontFaucon ed esaminate tutto quello che c'è da esaminare (specialmente la statua con

12 Dopo uno stratagemma, George è riuscito a farsi chiudere all'interno del museo. Qui, Flap e Guido stanno tentando di rubare il piedistallo... una piccola spintarella al totem e il gioco è fatto!

ATTO IV: PARIGI - L'OSPEDALE

Parlate con André, andate a far visita a Moue al commissariato e a parlategli di Jacques Marquet, un uomo che ha alcuni legami con Khan, scoprendo che è stato ricoverato in ospedale. Uscite e andate a trovarlo. Una volta entrati, parlate alla receptionist e chiedetele di vedere Marquet: non ve lo permetterà finché non gli avrete mostrato il pass di Thomas Moerlin (Khan, per chi non l'abbia ancora capito!) e, quando lo farete, vi dirà in che modo raggiungere la sua stanza. Parlatele sempre di tutto e dirigetevi nel corridoio. Vi troverete al cospetto di un vecchio rimbambito e della sua preziosa lucidatrice: stac-



11

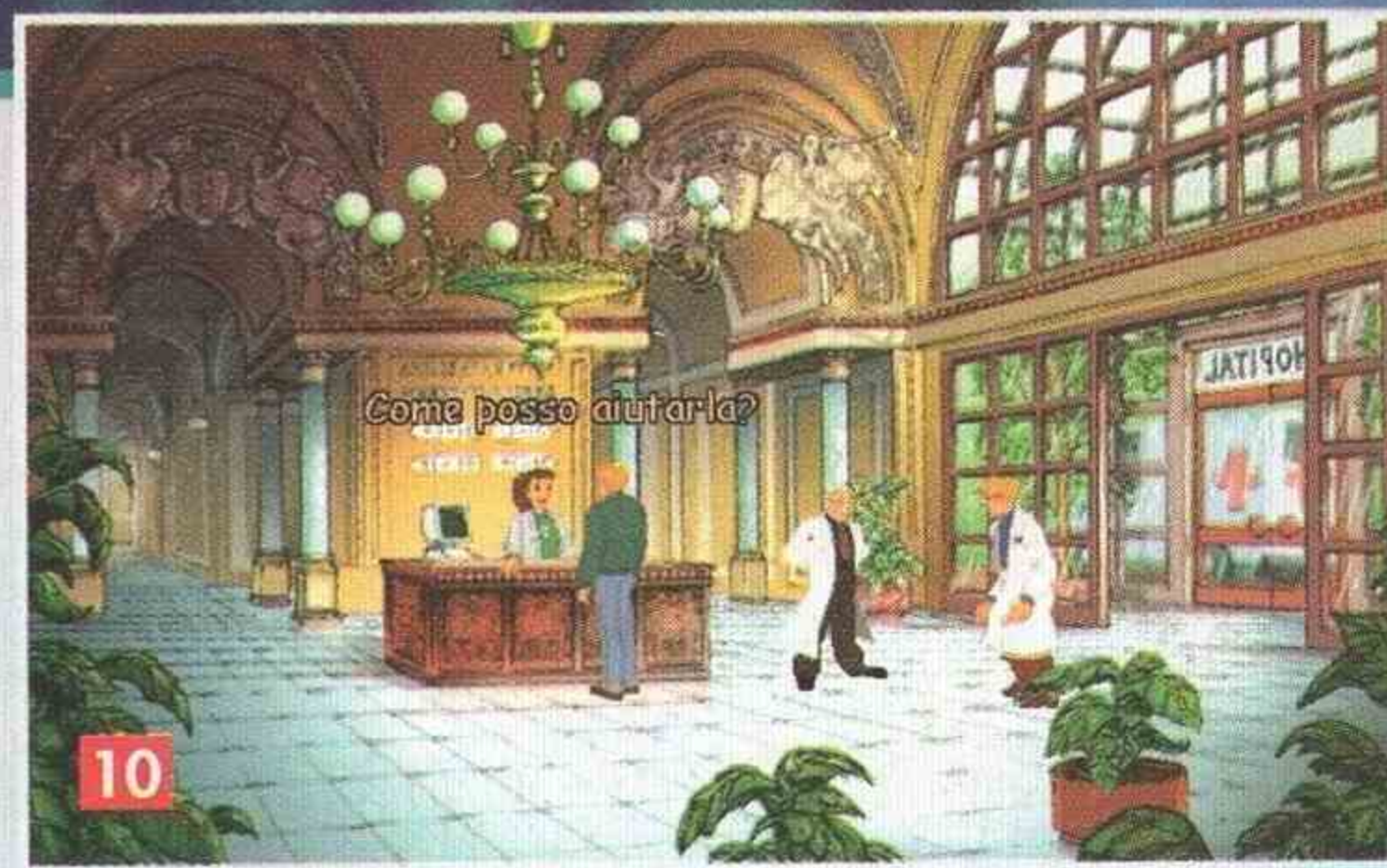
cate la spina della lucidatrice e, quando l'uomo si allontana per rimetterla a posto, approfittatene per aprire la porta che si trova dinanzi all'elettrodomestico e prendete il camice.

Tornate all'entrata e parlate col medico più anziano: questi vi incaricherà di fare un po' di tirocinio al giovane dottore (quello con la faccia da nerd).

Tornate di nuovo nel corridoio. Vi ritroverete nella stanza custodita da una donna di colore (una megera, a detta di molti): parlatele di tutto (come al solito) e, finché non vi avrà dato lo strumento per misurare la pressione, parlate con i pazienti.

Uno in particolare (quello all'estrema destra) si mostrerà alquanto diffidente e non vi lascerà in pace fin quando non gli avrete misurato la pressione nel giusto modo. Parlate col giovane dottore che vi ha seguito finora, dategli lo strumento per la pressione e indicategli il paziente di cui sopra. Mentre questi è indaffarato, potrete andare a visitare Marquet: dopo il breve ma utile colloquio, assisterete a una scena raggelante che vi farà rendere conto una volta per tutte di quanto potere abbiano ancora i Templari. Non vi resta ora che andare in Spagna, alla villa dei Vasconcellos.

TIPS



10

10 Il vecchio che ha finanziato gli scavi in Irlanda è chiuso in questa clinica. Per poterlo vedere basterà fingersi nuovamente elettricista e la segretaria vi indicherà la strada da prendere.

11 Dopo esservi travestiti da dottore e aver preso con voi un apprendista, fate controllare al ragazzo la la pressione dei vecchietti, per poi sgattaiolare nella camera a destra.

ATTO V: SPAGNA - SANGUE E ARENA



13

Parlate con il custode che non vorrà farvi entrare in nessun modo. Usate allora lo strumento per la pressione sul tubo dell'acqua nel punto in cui questo fuoriesce dalla villa e, quando il custode entrerà per aggiustarlo, fate lo stesso anche voi. Dirigetevi verso il cancello che si trova in fondo, vicino

all'armatura, e nascondetevi dietro la stessa: il custode andrà a rabbonire i cani e voi ne approfitterete per salire le scale e andare a trovare la Contessa.

Parlatele di tutto e scoprirete che la contessa è molto più in gamba di quanto il custode creda. Poco dopo vi mostrerà il Mausoleo con i Templari morti e la Bibbia spagnola sull'altare.

Raccogliete il libro e scoprirete una figura a forma di scacchiera: parlate di nuovo alla contessa degli scacchi, lei capirà la cosa e ve li metterà a

disposizione. C'è ora da risolvere un piccolo puzzle. Ci sono 5 caselle vuote in verticale e tre pedine rappresentanti il Papa, il Re e un Templare. Metteteli nel seguente modo: partendo dall'alto, sulla prima casella il Pontefice, la seconda vuota, la terza il Templare, la quarta il Re.

Se la combinazione non dovesse essere giusta non perdetevi d'animo e continuate a provare finché non troverete quella corretta. Preso il calice, vi ritroverete di nuovo a casa di Nico.



14

13 "Salve contessa, sa che assomiglia molto alla nonna di una mummia?". "Certo giovanotto, e se viene di la le farò vedere la mia collezione di geroglifici!". "Ops, ho parcheggiato la mia piramide in senso vietato... mi scusi, devo andare!"

14 Dopo aver convinto la contessa della vostra buona fede, non vi resterà che prendere i pezzi degli scacchi e inserirli nel leggio nella maniera corretta...

ATTO VI: PARIGI - IL RITORNO DEI TEMPLARI



M.A.R.I.B. Marib!

16

Uscite, andate a MontFaucon e parlate con il pagliaccio che vi offrirà le sue palline con le quali fare dei giochetti. Parlate poi con la guardia seduta a bere e chiedetele di tutto. Conversate di nuovo col pagliaccio e chiedetegli di farvi giocare di nuovo con le palline: questi, offeso, se ne andrà dimenticandosene una rossa. La guardia, annoiata, se ne andrà lasciandovi liberi di entrare nel tombino, usando il solito attrezzo.

Usate ora l'attrezzo per le fogne col primo portale a destra: tirate la leva e, quando il meccanismo si sarà bloccato, usate l'argano sulla barca. Raccogliete il gancio e usate-

lo sulla leva della porta. Usate di nuovo l'argano, et voilà! Entrate e sbirciate attraverso il buco nella roccia: farete la conoscenza di quelli che potremo definire i moderni Templari (e il fatto che potrebbero davvero ancora esistere dovrebbe farvi gelare il sangue!). Scoprirete così che Plantard era uno di loro, che il medico falso che avete visto era sempre uno di loro, così come Peagram e Marquet: Khan e gli altri scagnozzi non sono nient'altro che parte di un'associazione nata quasi contemporaneamente all'epoca dei Templari, il cui scopo principale era quello di combattere alcuni malvagi propositi dei Templari stessi.

Continuate a sbirciare fin quando non se ne saranno andati e scendete le scale. Usate il treppiede e poi la gemma sulla grossa pietra al centro del grande cerchio: i raggi di luce vi indicheranno il nome di una città Marib (..azz! meglio di Indiana Jones). E' giunto il momento di andare in Siria.

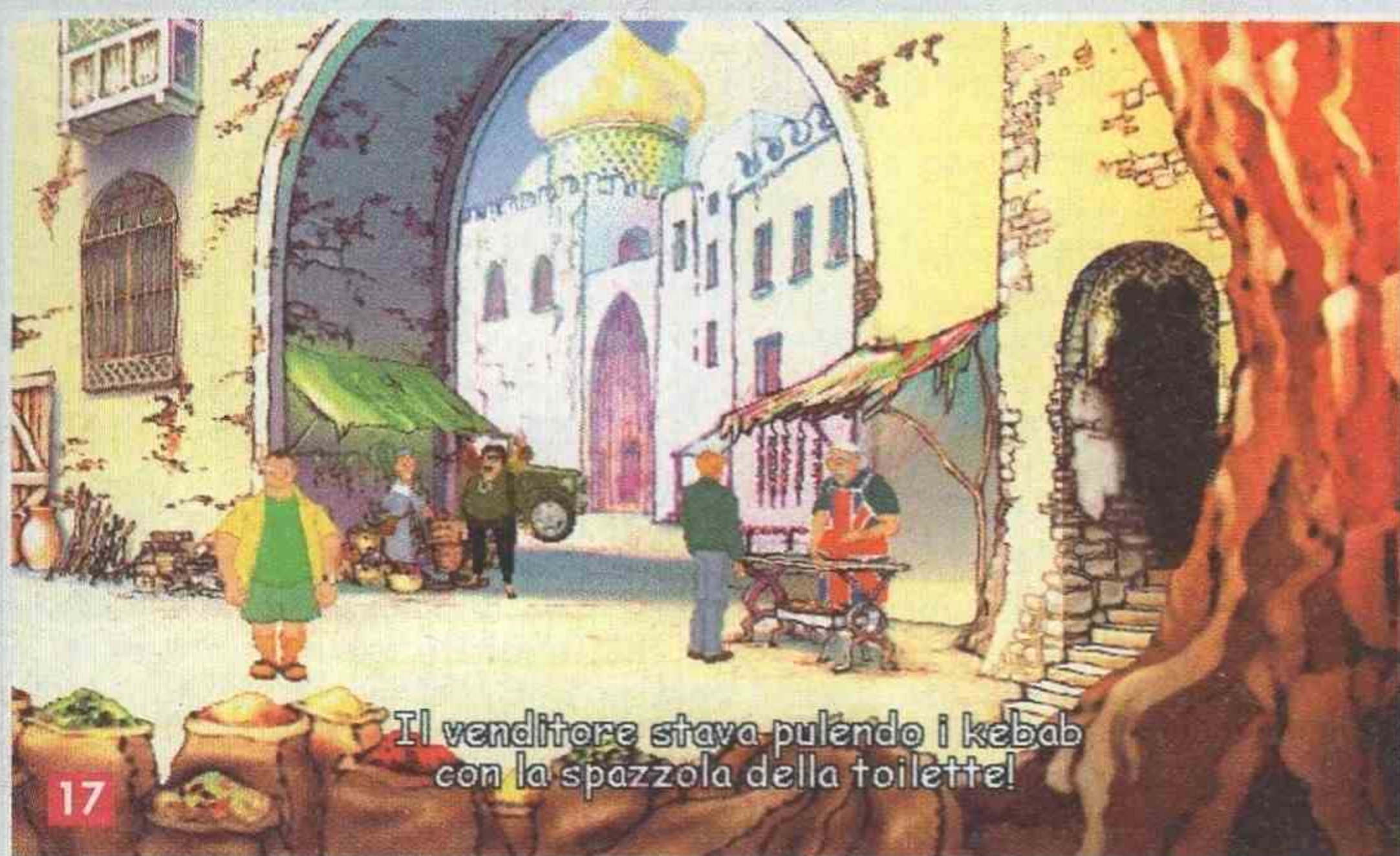


15

15 Dopo aver parlato col vigile, vi verrà l'idea di fingervi pagliacci, così facendo farete andare su tutte le furie il mimo che se ne andrà lasciandovi una pallina e, soprattutto, il tombino libero!

16 Ha-ha! Ecco la funzione del cristallo e del piedistallo, e io che pensavo servisse a creare una barriera in grado di proteggere il pianeta da una razza aliena al servizio della Telecom...

ATTO VII: SIRIA - INCONTRI RAVVICINATI...



Il venditore stava pulendo i kebab con la spazzola della toilette!



Una volta arrivati, farete la conoscenza di Nejo, il ragazzino della bancarella: parlategli di tutto e scoprirete che si annoia a morte e che desidera la vostra pallina.

Andate all'estrema destra e salite le scale. Mostrate i cerini al venditore di tappeti e avrete accesso al tanto agognato Club Alamut. Parlate con l'uomo seduto, il quale vi dirà che Khan vi sta cercando e che sa anche il vostro nome.

Cercate di aprire la porta del bagno che troverete invece chiusa. Chiedete il perché e scoprirete che è stato rubato lo spazzolino del water (molto romantico) e che, finché non sarà ritrovato, non potrete accedervi.

Tornate di sotto ed esaminate col tasto destro del mouse il venditore di spiedini (dovrete fare per forza così, altrimenti George parlerà col venditore). Parlate poi col venditore stesso.

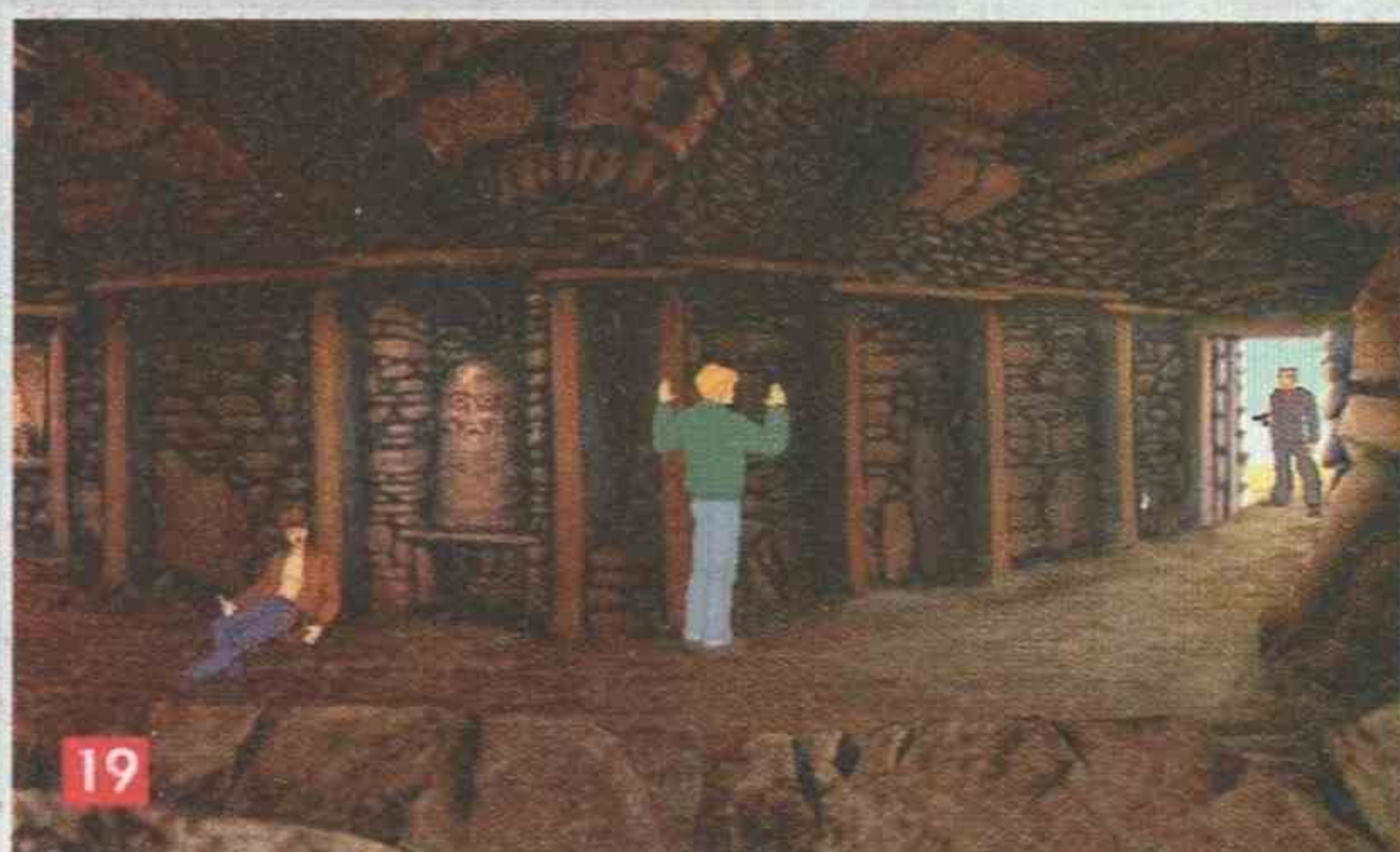
Parlate con Nejo e fatevi aiutare a recuperare lo spazzolino. Rivolgetevi di nuovo al venditore di spiedini e dategli la frase suggerita da Nejo (voglio segnarmela, chissà che un giorno non mi serva!).

Dopo la breve scenetta, tornate di sotto e parlate con Nejo. Fatevi dare lo spazzolino in cambio della pallina rossa.

Portate lo spazzolino al padrone del club, che vi darà la chiave del bagno. Entrate nel bagno e usate la chiave sul contenitore per asciugamani scorrevole, quindi estraete l'asciugamano.

Scendete di nuovo di sotto e andate verso Nejo (NON parlategli!): lo troverete a giocherellare con la pallina. Toccate il gatto che, infastidito, si arrampicherà su uno scaffale. Sulla bancarella c'è un campanello: suonatelo! Dalla porta uscirà il padre di Nejo che farà rimbalzare la pallina su una statuina di plastica.

Raccogliete la statuina e usateci sopra il fazzoletto sporco di cerone. Ora sembra davvero una vecchia statua. Parlate



ai due turisti (il grassone con la moglie) e offritegli la statua al modico prezzo di 50 dollari.

Ora, con questi soldi potrete permettervi di pagare il tassista, cioè l'uomo seduto del club Alamut (un tale di nome Ultar).

Il camion però è rotto, in quanto manca la cinghia al motore: nessun problema, date al tassista l'asciugamano e tutto sarà aggiustato. Vi troverete ora sulla cima di una roccia, la famosa Testa del Toro (un altro indizio del manoscritto): raccogliete un ramo dalla pianta lì vicino e usatelo con l'asciugamano. Avete appena costruito una corda con apposito gancio. Usate il tutto col crepaccio sotto di voi e vi ritroverete al "piano di sotto".

In alto troverete un buchetto che, se esaminato, si rivelerà essere un nascondiglio per il meccanismo di un portale segreto. Usatelo ed entrate. Raccogliete tutto ed esaminate tutto. All'improvviso, dopo un po' di tempo, si aprirà il portale e sarete faccia a faccia col vostro destino: Khan (o meglio Thomas Moerlin) è proprio lì di fronte a voi.

Parlategli e, quando ve lo chiede, dategli che preferite morire da uomo. Questi vorrà stringervi la mano: usate l'apparecchio che dà le scosse (fate molto velocemente) e gettatevi di sotto, dove atterrerete sul camion di Ultar.

17 Nel piccolo paese, il venditore di Kebab è certamente uno dei più colti arabi in circolazione. Fate bene attenzione all'oggetto che utilizza per pulire il cibo; cliccateci sopra col pulsante DESTRO del mouse e sarete a cavallo...

18 Il maledettissimo bar siriano nasconde molti segreti e ha una delle più belle melodie del gioco. Il padrone del luogo è muto, ma in qualche modo vi farà sapere che vuole riavere lo spazzolino del WC.

19 Dopo aver trovato la misteriosa lente addosso al cadavere, ancora una volta verrete avvicinati dall'assassino. Una mossa sbagliata e sarete carne per pecore... il fatto che siano erbivore vi dovrebbe far capire molte cose!

ATTO VIII: ULTIMO TANGO A PARIGI

Nell'appartamento di Nico parlate sempre delle nuove scoperte e uscite.

Andate a MontFaucon ed entrate nella chiesa. Rivolgetevi al frate e dategli il vostro calice: mentre lo lucida, usate sulla pergamena della statua grande vicino a voi la lente che avete trovato sul cadavere di Klausner (l'uomo nella caverna in Siria) e guardate.

Riparlate con il frate, che nel frattempo avrà reso il calice pulito e lucido "come uno specchio". Esaminate la coppa e le tombe nella chiesa, scoprendo che Don Carlos, il Templare scomparso molti anni prima appartenente alla casata dei Vasconcellos, riposa proprio là. Scoprirete anche alcuni numeri di versi e salmi della Bibbia.

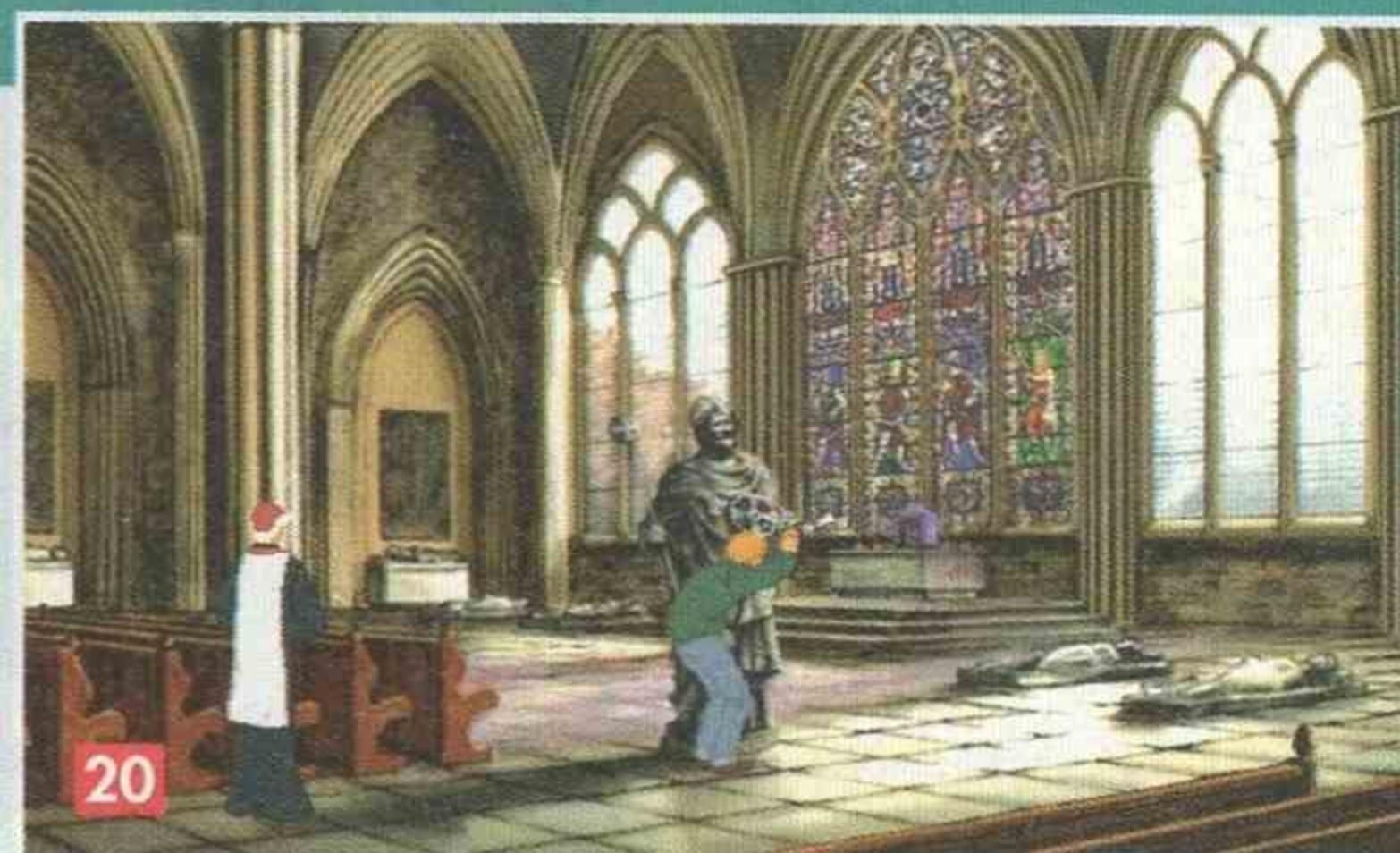
Andate ora a parlare con André nel museo e mostrategli il calice: questi vi dirà che ci sono degli scavi in cui è stato rinvenuto una statua di Baphomet (il Dio a tre teste da cui prendevano forza i Templari).

Non so se sia chiaro, ma il calice lucido come uno specchio e la statua a tre teste sono un palese riferimento all'indizio sul manoscritto che conserva Nicole. Andate agli scavi, scendete le scale e cercate di aprire la porta davanti al custode (trattasi di un bagno): scoprirete che è chiusa. Parlate al custode e chiedetegli le chiavi del bagno: entrate e raccogliete la saponetta. Fate un calcio della chiave con la saponetta poi, usando il gesso, ricostruite la chiave che certamente non avrà il colore del metallo. Questo non sarà però un grosso problema, visto che il manovale che fuma per strada ha accanto a sé un secchio di vernice color metallo (toh, che coincidenza!).

Telefonate a Nicole (il telefono è vicino al custode) e convincetela a tenere occupato il fumatore su in strada: andate a chiamarlo e, mentre si assenterà per andare a rispondere al telefono, usate la chiave di gesso con la vernice, quindi scambiate le chiavi tra loro (dovrete richiederle al custode). Abbassate ora la temperatura del locale e noterete il custode mettersi i guanti (il che gli impedirà di notare la differenza tra la chiave di gesso e quella di metallo): telefonate di nuovo a Nicole e ditele di richiamare.

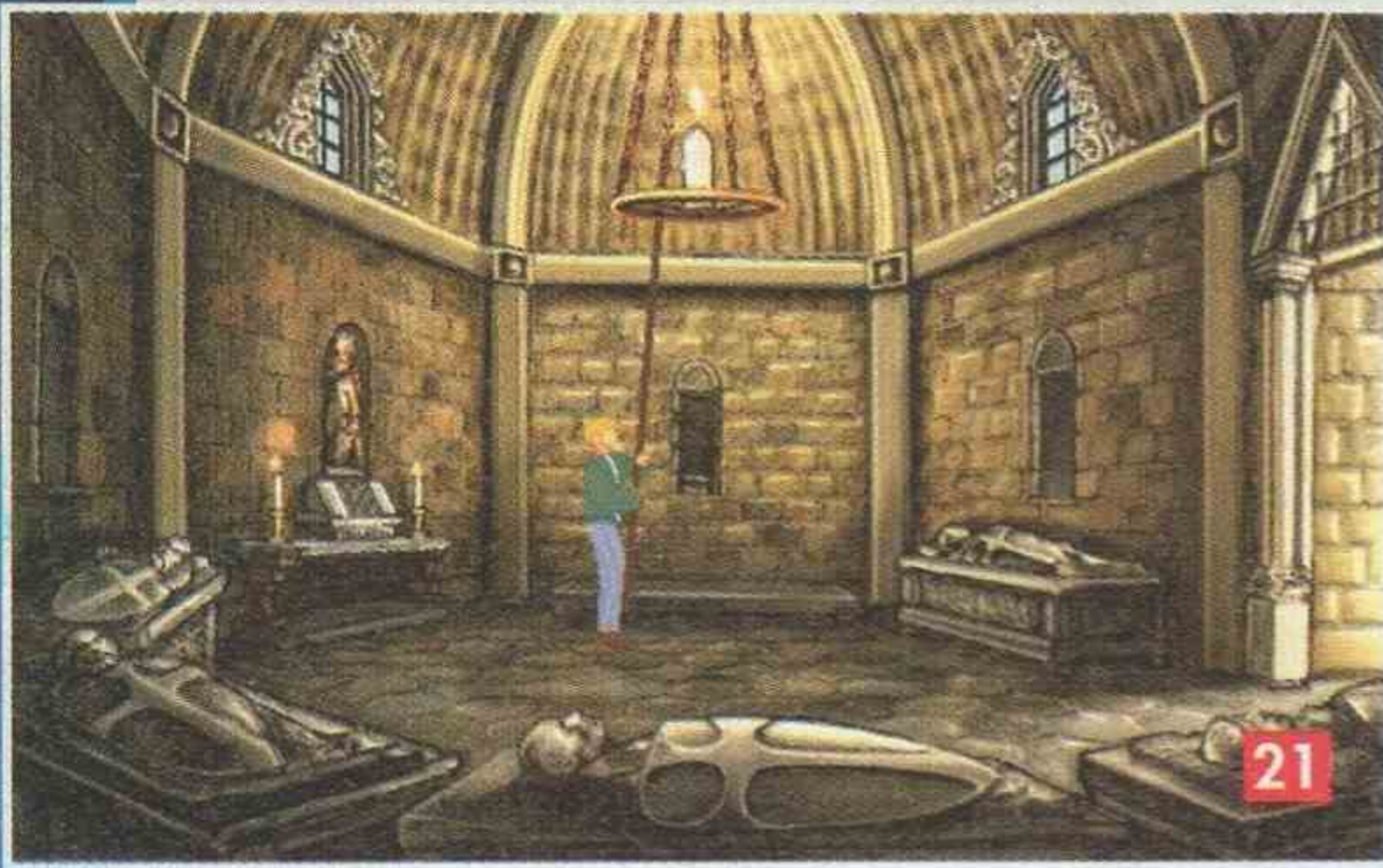
Allontanatevi e il custode, rispondendo al telefono, andrà a chiamare il muratore: approfittate della breve discussione tra i due per entrare nella porta degli scavi.

Scendete la scala e usate il calice con lo strano disegno sul pavimento (una vera leggenda!). Tornati da Nicole, parlatele e uscite.



20 Terra! Terra!

ATTO IX: SPAGNA - IL MAUSOLEO



Dirigetevi di nuovo dai Vasconcellos e parlate con la Contessa: ditele dei salmi che avete trovato nella chiesa di MontFaucon sulla tomba di Don Carlos. Uscite e dirigetevi al mausoleo. Raccogliete la bibbia spagnola e portatela alla contessa. Scoprirete così che i molti bambini protetti da Don Carlos e mai più ritrovati furono nascosti anni prima per sfuggire dalle grinfie dei malvagi. Scesi di sotto, raccogliete lo specchio che si trova nella stanzetta vicino alle scale. Parlate con Lopez il giardiniere (un uomo e il suo tubo di gomma), domandategli se vi sia magari un pozzo nelle vicinanze e questo vi dirà che deve pensarci.

Andate nel mausoleo e usate la lunga asta per chiudere la finestra: usate ora il fazzoletto sporco di cerone con la lunga asta, quindi entrambi sull'altare, dandogli fuoco. Usate il tutto con il candelone in alto, che rivelerà ben presto uno strano manufatto che vi servirà tra poco.

Riparlate con Lopez che vi consiglierà di prendere un ramo a forma di Y dal nocciolo lì vicino: fate ciò che vi dice e usatelo su Lopez. Comincerete a cercare l'acqua alla vecchia maniera e, dopo pochi istanti (si fa per dire), troverete quello che cercavate. Una volta dentro il pozzo (qui è necessario salvare), attivate il meccanismo nella bocca del leone e, molto velocemente, correte nella direzione opposta. Con un balzo felino George avrà scampato anche questo pericolo (se non è andata così avrete un'ottima carriera nel Fast Food vicino il Museo di Parigi: come Hamburger...). Usate lo specchio appena trovato in casa con il fascio di luce proveniente dall'alto. Usate poi la chiave trovata nella grossa candela col portale nel pozzo. Nell'appartamento di Nicole sarete finalmente pronti per l'ultimo viaggio: quello verso il castello a Londra.

21 Legando lo straccetto sporco d'olio al bastone e dandogli fuoco grazie alle candele, potrete accendere l'enorme candela e ottenere una chiave che vi servirà giù nel pozzo.

22 Scendendo nel pozzo e illuminandovi la strada tramite lo specchietto trovato in casa (sopra al tubo del giardi-

no), dovrete riuscire a trovare l'ultimo pezzo degli scacchi...

23 Lo stupendo arazzo nella stanza segreta del pozzo sarà tutto quello che rimane della storia dei Vasconcellos (gli scheletri dei bambini non li nomino, altrimenti i cani della villa si muniranno di corde e verranno giù anche loro)...

TIPS



ATTO X: LONDRA - GRAN FINALE



Una volta in treno, parlate con la vecchia, uscite dal vagone e andate verso sinistra fino a incontrare Guido. Tornate indietro e rientrate nel vostro scompartimento: scoprirete che Nicole è scomparsa!

Entrate allora nello scomparto vicino al vostro (quello coi due ubriacconi) e cercate di uscire dal finestrino: uno dei due uomini vi darà una mano e voi vi ritroverete a usare il treno come uno skateboard!

Andate verso destra e scendete gli scalini metallici: entrate quindi nel vagone, dove assisterete a una scena incredibile.

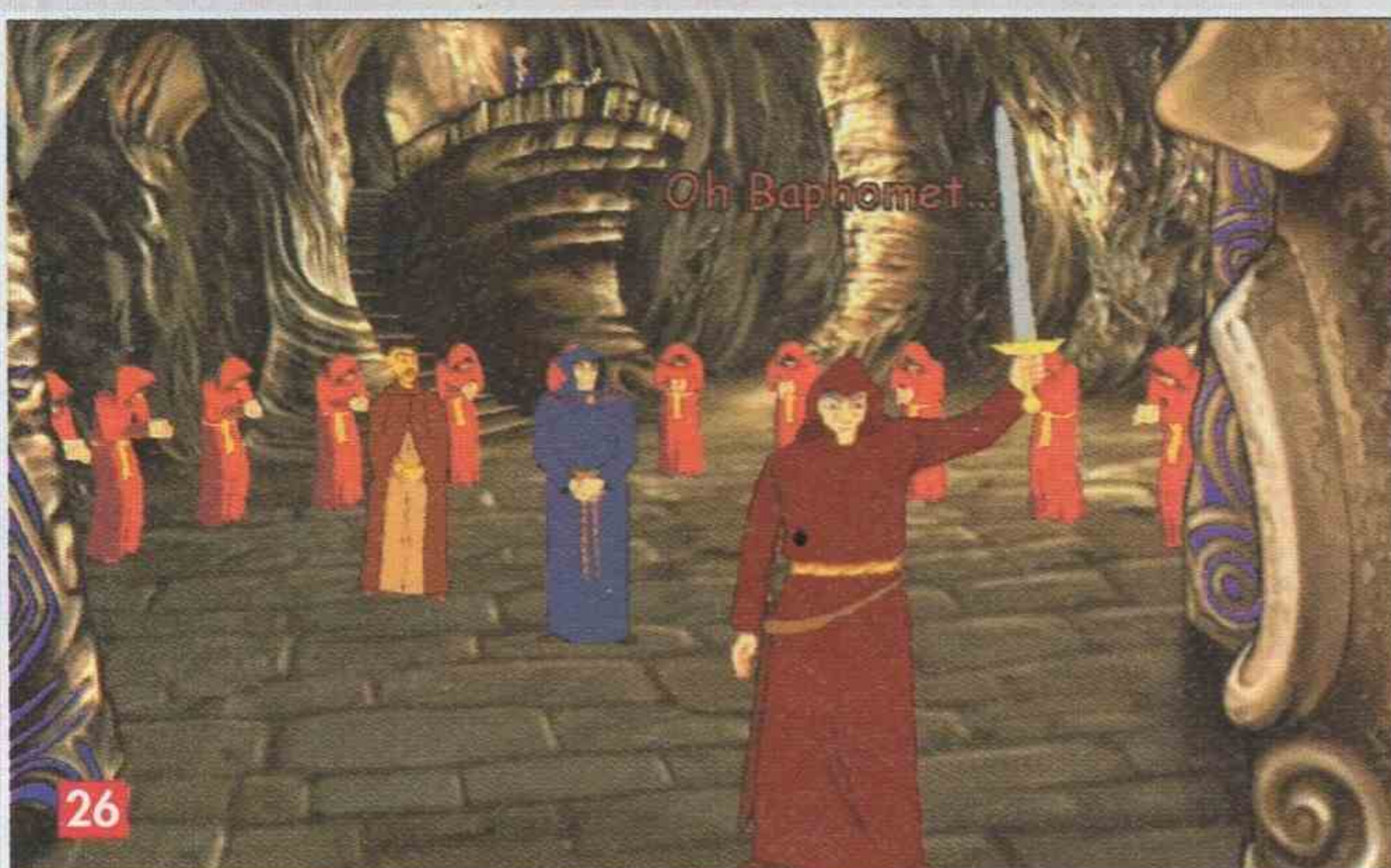
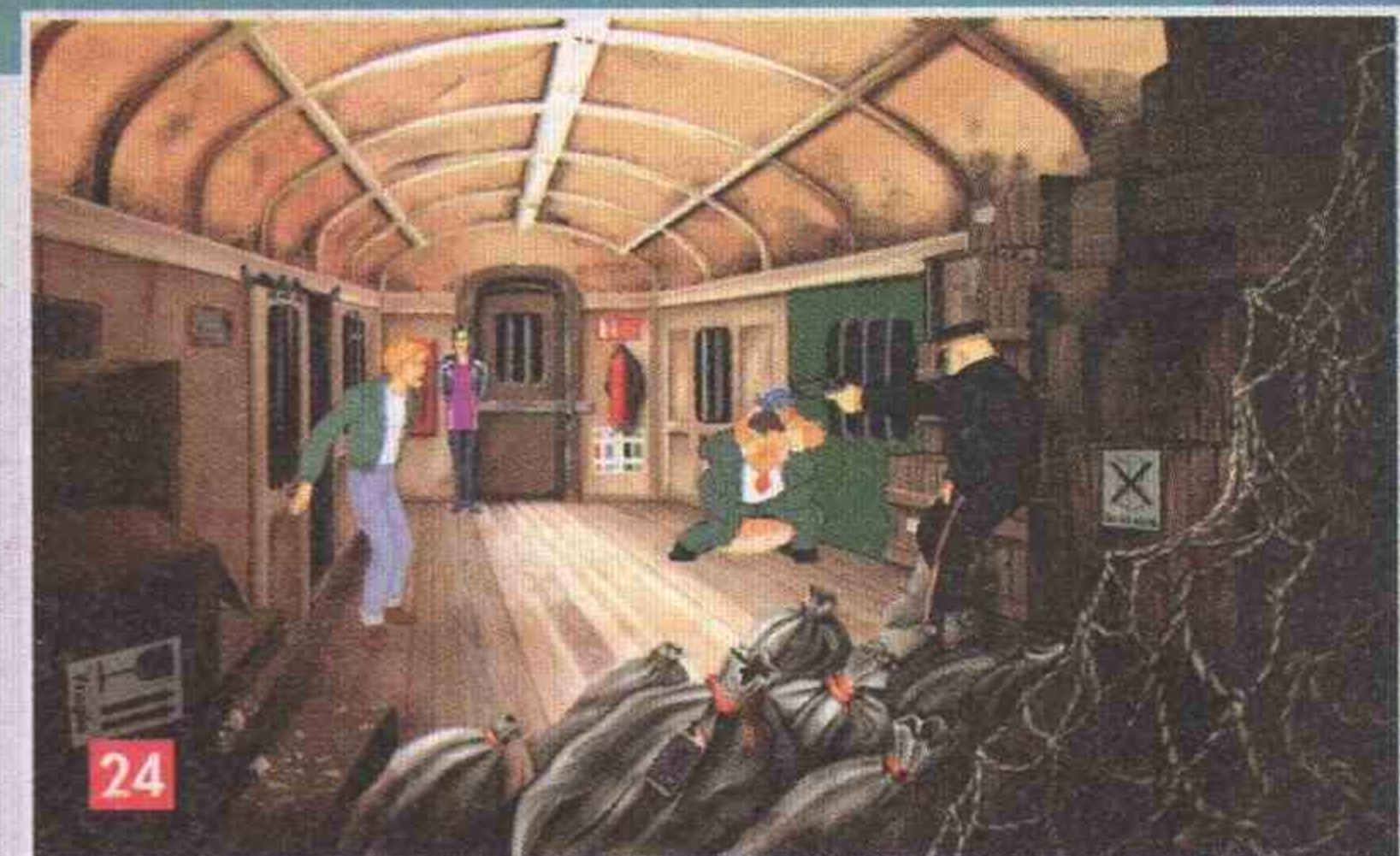
Mentre state per essere uccisi, usate il freno d'emergenza che si trova vicino all'entrata. Parlate ora con Khan e subito dopo slegate Nicole: scendete dal treno dalla stessa parte da cui siete entrati e dirigetevi verso il castello.

Dentro la torre, esaminate più volte il mucchio di rifiuti vicino al meccanismo: azionatelo e si romperà. Raccogliete allora l'ingranaggio piccolo cui era attaccata la leva, azionate i due ingranaggi sugli occhi del gargoyle vicino al portale e usateci la leva. Aperto il portale, entrateci e subito dopo dirigetevi verso l'apertura dalla quale arrivano i canti.

Dopo la lunga animazione, dove scoprirete che anche l'ispettore Rosso è uno dei Templari, vi troverete faccia a faccia con Guido. Senza pensarci due volte prendete la torcia e George saprà quello che c'è da fare.

Avrete così concluso quella che secondo il mio parere è l'avventura più storicamente affascinante degli ultimi anni!

Ci risentiamo per risolvere Broken Sword 2! Adiòs.

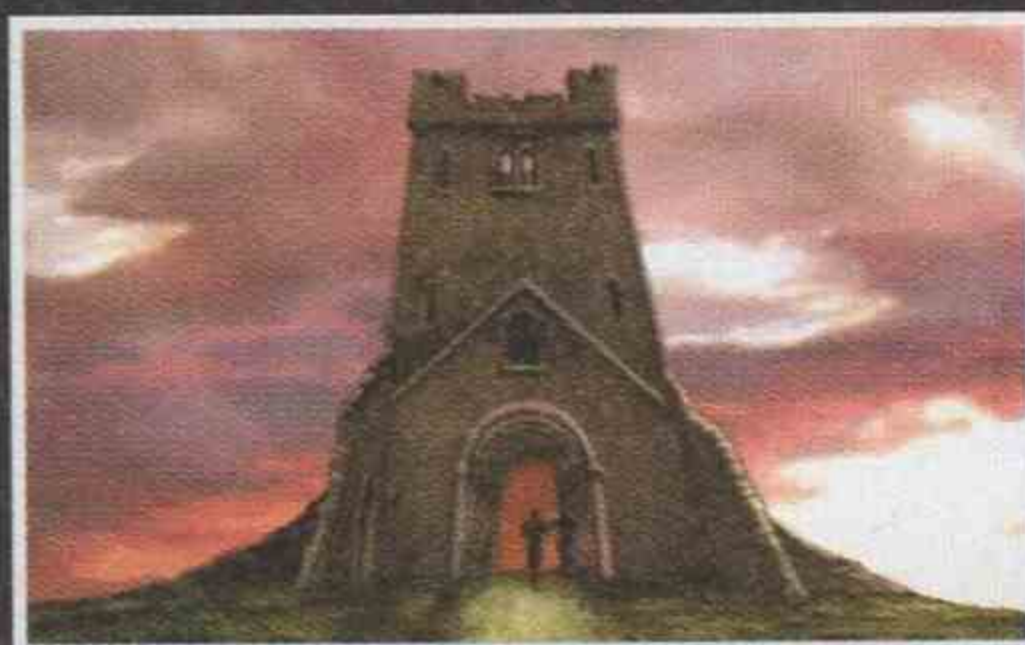


24 La sezione finale del treno verso la Scozia è semplice, ma parecchio spettacolare. Ora non resterà che tirare il freno a sinistra; parlare con il disgraziato che sta per morire; baciare Nicole e... hey, ma vi sto raccontando tutto!

inserirgli nella bocca la manovella e la porta davanti a voi si spalancherà senza alcuna fatica!

26 La congrega dei templari al gran completo... è una sfortuna che vi siete fatti beccare così, potevate scoprire chi era il sarto che aveva confezionato quelle ridicole tuniche!

25 Dopo aver inserito i due piccoli ingranaggi negli occhi della statua, basterà



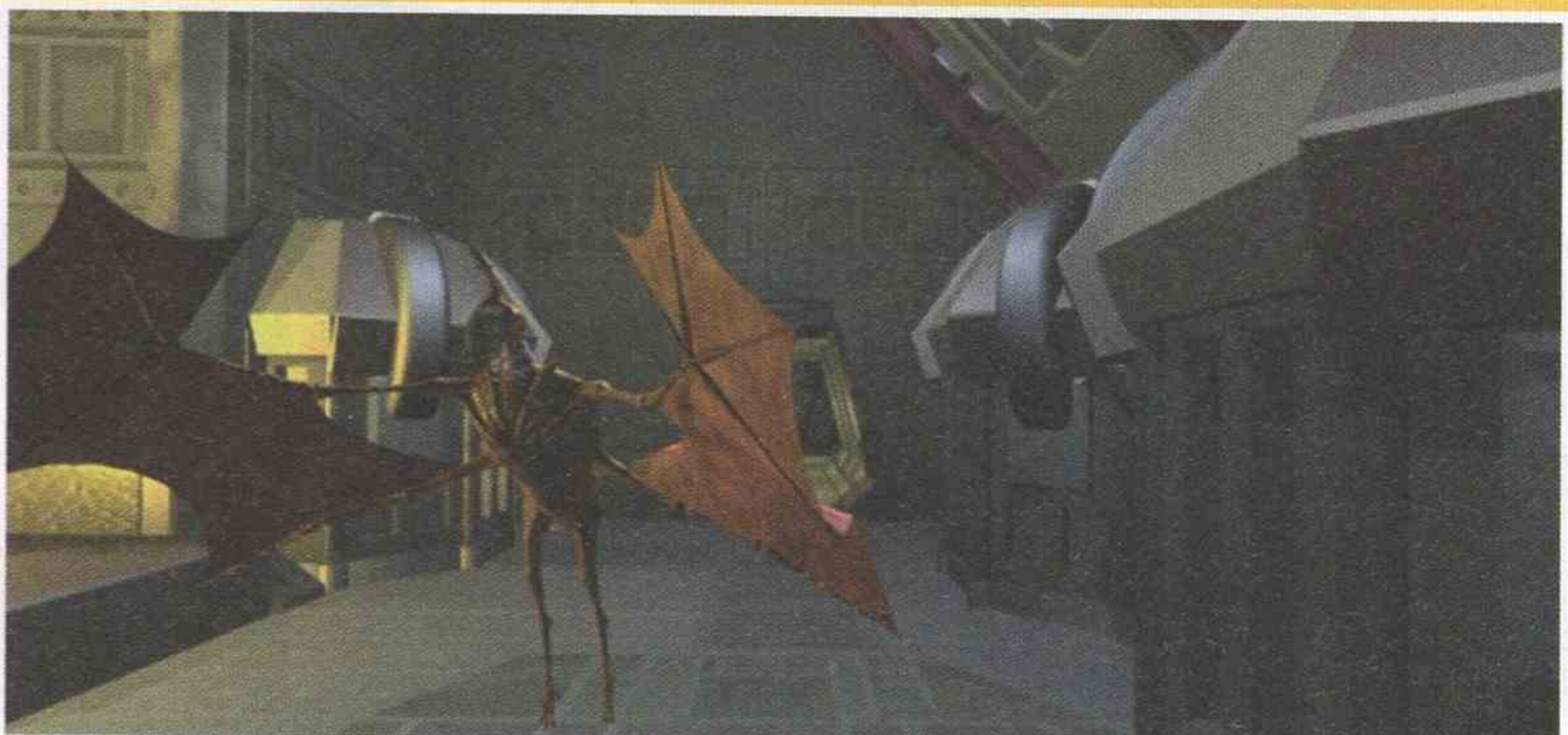


RAA

... Ti ha aspettato....

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI



CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

CD MPC:

486DX/66, WINDOWS 95,
DOS, 8 Mb DI MEMORIA,
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA SOUNDBLASTER
O COMPATIBILE 100%,
SCHEDA VIDEO SVGA, MOUSE.

MAC:

68040, SISTEMA 7.0

Numero Verde

167-821177

MA



...Per milioni di anni...

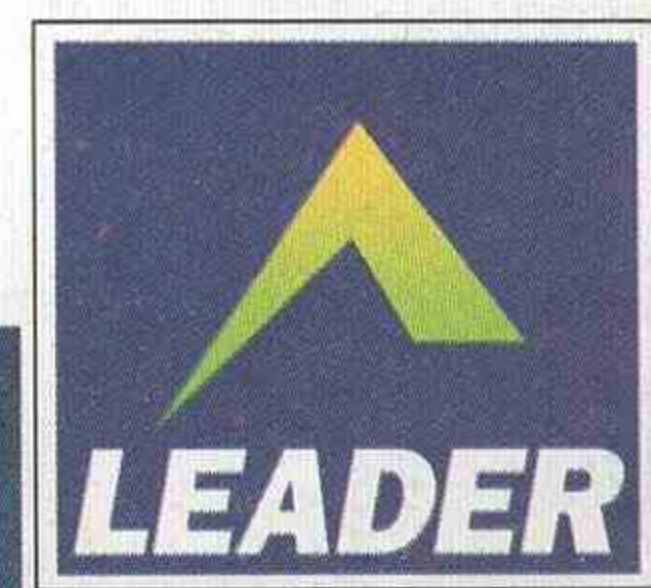
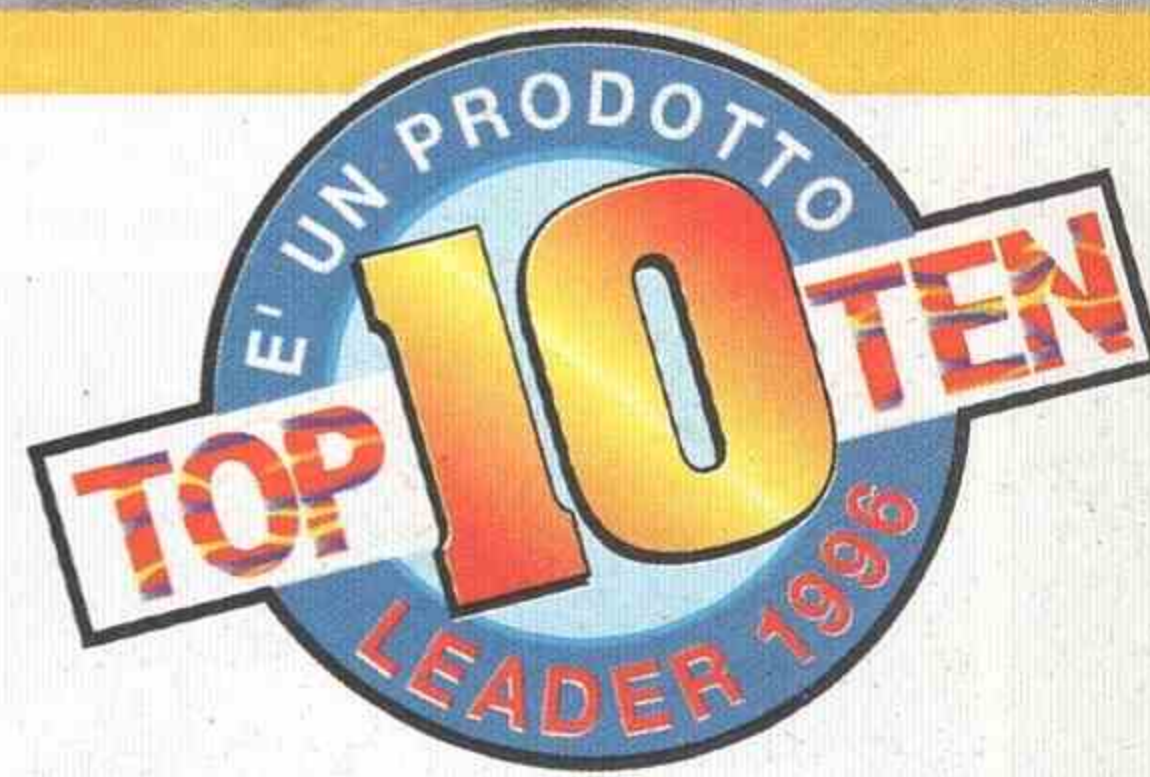


"L'evento fantascifico dell'anno" presentato da Arthur C. Clarke e Gentry Lee

... ora che l'hai scoperta all'esterno del sistema solare vai ad esplorarla e cerca di scoprirne i segreti di questa gigantesca astronave.

Una volta a bordo hai 4.000 Km² da esplorare: un mondo fatto di strane strutture, vertiginose scale e strade a perdita d'occhio...

Il Leggendaro autore di 2001 Odissea nello spazio ti guida in questa nuova saga spaziale dalla sontuosa e iper "realistica" ambientazione 3D.



ZORK NEMESIS

Passo per passo la guida a uno dei giochi più belli dell'anno appena trascorso.

Benvenuti a tutti... nelle pagine che seguono vi verranno svelati tutti i misteriosi... ehm... misteri, appunto, che si celano nei meandri delle tetre costruzioni che compongono l'universo di questo gioco, veramente epico. Voglio subito avvisarvi che purtroppo, data la vastità immensa del titolo in questione, la soluzione è proprio nuda e cruda. Voglio dire, è completa in tutte le sue parti, ed è soprattutto esatta in tutte queste parti, ma si limita a dirvi che cosa fare, senza spiegare perché dovete farlo (altrimenti ci sarebbero voluti un paio di TGM formato 244 pagine). Quindi, se volete il mio suggerimento non limitatevi assolutamente a seguire le

istruzioni, perché vedreste meno della metà di quello che contengono i tre CD del gioco. Andate in giro e curiosate senza ritegno: tutte le locazioni di Zork Nemesis sono piene zeppe di oggetti da esaminare, libri da leggere e, soprattutto, splendidi filmati da godersi in tranquillità (ogni volta che li vedo rimango impressionato). Ad ogni modo non mi resta che augurarvi buon viaggio: preparatevi a un'immersione totale nell'ambiente di gioco più affascinante che io abbia mai visto (quello di Zork), reso per l'occasione in maniera superba, anche grazie alla perfetta traduzione dell'intero titolo (parlato incluso) in italiano. Ciao ciao.

L'INIZIO L'INIZIO

Vi trovate all'esterno del Tempio di Agrippa, (1) alla fine dell'introduzione. Salite le scale davanti a voi, fino a che non vi trovate faccia a faccia con il sole del tempietto. Giratevi a destra e andate avanti-sinistra-avanti-sinistra: dovrete trovarvi davanti a una stanza. Entrateci. All'interno noterete due cose: un sarcofago e una candela. Cliccandoci sopra potrete avere le prime informazioni su quanto vi aspetta all'interno del Tempio, o almeno così sembra. Uscite dal mausoleo e andate a sinistra-avanti-sinistra-avanti-destra: in lontananza potrete vedere un enorme portone, raggiungetelo (e magari datevi anche un'occhiata attorno, perché il paesaggio è mozzafiato). Una volta arrivati vicini alla porta vi troverete davanti alla maniglia, che è poi anche il primo, semplicissimo enigma di gioco... Credo sia inutile spiegarlo, comunque dovete soltanto prendere la luna e spostarla sul sole per aprire la porta del Tempio di Agrippa. Entrate e avanzate nel corridoio: quando sentirete la voce di Nemesis giratevi verso destra ed entrate nel salone (siate coraggiosi), che scoprirete essere la libreria del Tempio. Qui dovrete dare un'occhiata a tutti i testi che si trovano allineati sui

vari banconi, perché contengono tutti qualche indizio su quanto dovrete fare più avanti. Comunque, dal momento che avete fra le mani la soluzione, potete anche ignorarli bellamente. Cominciamo a fare sul serio, allora: la prima cosa da fare è una visitina al laboratorio di Nemesis, per raccogliere informazioni. Uscite dalla libreria dalla porticina dietro al mappa-

mondo: giratevi a sinistra e andate avanti fino in fondo al cortile (dovreste sentire di nuovo la voce di Nemesis, che vi minaccia). Giratevi ancora a sinistra ed entrate nel laboratorio: guardatevi un po' in giro, perché anche qui di cose da vedere ce ne sono parecchie. Non dimenticate in particolare di andare nel 'retrobottega' e di salire sulla scala. E quella bella ragazza che suona il violino, chi sarà mai? Per ora è presto per dirlo e c'è altro da fare: se avete letto quanto c'era da leggere saprete ormai che i 4 alchimisti sono prigionieri in altrettanti 4 sarcofagi situati nel salone principale del Tempio. E allora andiamo a trovare questi sarcofagi! Uscite dal laboratorio e giratevi a destra: quando raggiungete il bivio giratevi a sinistra, passate attraverso le due fontane e andate sempre dritti fino a trovarvi in un immenso salone con, appunto, i 4 sarcofagi (2) (se non ci aveste fatto caso da soli, sappiate che il quadro di Venere che avete visto durante il cammino sulla sinistra è il sistema di aiuto del gioco). Per cominciare giratevi verso il sarcofago di sinistra più vicino: avvicinatevi il più possibile e cliccate sul corpo dell'alchimista per ascoltare la sua storia. Cliccando sulla faccia sopra il sarcofago apparirà un simbolo, che dovrete avere già visto da qualche parte (è il simbolo alchemico collegato all'alchimista). Comunque, ascoltate pure le storie che vi raccontano i quattro presunti sventurati: è chiaro che per ora la vostra missione consiste nel ritrovare gli elementi nascosti da Nemesis, in modo tale da permettere a questi nostri alleati di tornare dal limbo dove sono prigionieri, per darci una mano!



IL FUOCO

Cominciamo dal fuoco (in realtà potete recuperare i 4 elementi nell'ordine che preferite, io ho fatto così, vedete un po' voi): tornate verso il cortile del monastero e posizionatevi nell'angolo di fronte alla porta della libreria: entrate nel giardino e prendete l'asta della meridiana (3). Andate in libreria e fermatevi davanti ai drappaggi che si vedono in fondo al salone (dalla parte opposta della porticina). Cliccateci sopra in questo ordine: il primo a sinistra; il secondo a destra; il terzo a destra; il quarto a sinistra. Apparirà una porticina. Entrateci e proseguite fino a

trovare una porta chiusa con una serratura: per aprirla basterà spostare la testa dell'uomo in modo che vada a toccare il simbolo del fuoco (un triangolo, a ore 8). Entrate nella stanza e inserite l'asta nella meridiana che si trova lì. Fatela ruotare fino a che l'ombra non cadrà sul simbolo del fuoco (ormai lo conoscete, vero???) (4) e questa girerà su se stessa, rivelando uno specchio che invierà un raggio di luce in direzione di una porta segreta. Andate in quella direzione, troverete una stanza piena di candele. Prima di entrarci giratevi sulla vostra destra e prendete lo specchio; entrate nella stanza e appendetelo al gancio più a sinistra di tutti: dovrete vedere riflessa una candela con la fiamma azzurra: cercate di

capire qual è (fuori dallo specchio la fiamma è gialla come le altre) e cliccateci sopra: vi troverete come per incanto teletrasportati nel salone dei sarcofagi, davanti all'altare dove arde una fiammella. Premendo su questa fiammella avrete trovato il fuoco: notate che un sarcofago è investito da un raggio di luce: avvicinatevi e ascoltate la sua storia.



L'ACQUA



Dopo il fuoco ci vuole un po' d'acqua, non trovate? Dai sarcofagi, spostatevi sulla sinistra dell'altare (senza salirci): giratevi a sinistra e vedrete una scalinata; salitela e vi troverete in una rientranza con due costruzioni che sembrano due caminetti: avvicinatevi. Ascoltate il flauto e la fontana: ovvio, no? Attivate gli zampilli 1, 4 e 5 del 'camino' di destra e avrete risolto il problema delle due porte (se usate prima non avrebbero portato da nessuna parte). Salite la scala di sinistra, arriverete in una stanza circolare: guardate i quadri, illustrano tutti diverse ere del mondo di Zork. Cliccate sulla clessidra in mezzo al locale, che si girerà e rivelerà un trono: sedetevi e girate una volta verso sinistra (sentirete uno scampanello, che indica il cambio di era temporale: avete appena viaggiato nel tempo!). Giratevi verso la finestra (restando sempre sul trono) e prendete la sega che vedete. Ora girate ancora 3 volte (3 scampanelli) verso sinistra: alla finestra ora c'è del ghiaccio. Usate la sega sul ghiaccio (5), e questo cadrà nella bacinella. Girate 2 volte verso destra e vi troverete nell'era vulcanica; avvicinatevi alla bacinella e vedrete sciogliersi il ghiaccio, che diventerà quindi... Acqua! Cliccateci sopra e verrete di nuovo teletrasportati nel Tempio, dove dopo aver attivato il simbolo dell'acqua potrete ascoltare il racconto del secondo alchimista. Ma non perdiamo tempo, che ci aspetta...

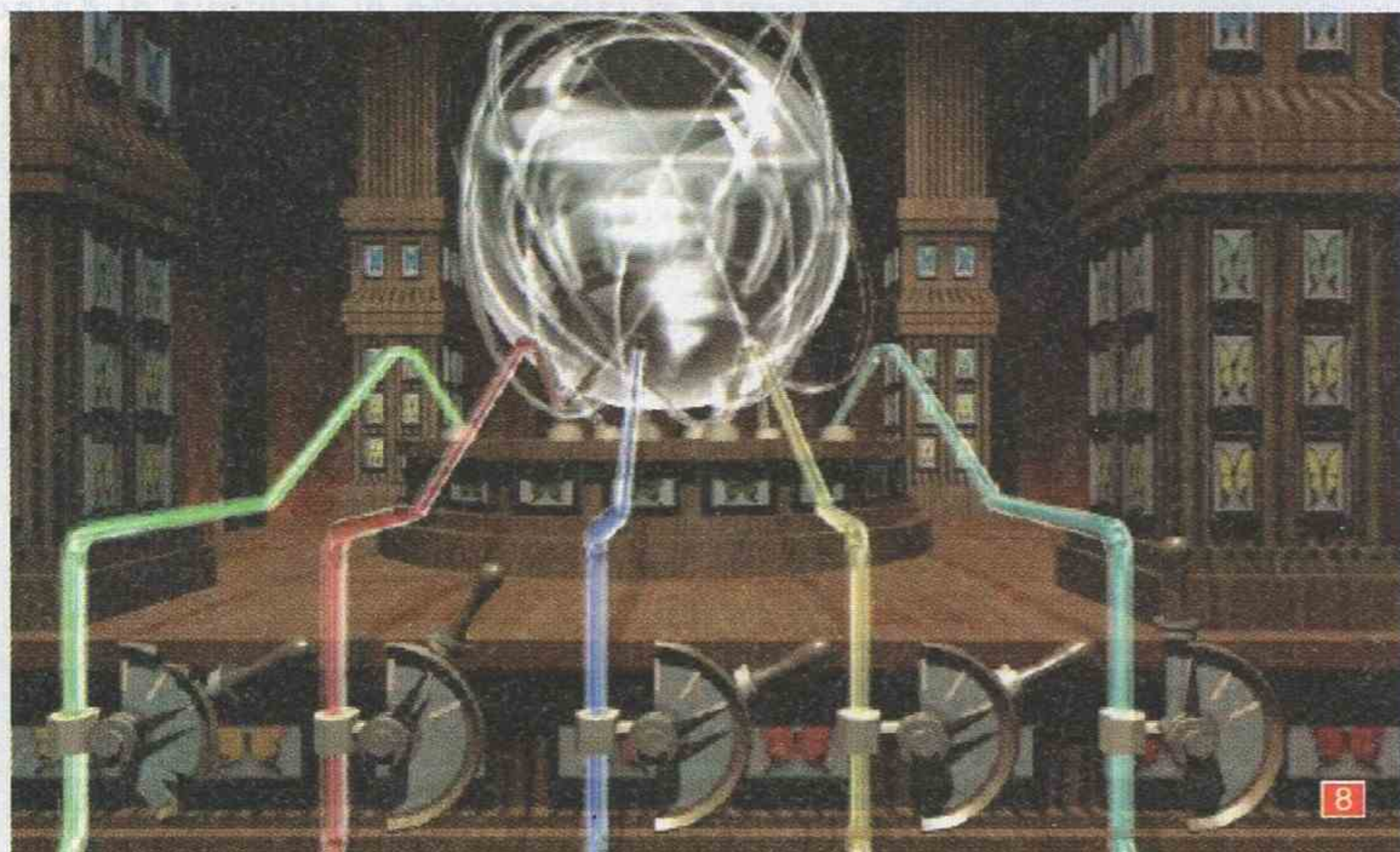
LA TERRA

Rifate la strada di prima intorno all'altare; questa volta però lasciate perdere la scala, e andate nell'angolo in fondo a sinistra del Tempio (c'è una specie di porticato). Avvicinatevi fino a trovarvi davanti a una porta con una serratura piuttosto scheletrica. Sollevatene il primo dito da sinistra della mano sinistra e sul secondo da sinistra della mano destra: le dita si alzano rivelando i simboli della Terra (dovreste conoscerli, erano nel laboratorio), e la porta si apre. Avvicinatevi alla scala e giratevi a destra, dopodiché attivate la leva. Se sopravvivete al giramento di testa (gli spostamenti sono spettacolari, ma a momenti mi facevano stare male!!!) vi trovate al piano di sotto. Qui usate la leva del macchinario appena oltre la scala per rimetterla a posto e quindi salite fino al piano superiore (dovete salire 2 volte). Vi troverete in una sala rotonda, con diversi telescopi. Usateli per scoprire quale costruzione è evidenziata con il simbolo della Terra; tornate nel sottosuolo (aaargh... sto male!) e camminate fino a trovare un altro telescopio. Guardateci attraverso: ecco la Terra, ma come arrivarci??? Giratevi su voi stessi e salite le scale. Prima di salire sul carrello esaminate il pannello: ci sono quattro pulsanti. Premete quello relativo alla Terra (in alto a destra, con la sagoma della costruzione che dovreste aver visto dalla torre) (6) e apparirà un triangolo rovesciato. Ora salite sul carrello e, stile Indiana Jones, godetevi la corsa che vi porterà vicino alla meta (attenzione, perché se avete premuto il pulsante sbagliato la vostra avventura, e la vostra vita, termineranno qui). Salite le scale e cliccate sulla statuetta. Solito teletrasporto e solita attivazione di quanto abbiamo trovato. Ulteriore discorsetto del terzo alchimista e poi via, che manca ancora l'ultimo elemento.



L'ARIA

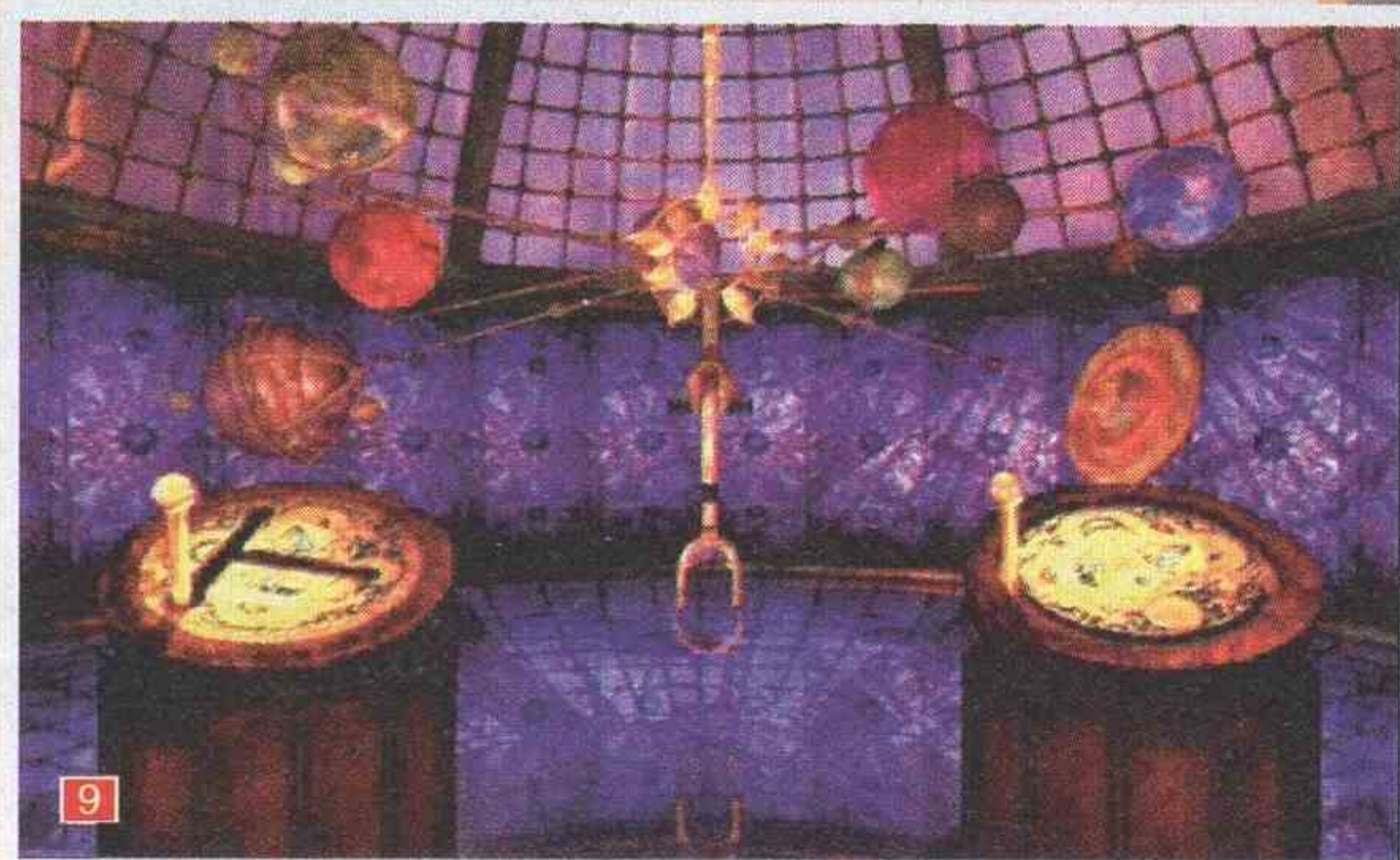
Guardando l'altare, andate sulla destra e raggiungete l'angolo del Tempio (usate la mappa se avete problemi... perché avete il gioco originale, vero?). Entrerete in una stanza, dove vedrete cinque corni: ascoltateli tutti e notate il colore di quello che produce il rumore del vento: è quello blu; ora abbassate lo sguardo sulle costellazioni. Questo è stato uno degli enigmi più difficili da risolvere, anche se ora, scoperto l'inghippo, sembra una cavolata: dovete riuscire a lasciare illuminate soltanto le stelle blu, con le altre di colore solido (7). Non esiste un metodo preciso per riuscirci, ma provate a far diventare solide tutte le stelle viola e quindi a cliccare sulla stella centrale blu, dopodiché le cose dovrebbero andare a posto. Quando ce la farete, comunque, scenderà dall'alto una scalinata. Fatevi coraggio, salitela e vi troverete in una stanza con uno strano macchinario al centro; avvicinatevi e vi accorgete che le leve sono tutte bloccate. Ora spostatevi sulla destra del macchinario ed esaminatelo: giusto sotto la sfera ci sono degli



insetti disegnati. Una vista ravvicinata ne rivela uno nero, che una volta attivato abbassa le tapparelle della stanza, permettendovi di vedere il gas contenuto nella sfera di cristallo. Ora tornate alle leve di comando (che adesso funzionano) e usatele nel seguente modo: la prima da sinistra non toccatela; la seconda posizionala a metà; la terza apritela completamente (spostatela di 2 tacche), la quarta pure; la quinta deve essere chiusa (la tacca in alto) (8). A questo punto, a patto che tutto sia andato bene, i gas nella sfera si combineranno sino a formare un vortice d'aria. Cliccateci sopra e tornerete nel salone. Una volta attivato anche l'ultimo simbolo degli elementi riceverete le congratulazioni dei 4 alchimisti. Proprio sul più bello però arriverà anche Nemesis, che verrà a stento ricacciato dagli alchimisti stessi, quando sembrava che le cose si mettessero molto male per voi. Una volta tornata la tranquillità, gli alchimisti vi doneranno un globo d'oro e una nuova missione: dovrete visitare le loro 'abitazioni' per ricreare i loro metalli... Soltanto così potranno recuperare tutti i loro poteri e sconfiggere definitivamente Nemesis (uff...che faticaccia! Ma se sti' tizi sono tanto potenti, perché si sono fatti fregare come dei polli!?!).

VIAGGIARE FRA I PIANETI

Vediamo di capire come raggiungere i quattro mondi degli alchimisti. Girate intorno all'altare fino a trovare una specie di cupola con una scala che vi discende. Entrate e, dopo aver dato un'occhiata ai dipinti appesi alle pareti, posizionatevi davanti al macchinario che si trova nel locale lì di fronte (9): troverete due leve. Spostate quella di sinistra nella posizione di destra e un braccio metallico verrà dall'apparecchiatura verso di voi. Prendete la sfera d'oro e piazzatela sul braccio metallico; ora spostate la leva (sempre quella di sinistra) nella posizione in alto e la sfera verrà collocata nel centro del modellino del sistema solare, proiettando un raggio di luce. Ora per viaggiare nei quattro mondi disponibili (che poi non sono mondi, ma va beh...) il sistema è molto semplice, basta far illuminare il pianeta desiderato dal raggio luminoso. Di seguito eccovi le corrispondenze: Murz (il pianeta rosso) vi porta al Castello; Saturnax (quello con gli anelli) conduce al Monastero; Jupiteron (il più grosso) è collegato all'Istituto; Venusvn (il pianeta verde, chissà perché), infine, permette di accedere al Conservatorio. Potete visitare questi mondi nell'ordine che volete, proprio come si poteva fare per gli elementi, e potrete anche tornare al Tempio cliccando sulla figura del mondo che trovate sempre nel luogo dove arrivate (altrimenti, sai che bello se uno sbaglia mondo e poi resta bloccato là); per comodità ora cominceremo dal...

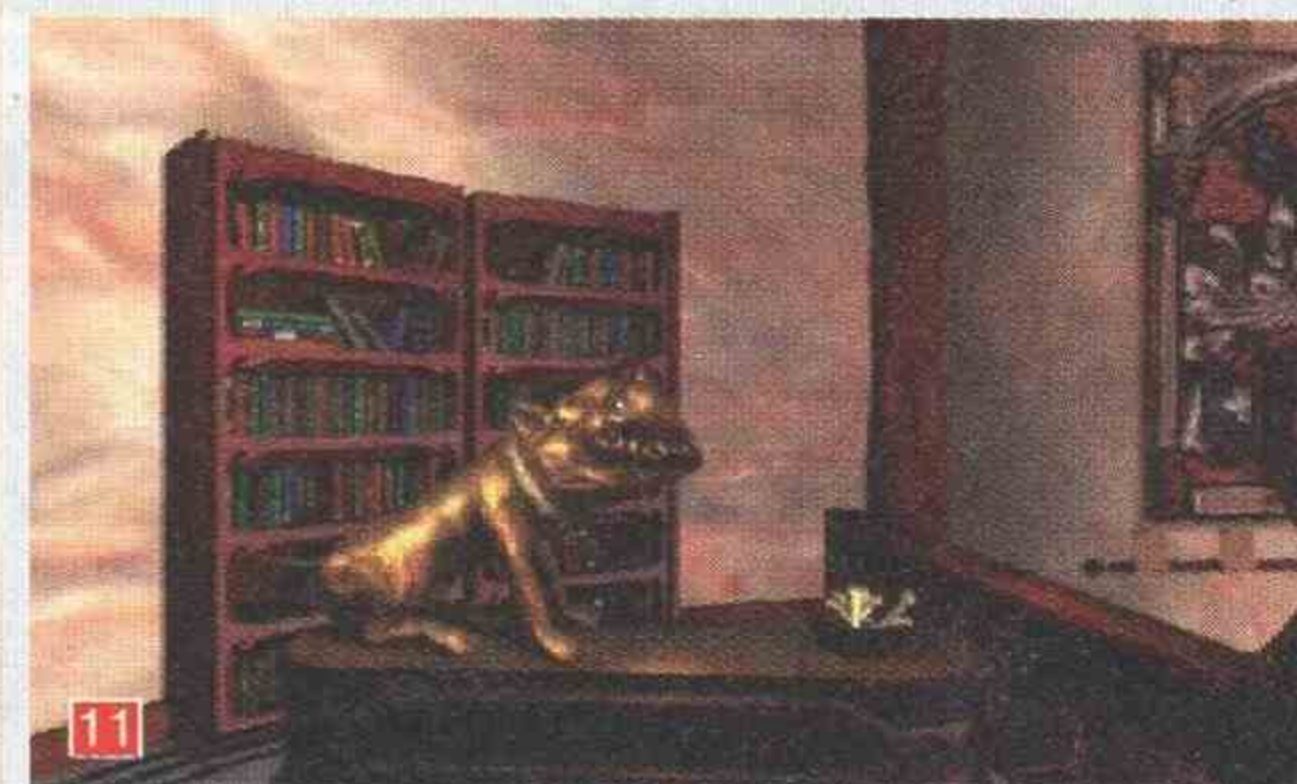


CASTELLO

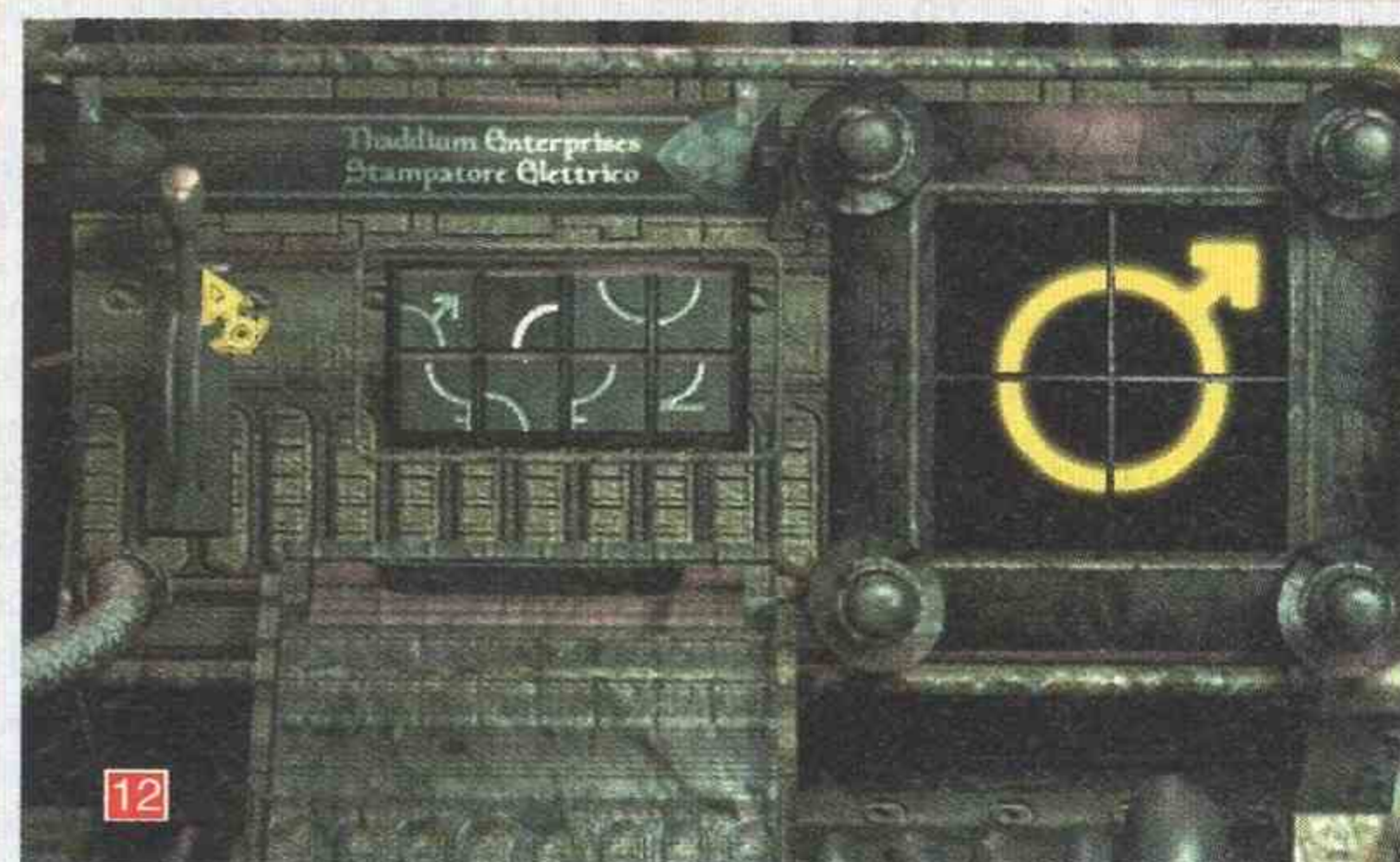


Dopo l'arrivo al Castello di Irondune vi trovate in cima a una torre. Tirate la leva e scenderete all'interno del palazzo. Ora scendete le scale fino a trovarvi nel salone con il cannone ed entrate nella stanza verso cui questo è puntato (beh, non è proprio puntato... diciamo che è "quasi puntato"). Il castello è sotto assedio, a quanto pare. Appena entrati prendete l'elsa della spada rotta dalla scrivania. Ora andate davanti al camino (sempre nella stessa stanza) e cliccate con l'elsa sulla spada rotta (proprio sul punto dove è incrinata, o la cosa non funziona) per ottenere un pregevole flashback e una spada in perfette condizioni. Uscite nel salone e andate a sinistra: avvicinatevi all'armatura che si trova lì e infilate la spada nel suo fodero. Si aprirà l'armeria. Ora per aprire le segrete del palazzo dovrete spostare le visiere delle 5 armature (che si trovano una nell'armeria, le altre sulle scale e nel salone) nel seguente modo: SU quella del soldato spagnolo (nel salone, con i pantaloni rossi) e quella del guerriero romano (sulle scale, con lo

scudo) (10), GIU' tutte le altre. Una volta posizionate correttamente le visiere, si apriranno le segrete dell'armeria: fateci un giro e parlate con i prigionieri. A questo punto andate nella stanza di Lucien (è il locale vicino al guerriero romano) e recuperate il sacchetto di polvere da sparo che si trova sotto il suo armadio. Tornate al piano terra, nel salone dove avevate preso la spada. Appena entrati, sulla sinistra, c'è uno strambo cane metallico (11). Avvicinatevi alla sua coda e aprite la parte posteriore: guardateci dentro e depositateci il sacchetto di polvere da sparo. Richiudete e andate sulla testa del cane: cliccate sulle orecchie per caricare le ossa all'interno del cane-cannone. Ora non vi resta che azionare la coda per fare partire il colpo che aprirà la porta sbarrata in fondo alla sala. A questo punto salite nella stanza di Kaine e prendete il flacone di nitroglicerina dal cassetto sinistro della sua scrivania. Usatelo sul lucchetto dello scrigno per farlo saltare ed esaminate il piano di battaglia che si trova al suo interno. Ora andate nella stanza di Lucien e mettetevi davanti alla tela sul treppiede: usate il pennello che si trova sulla tela stessa per svelare le scritte e prendete nota dei codici. Tornate al piano terra nella sala aperta dal colpo di cannone e aprite il plastico 'Battaglia in corso', che si rivela come una radio. Inserite i codici relativi al piano di battaglia (10-1-9-6-12) e premete il pulsante 'Invio' per spezzare l'assedio di Irondune. Resta ora da creare il metallo di Kaine. Andate in cima alle scale, al tavolo da biliardo; premete i pulsanti 3 (pescare nel deserto) e 5 e notate l'ordine con cui le palle sono riallineate (7-4-1-9-5-3). Tornate nell'ar-



meria e andate alla bacheca 'L'età di Kaine'. Salvate la partita, perché nella sezione che arriva adesso, se non sarete sufficientemente veloci morirete. Aprite il contenitore a forma di bottiglia; prendete il Thaddium (in alto a destra) e mettetecelo dentro. Ora cominciate a correre: tornate nel salone e aprite il portone ancora chiuso. In lontananza vedrete un carro armato; recatevi sul carro il più in fretta possibile. Una volta dentro, cercate l'unità di contenimento (un grosso cilindro di colore viola), apritela, infilateci la bottiglia



con il Thaddium e richiudetela: avete salvato la pellaccia, almeno per ora. Usate il pannello di controllo del carro per inserire i numeri ricavati dal biliardo e poi attivate la cloche di comando per farvi trasportare automaticamente al laboratorio di alchimia di Kaine (bella Miss Frobruary, eh?). Una volta usciti dal carro andate allo 'Stampatore Elettrico' e fategli confezionare il simbolo di Kaine (usate i vari pezzi per comporre il simbolo maschile e poi tirate la leva) (12). Una volta fatto questo andate all'ascensore in fondo alla stanza e attivate il comando per scendere. A questo punto avvicinatevi allo strambo macchinario e ponete il metallo ottenuto dallo stampatore nell'apposito spazio. Tornate indietro alla console di comando, premete 'Attiva' e poi fate emergere circa la metà delle barre, fino a che non sentirete un campanello e una voce che dice che la temperatura è ottimale (13). Tornate subito al macchinario e cliccate prima il pulsante 'Arm' e poi quello 'Fan' (le uniche due parole rimaste in inglese in tutto il gioco): se tutto è andato bene dovrete aver ottenuto il metallo cercato. Cliccateci sopra, godetevi le sequenze animate e preparatevi a fare un giro nel...



MONASTERO

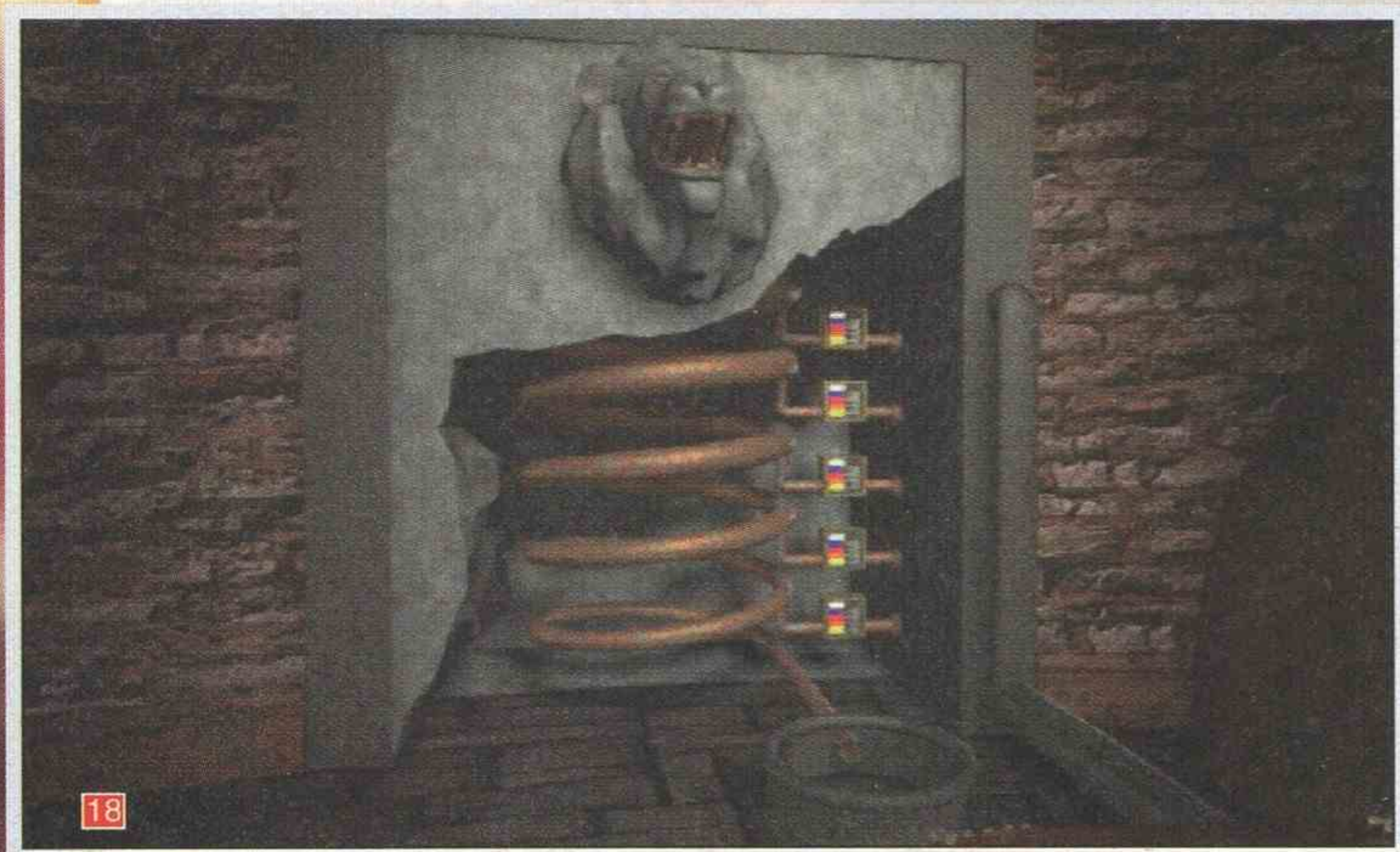
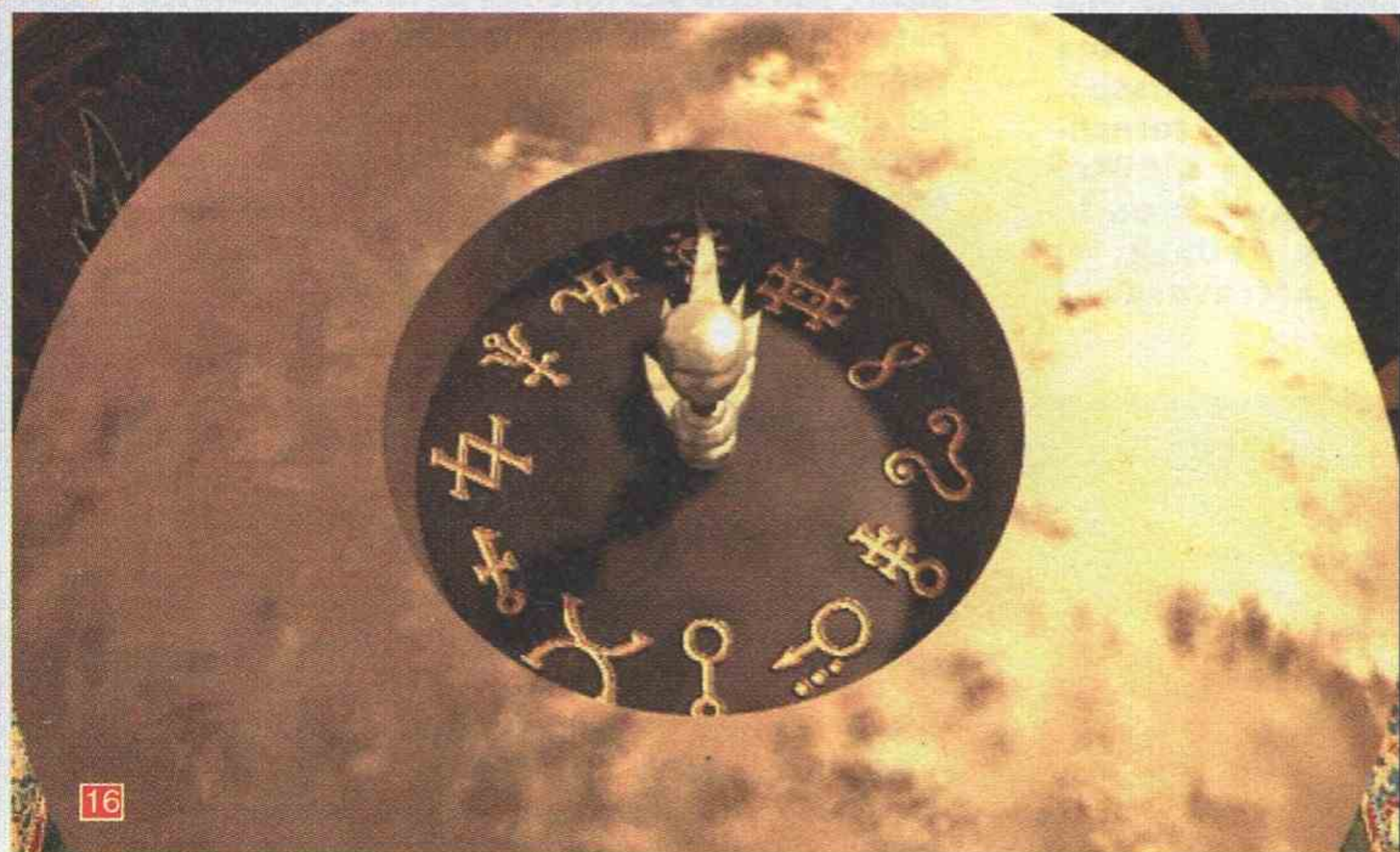


Appena arrivati, subito dopo lo spettacolare avvicinamento aereo, andate a destra: per terra, vicino a voi, troverete una moneta. Raccolgetela e tornate sui vostri passi: seguite il sentiero su per le scale fino alla porta del monastero. Questa è sbarrata, ma per entrare c'è un sistema comodo comodo: guardate per terra sulla destra, sotto l'ingresso, e troverete una galleria. Usatela e come per magia raggiungerete l'interno della costruzione. Qui inserite la moneta nell'offertorio e leggete i biglietti che ne escono. Ora andate avanti fino a trovare sei maschere. Nelle bacinelle di pietra sotto di esse si trovano delle placche: combinate le maschere con le relative placche (si tratta di unire il tono della voce al disegno) (14 e 15). Ascoltatele e prendete nota dell'ordine con cui hanno parlato. Salite le scale sulla sinistra e quando vi trovate davanti al meccanismo per azionare le campane schiacciate i pulsanti nell'ordine con cui hanno parlato le maschere. In questo modo scenderà una corda

da una botola. Tiratela e verrete sollevati: passerete davanti a una finestra. In quel momento saltate e avanzate verso la stanza di Malveaux (malgrado non sia utile ai fini della soluzione, vale comunque la pena di farci un giretto). Ora tornate al piano terra ed entrate nello stanzone con tutti i libri sui leggi. Prendete la porta in fondo e avanzate fino al meccanismo posto nel centro della nuova stanza. Qui dovrete premere i simboli corrispondenti alla parola 'Open' (ricavandoli dalla pergamena che si trova nel locale del monaco pazzo, a destra dopo le facce parlanti: guardando l'immagine come un orologio, comunque, dovete premere 2-10-3-12) (16). Fatto questo il lucchetto del cancello subito dietro di voi si aprirà, dopodiché potrete scendere nel museo sottostante. La prima cosa da fare qui è disattivare il sistema di allarme: aprite l'ovale di pietra e cliccate (davvero un bel sistema d'allarme...). Ora prendete la torcia che si trova appesa al muro, tornate all'ovale e premete tutti e quattro i pulsanti. Giratevi, aprite la botola che c'è sul pavimento, quindi scendete le scale. Una volta nel sotterraneo tenete sempre la destra (anche perché non siamo inglesi). Quando arrivate nella stan-



tacco di claustrofobia, piazzate la gemma nello spazio vuoto: vi ritroverete così con lo scudo di Yoruk. Prendetelo e tornate verso il museo: prima di uscire dal sotterraneo vedrete sulla destra un bagliore rosso; andate in quella direzione e vi troverete in un passaggio infuocato. Con lo scudo come oggetto selezionato, attraversatelo. Fatto questo giratevi a destra e risolverete l'enigma dei 5 teschi (dato per appurato -90, 0, 90, le posizioni sono: 0, -90, 45, -45, 90) (17). A questo punto entrate nel laboratorio di alchimia di Malveaux. Andate verso il tavolo e prendete il pezzo di metallo e la chiave. Ora spostatevi al macchinario a forma di uovo. Tirate la leva e inserite il metallo nell'uovo. Aprite il pannello sulla macchina e inse-

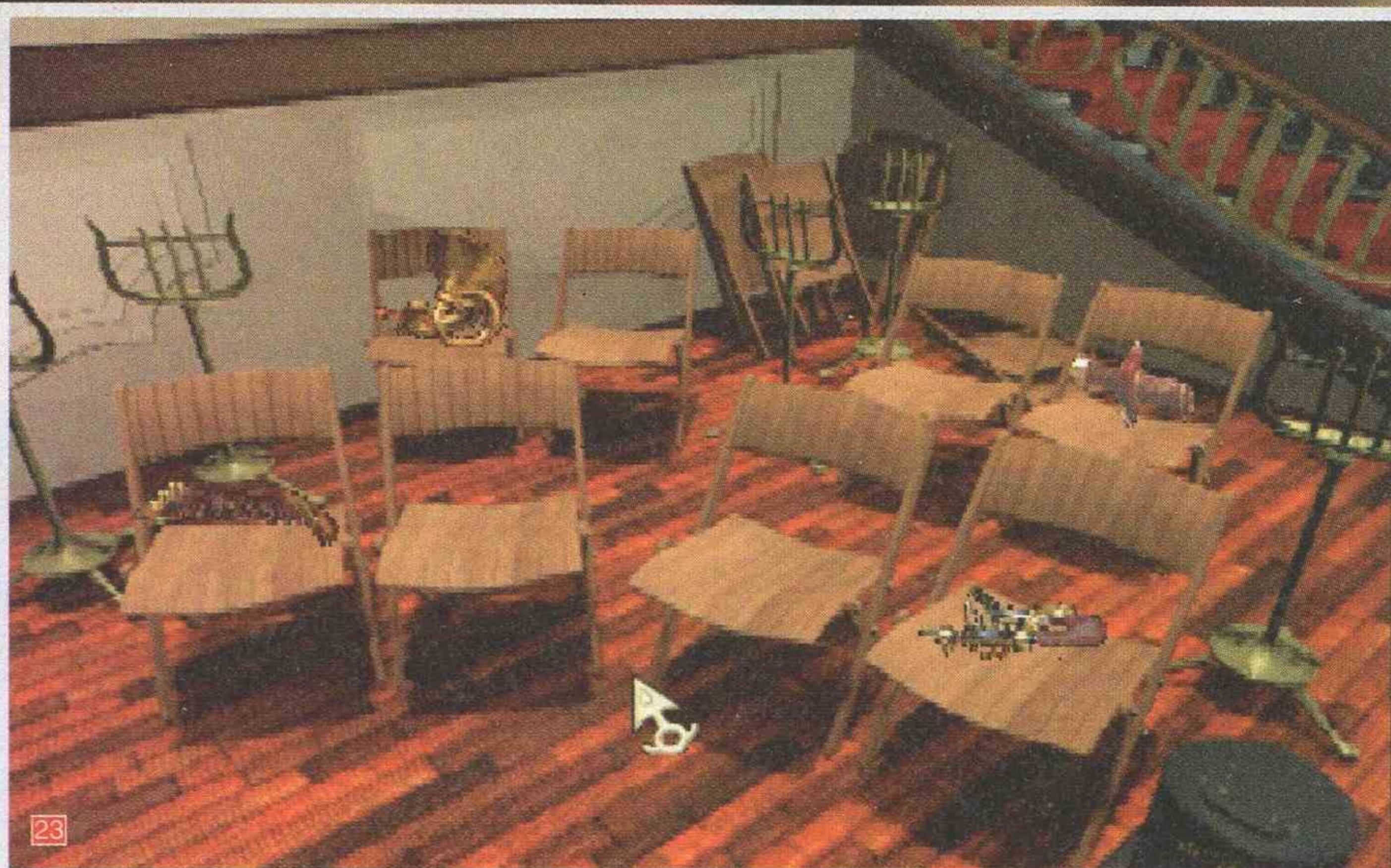
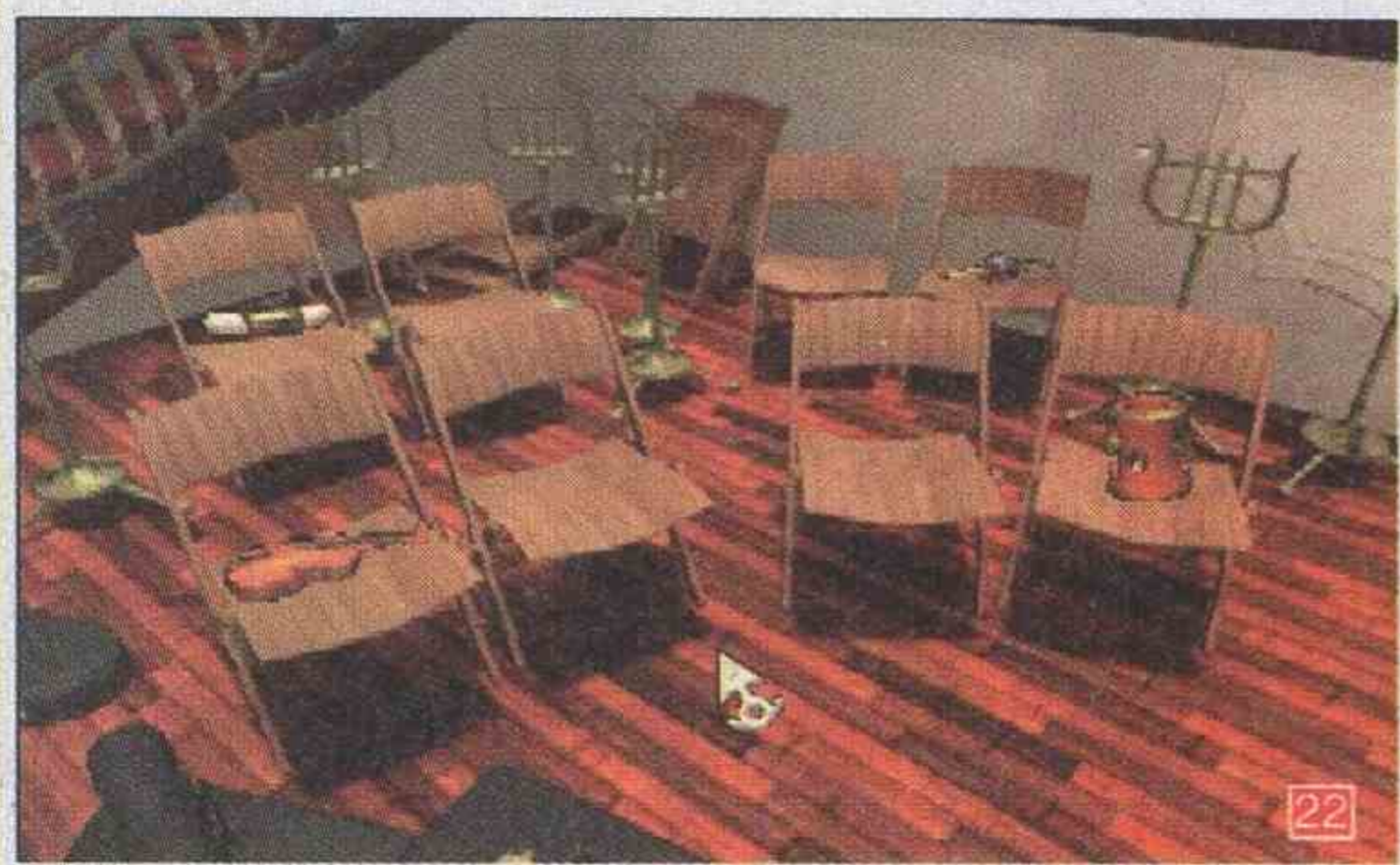


za con la torcia accendete quella in vostro possesso, dopodiché avanzate nell'oscurità e appendete la torcia al reggitorcia sul muro (occhio, che se ci andate senza la torcia accesa finite sbrantati!). Ora tornate nel museo e recuperate la gemma che si trova su di un piedistallo di cristallo (in fondo, vicino al serpente gigante). Tornate nel sotterraneo, vicino alla torcia. Cliccate sul sarcofago ed entrateci, richiudetelo e, se superate l'at-

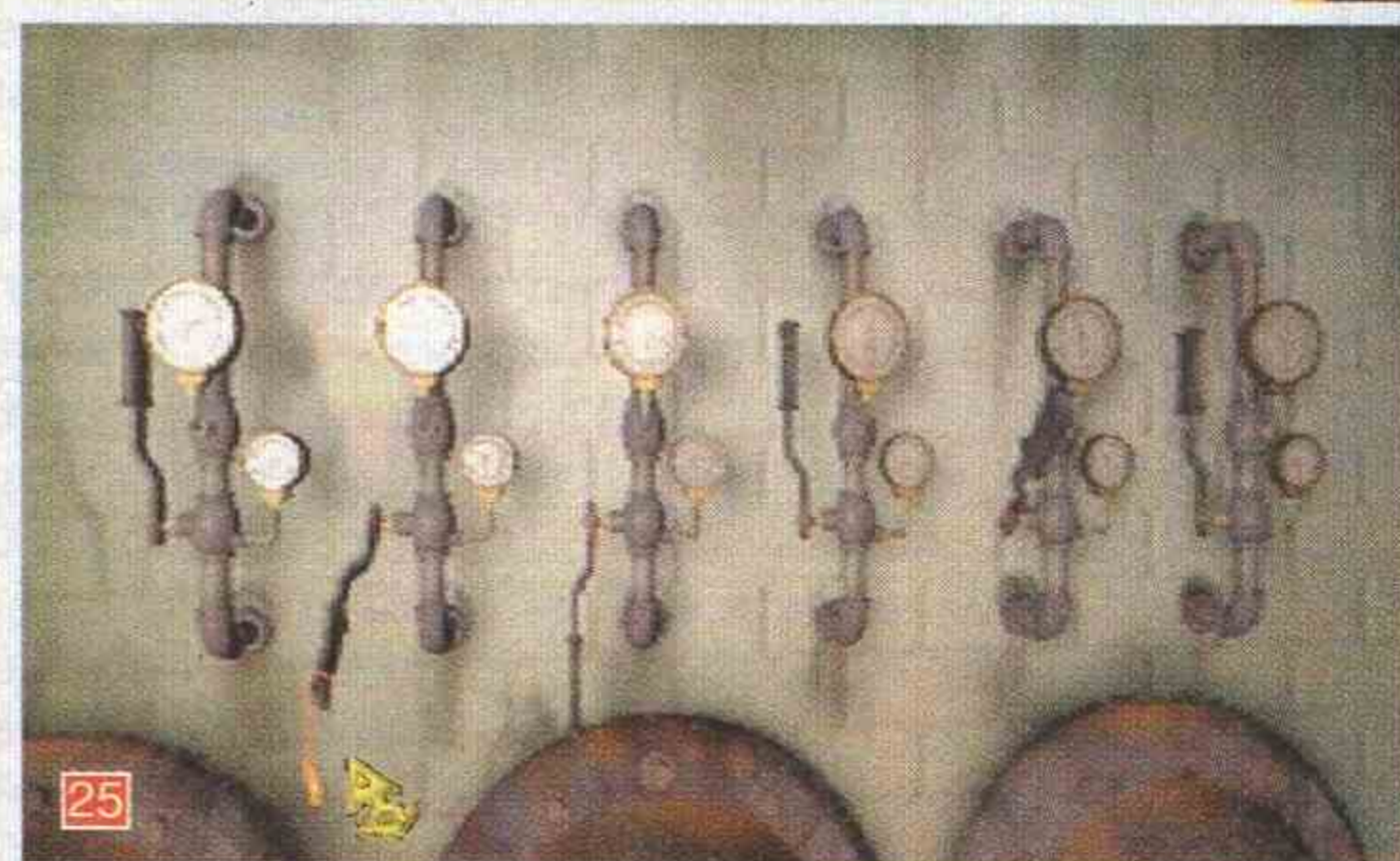
rite la chiave nella toppa, facendola girare. Chiudete il pannello e tirate di nuovo la leva: il compressore si attiverà e alla fine otterrete una sfera di metallo. Prendetela e inseritela nel canestro che si trova dalla parte opposta del laboratorio, nello strumento con il contrappeso. Una volta messa la sfera cliccate proprio sul contrappeso e questa verrà trasformata in un altro tipo di metallo. Recuperatela di nuovo e andate verso l'ultimo meccanismo, quello a spirale. Qui giratevi verso la colonna centrale e girate la valvola che vedete, in modo che la lava inizi a fluire. Ora dovete regolare le cinque fiammelle in modo che siano del giusto colore (blu, giallo; rosso, arancio, bianco) (18). Fatto questo inserite la sfera nella testa sopra la spirale e questa uscirà fusa nel colino. Velocemente soffiategli sopra con il mantice e avrete ottenuto anche il secondo metallo. Cliccateci sopra per tornare al Tempio di Agrippa, dove dopo il canonico discorso sarete pronti una nuova avventura.

CONSERVATORIO

Entrate e andate a destra: vi troverete nel salone principale (tutto porticato). Alla vostra sinistra c'è un poster di Alexandria, rotto: voi dovrete trovarne uno nuovo, per sostituirlo. Salite al primo piano ed entrate nella prima stanza che trovate sulla destra; andate in fondo a destra alla stanza e, su di un letto, troverete un catalogo di poster. Sfo gliatelo e prendete l'ultimo, che è quello che vi interessa. Tornate al piano terra e mettete il poster nuovo in sostituzione di quello rotto: come per incanto il teatro tornerà indietro nel tempo. Ora prendete il biglietto dal botteghino, che si trova nel salone principale dalla parte opposta alle scale. Aprite la porta



molto importante. Preparatevi mentalmente, perché adesso vi toccherà improvvisarvi direttore d'orchestra... Tornate nel teatro, salite sul palco del direttore e prendete in mano la bacchetta: suonate le giuste note della fanfara (il tutto è complicato dal fatto che la grafica è terribilmente scura e confusa in questa fase: non si vede nulla! Comunque ci sono 8 posizioni in due file da 4, e dovete suonare, partendo dalla prima in alto a destra e procedendo verso sinistra, con fila superiore 1-4 e inferiore 5-8: 1-7-1-4-8). Quando sarete riusciti a concludere la fanfara nel giusto ordine si accenderanno le luci, e potrete andare dietro le quinte. Qui entrate nel locale sulla destra, e attivate prima il pulsante rosso e poi il 2°, il 3°, il 4° e il 6° verde (guardate che il primo è bruciato, ma conta lo stesso). Facendo così e tornando dietro le quinte, davanti agli sfondi, dovrete vedere un locale attraverso i



Ora tornate alla scrivania e inserite la chiave nella lampada: tirate la cordicella e potrete così esaminare la pianta della sala della caldaia (e per fare che, visto che tanto qui c'è già scritto tutto?). Una volta arrivati qui (giù dalle scale dietro alle quinte) guardate in basso, sull'orlo del foro nel pavimento. Avvicinatevi all'orologio; non appena lo toccherete cadrà in acqua. Tuffatevi anche voi (salvate, perché anche qui si può morire) e raccoglietelo. Ora, velocemente, chinatevi e raccogliete il cronografo. Guardatevi intorno e uscite dalla porta con sopra l'orologio (24), possibilmente prima di restare senza fiato e morire



vicino al poster usando il biglietto come cursore e vi verrà assegnato il box C. Entrate nel teatro e salite tutte le scale, fino all'ultimo piano. Qui cercate il palco marcato con la C ed entrateci. Una volta seduti cliccate sul cannocchiale per vedere la performance di Alexandria. Ritornate nella sala prove (il primo locale che avete visto appena entrati nel Conservatorio). Qui dovrete disporre sulle giuste sedie tutti i vari strumenti dell'orchestra (gli indizi per risolvere questo enigma sono una cosa mostruosa, voi per vostra fortuna dovete soltanto guardare le immagini) (22 e 23). Una volta fatto la voce di Sofia vi rivelerà una sequenza di lettere (CDEBG)



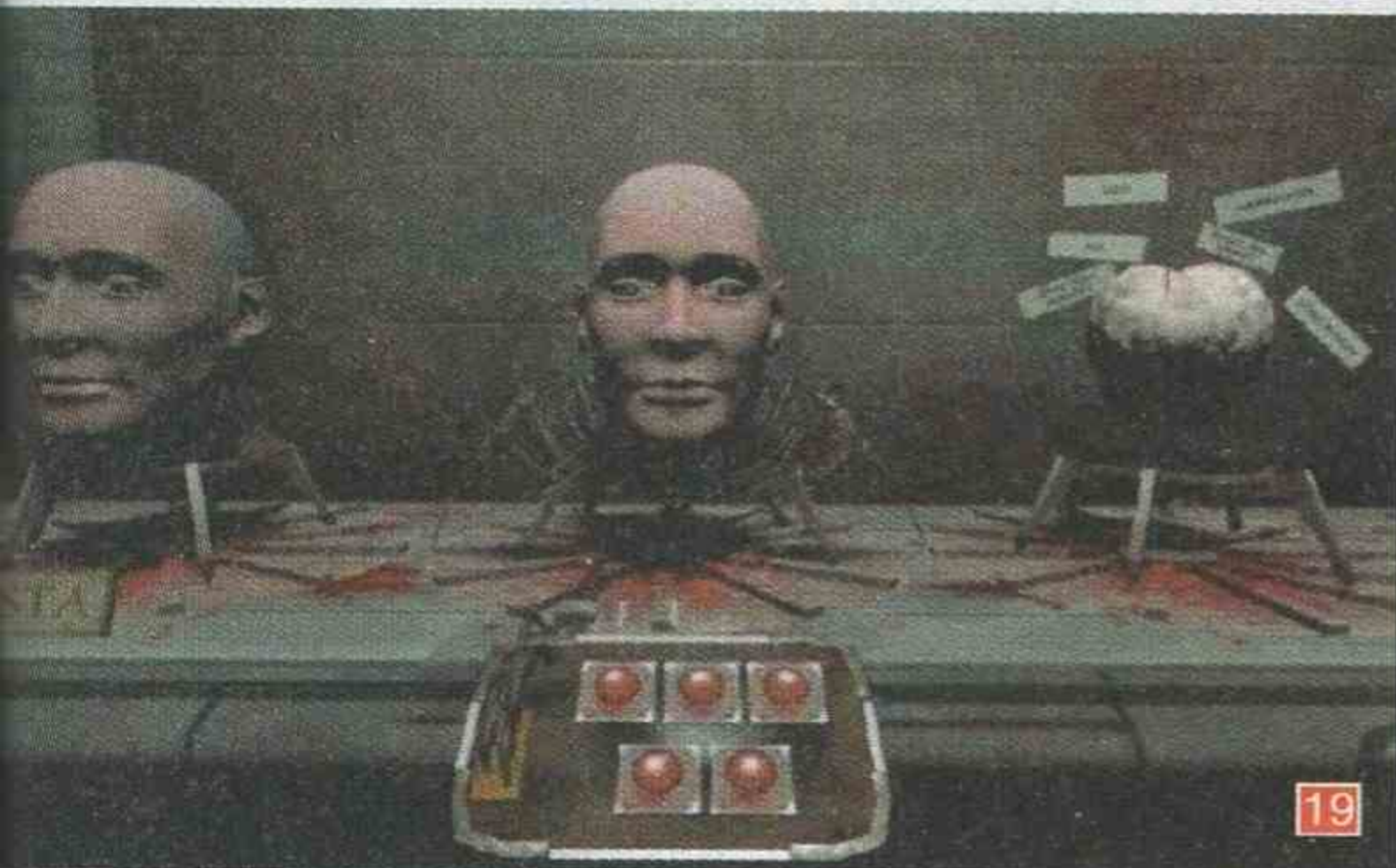
per annegamento, per la gioia di Nemesis: una volta fatto questo vi ritroverete sani e salvi all'interno del laboratorio di alchimia di madame Sofia. Cercate il tubo che ci passa in mezzo, e seguitelo fino a trovare una porta di ferro che si apre tirando una leva. Tornerete così nella caldaia; qui appendete l'orologio alla seconda leva da sinistra (le leve si trovano alla vostra sinistra) (25), per fare iniziare a bollire il pentolone nel laboratorio. Ritornate qui (senza passare per il pozzo, ora funziona anche la porta di ferro) e prendete un cristallo verde (li trovate seguendo il tubo fino alla fine e poi guardando verso sinistra). Buttate il cristallo nel



pentolone alla fine del tubo, e questo si tramuterà in un cristallo nero molto più grande. Ora andate presso il pesce verde, vicino alla porta di metallo. Apritelo e prendete la placca che si trova al suo interno, per poi andare a buttare anche quella nel pentolone (che si dovrebbe illuminare) (26). Tornate vicino all'ingresso ed esaminate la lastra metallica appesa alla parete: ricordate le lettere fornite da Sofia dopo l'enigma dell'offerta (CDEBG) (27)? Bene, attivate i cristalli corrispondenti, tenendo presente che 'G' è il cristallo nero nel pentolone. Attimo di suspense e poi il cristallo esplose, rivelando l'ultimo metallo. Ora, dopo le numerose sequenze animate in cui si mettono finalmente le carte in tavola (NON bevete la pozione che vi offrono i quattro alchimisti, almeno non fatelo se non avete prima salvato la partita!), preparatevi per il...

buchi che ci sono su ogni scenografia. Ora andate nell'ufficio del Conservatorio (è di fronte alla biglietteria) e prendete il diapason dalla scatola sulla scrivania. Andate davanti al pianoforte e inseritelo nell'apposito foro. Fatelo vibrare e suonate la stessa nota sul pianoforte (è un 'La' centrale): dovrete sentire uno scatto. Guardate all'interno del pianoforte e recuperate la piccola chiave che è comparsa.

L'ISTITUTO

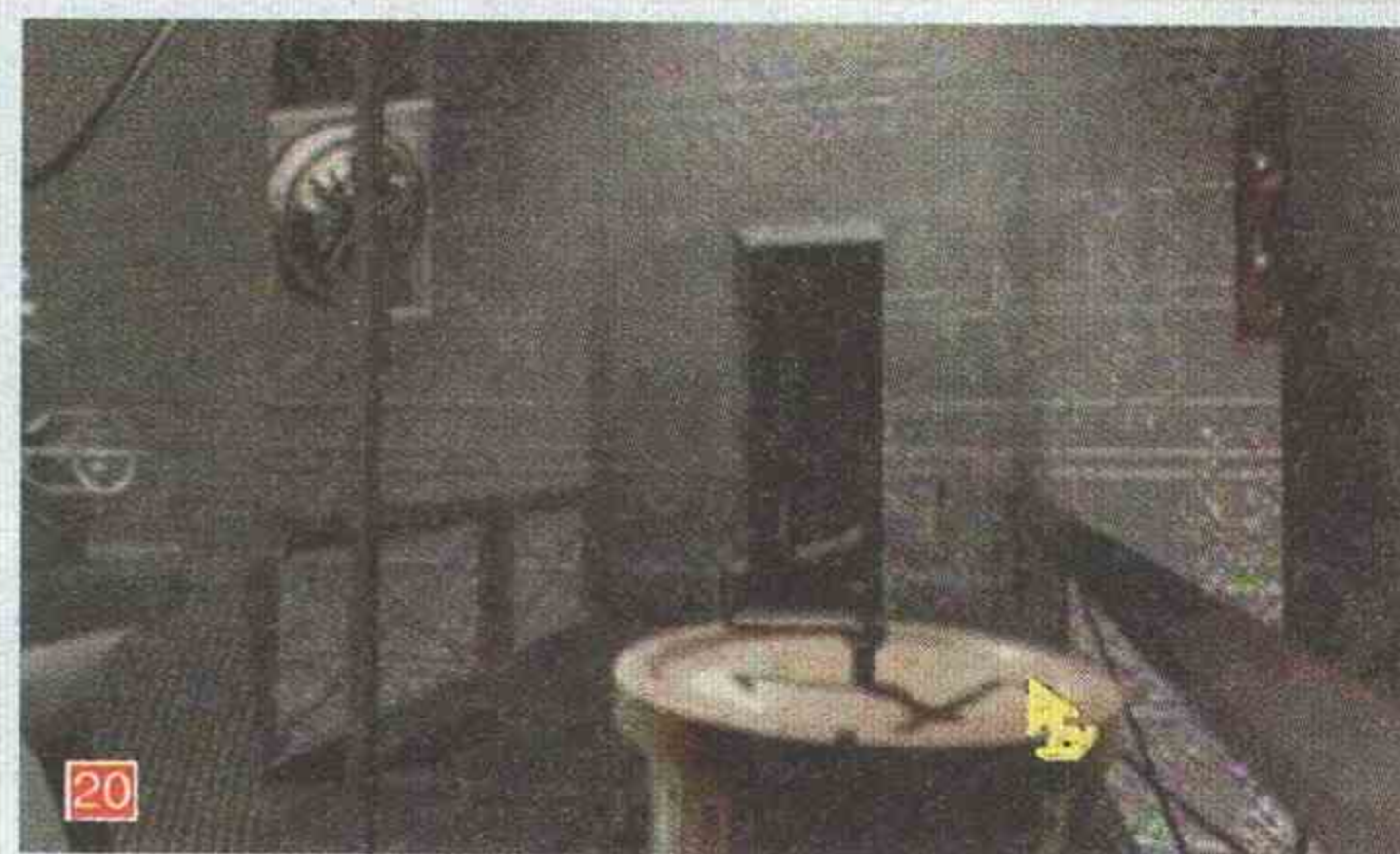


19

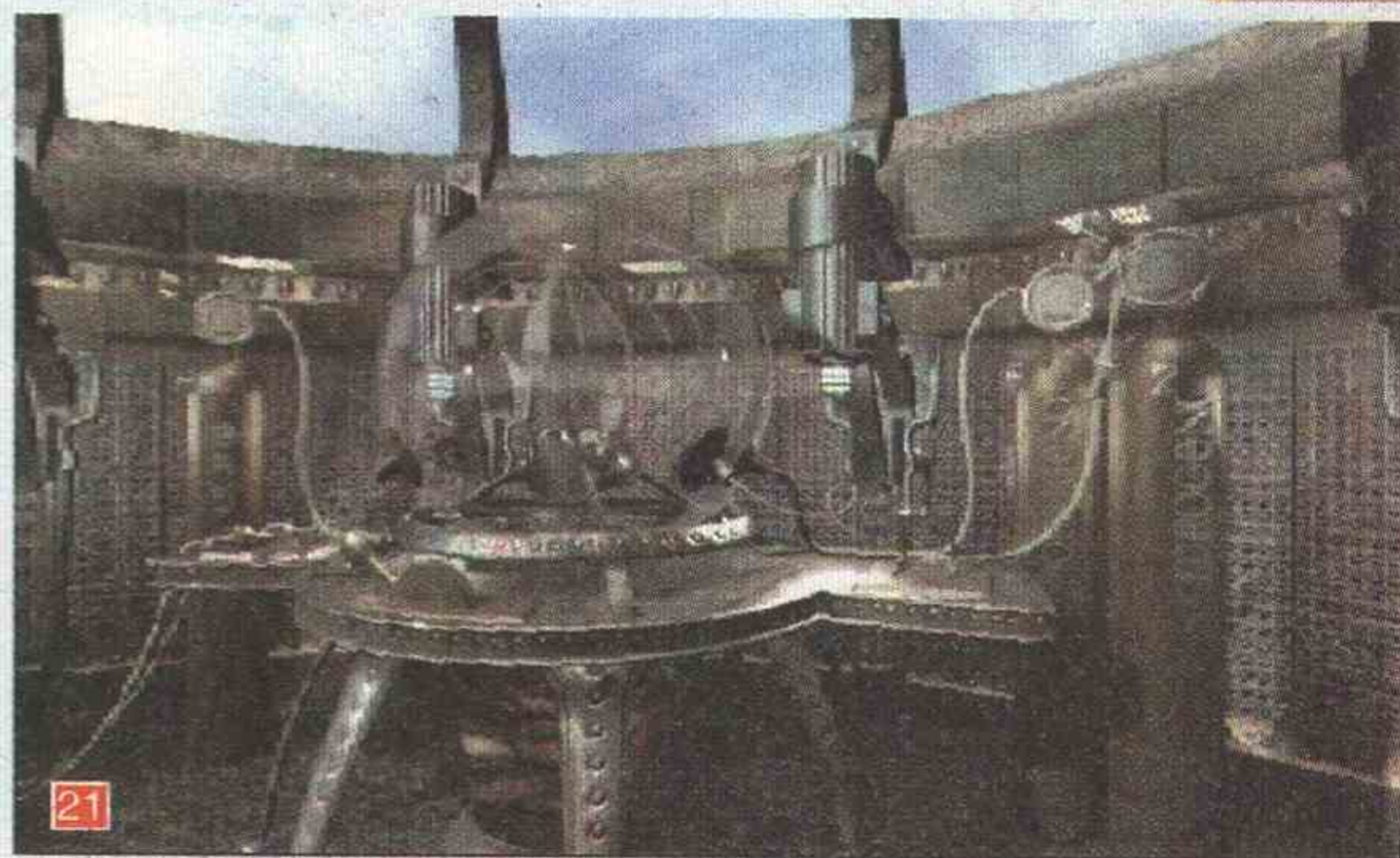
Entrate e trovate l'ascensore: scendete nel sotterraneo (tasto 'B', e ricordatevi di chiudere le porte). Cercate nei vari cassoni sulla sinistra fino a che non avrete trovato l'unico corpo ancora dotato di testa. Prendetelo e depositatelo nel cassone che si trova in fondo alla sala (dove la parete è tutta ricoperta di sangue). Ora andate al pannello di controllo situato in mezzo al locale e azionate le tre leve partendo da sinistra. Dopo il simpatico spettacolino andate a recuperare la testa mozzata e con quella salite al primo piano. Entrate nella stanza dove ci sono le altre teste e 'infilzate' la vostra nell'unico spuntone libero (bleargh...) (19). Ascoltate quello che ha da dirvi, soprattutto i tre numeri (36-24-36) o quali vi torneranno molto utili. Ora aprite il frigorifero e prendete la piccola cassaforte che c'è dentro. Dovrete metterla nello spazio apposito che si

trova nella macchina ai raggi X (a sinistra rispetto all'ingresso del locale). Attivate la macchina con la leva e, esaminando la scatola, vedrete altri due numeri: 20 e 18. Spegnete i raggi X e tornate alla vista ravvicinata dell'oggetto. Nella parte superiore c'è il lucchetto: voi selezionate i numeri nel giusto ordine (36-24-36-20-18) e questo si aprirà, permettendovi di prendere la fiala che c'è al suo interno. Spostatevi verso il macchinario dalla parte opposta della sala e usate la fiala con il braccio meccanico. Una volta finito il processo recuperate la piccola chiave, con la quale potrete salire al 20° piano utilizzandola nell'ascensore. Quando sarete qui andate nel salone dove c'è quella strana sedia con le mille dita (per ora lasciate stare la porta che si stringe e si allarga, perché è chiusa con la magia). Cliccate sul generatore (a destra della sedia, entrando) (20), e fatevi fare il trattamento dalla pazza che comparirà (davvero imperdibile). Ora che vedete tutto il mondo che si allarga e si restringe potrete entrare nella porta che c'era fuori dal locale, quella prima inaccessibile. Una volta fatto, e una volta recuperate le vostre piene facoltà, usate l'ascensore per accedere alla stanza privata del dottor Sartorius. Qui prendete l'ascia dalla scatola che si trova sul suo letto, e andate nell'altro locale, quello cilindrico. Trovate la bacheca con la mano amputata e prendetela, rompendo il vetro con l'ascia. Tornate alla porta con il pannello di controllo in corto circuito e usate la mano mozza per attivarlo, evitando di prendere la scossa (questa trovata è davvero geniale!). Ora fate un salto indietro alla stanza di Sartorius e premete il tasto che si trova sul modellino dell'Istituto. Tornando alla sala cilindrica vedrete che sarà apparsa una scala. Saliteci e arriverete al laboratorio di alchimia del dottore.

La prima cosa da fare una volta giunti qui è riempire la vasca di acqua, per caricare le batterie. Usate le due leve per fare passare il colore delle batterie sul verde. Ora spostatevi sull'altro lato del locale, dove ci sono le bombole di gas (21). Attivate le due sulla destra (Idrogeno e Ossigeno) spostando le due levette in cima alle stesse, cliccando quindi sull'interruttore generale: nella sfera di cristallo si formerà il metallo, ovviamente rovente. Ora spostate di nuovo la leva dell'Ossigeno e usate nuovamente l'interruttore: il metallo si raffredderà. Usate la bombola di Elio (quella a sinistra) per far sollevare la sfera di cristallo e cliccate sul metallo per vedere le nuove sequenze animate, alla fine delle quali potrete raccogliere la sfida del...

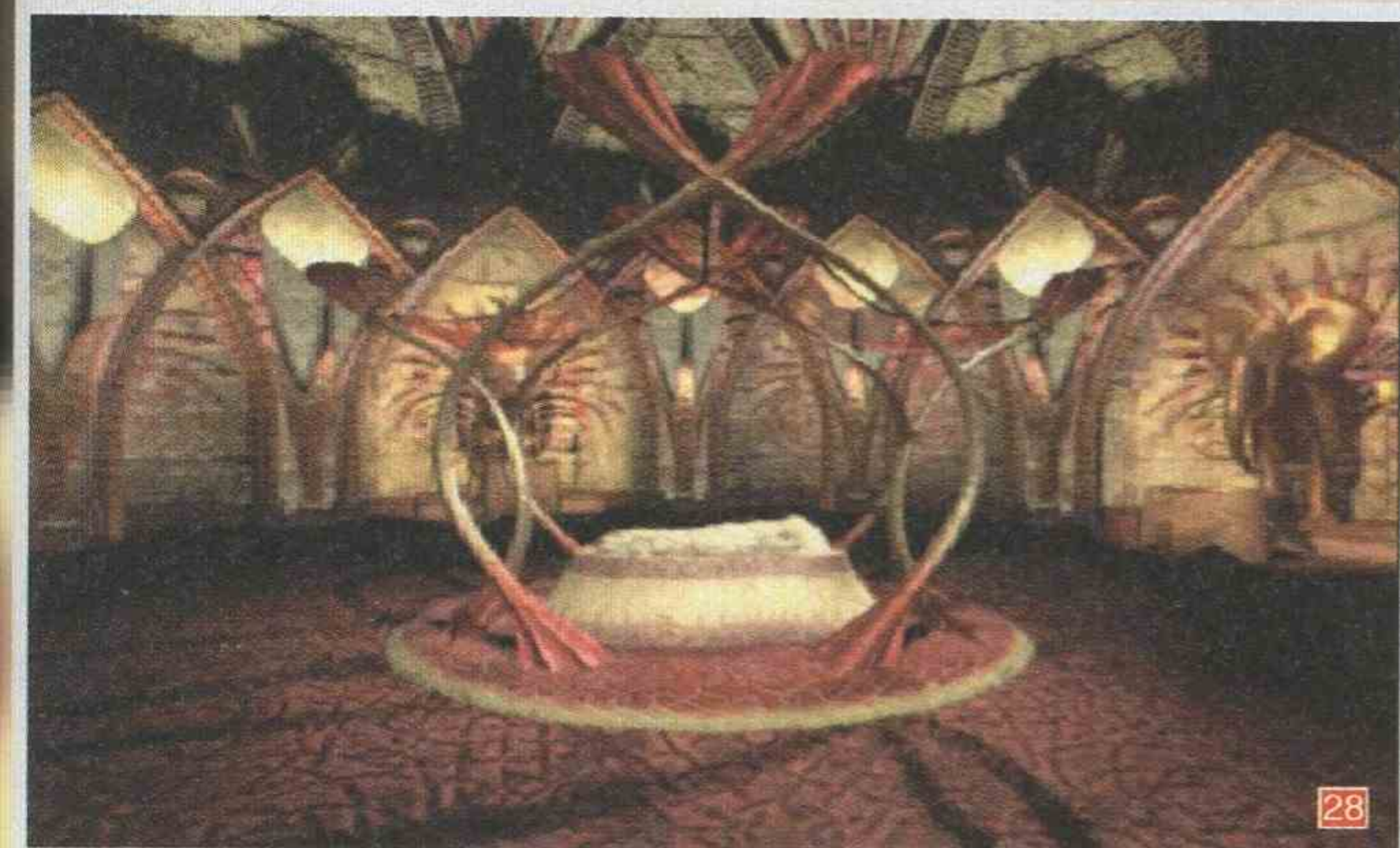


20



21

GRAN FINALE



28

Vi ritrovate con l'anello di Alexandria in mano, nel cortile del Tempio. Giratevi a destra e posizionatevi di fronte alla fontana di sinistra. Chiudete i getti d'acqua (con uno dei corni, quello di destra se non erro) e usate l'anello con la mano metallica che appare: entrate nella porta segreta e seguite il corridoio fino ad arrivare nella cripta dove riposa il corpo di Alexandria (28). Qui usate l'anello su di lei e poi sull'altro anello che apparirà dopo la sequenza video. Ora andate davanti alla statua del

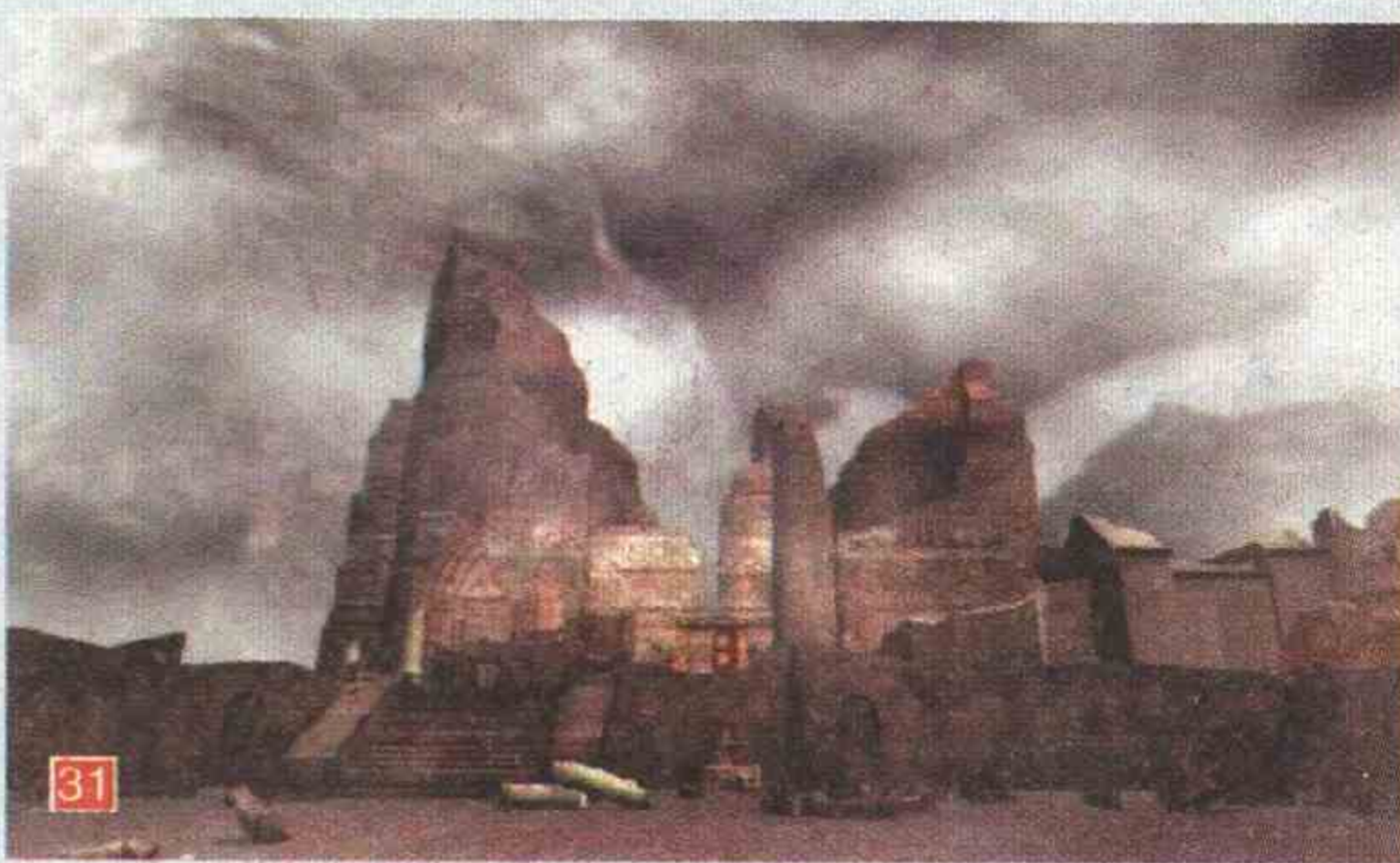
drago e mettete l'anello a 8 nella forma davanti a lui. Attivate il bestione e questo fonderà il metallo. Prendete la bacinella e portatela alla statua dell'elefante, che una volta premuto il pulsante raffredderà il tutto. Ora è il turno del serpente: vi ritroverete così tra le mani la mitica Quintessenza. Portatela dal demonio e mettetela di fronte a lui. Manca ancora qualcosa (29). Tornate davanti all'elefante e giratevi verso il letto: guardate il soffitto e, fra un tremolio e l'altro, dovrete trovare una mazza ferrata. Datela al demonio, che sarà ben felice di compiere il suo dovere, catapultandovi di nuovo nel Tempio con l'anello della Quintessenza in vostro possesso. Appena arrivati qui guardate in basso alla vostra sinistra (in fretta, perché il tempo è poco e se aspettate troppo Alexandria farà una brutta fine... Inutile dire che anche voi

la seguirete subito...) e cliccate con l'anello sul corpo di Alexandria (30). Gli alchimisti urleranno e faranno la fine che si meritano, mentre voi ve la darete a gambe, giusto in tempo per trovarvi di fronte, all'esterno del Tempio distrutto, Lucien e Alexandria, finalmente riuniti (31). Dopo i loro ringraziamenti vi inviteranno a seguirli (anche se Lucien non sembra particolarmente favorevole all'idea... Voglio dire, è appena riuscito a recuperare la sua amata, e subito arriva il terzo incomodo... Infatti i due scompaiono, altro che 'Vieni con noi'...). Uscite dal cancello, finalmente aperto, giratevi e cliccate sulla fessura del quadro per far partire la sequenza dei titoli di coda. Congratulazioni, questo era Zork Nemesis. Alla prossima.

Davide Solbiati



30



31

£ 109.900

Programma
e manuale
in italiano

LIGHTHOUSE

£ 119.900

Programma
e manuale
in italiano

£ 99.900

Manuale
in italiano

LORDS II OF THE REALM

ULTRA PINBALL CREEP NIGHT

£ 79.900

SIERRA

CD.Rom

“BELLA FORZA: SONO SIERRA!!”

Che binomio: SIERRA e LEADER, ovvero la firma più autorevole tra i produttori di software interattivi e il leader nella distribuzione in Italia, insieme garantiscono scintille, botti, laser, astronavi, auto, razzi, dadi, spettacolo, thrilling, avventura, cioè intrattenimento di qualità superiore. La gamma dei prodotti SIERRA che LEADER presenta oggi è destinata a raccogliere consensi e successi a 360° proprio grazie alla qualità dei titoli, capaci di avvincere e divertire per lungo tempo.

Numero Verde

167-821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI O ALTRIMENTI PROPRIETARI

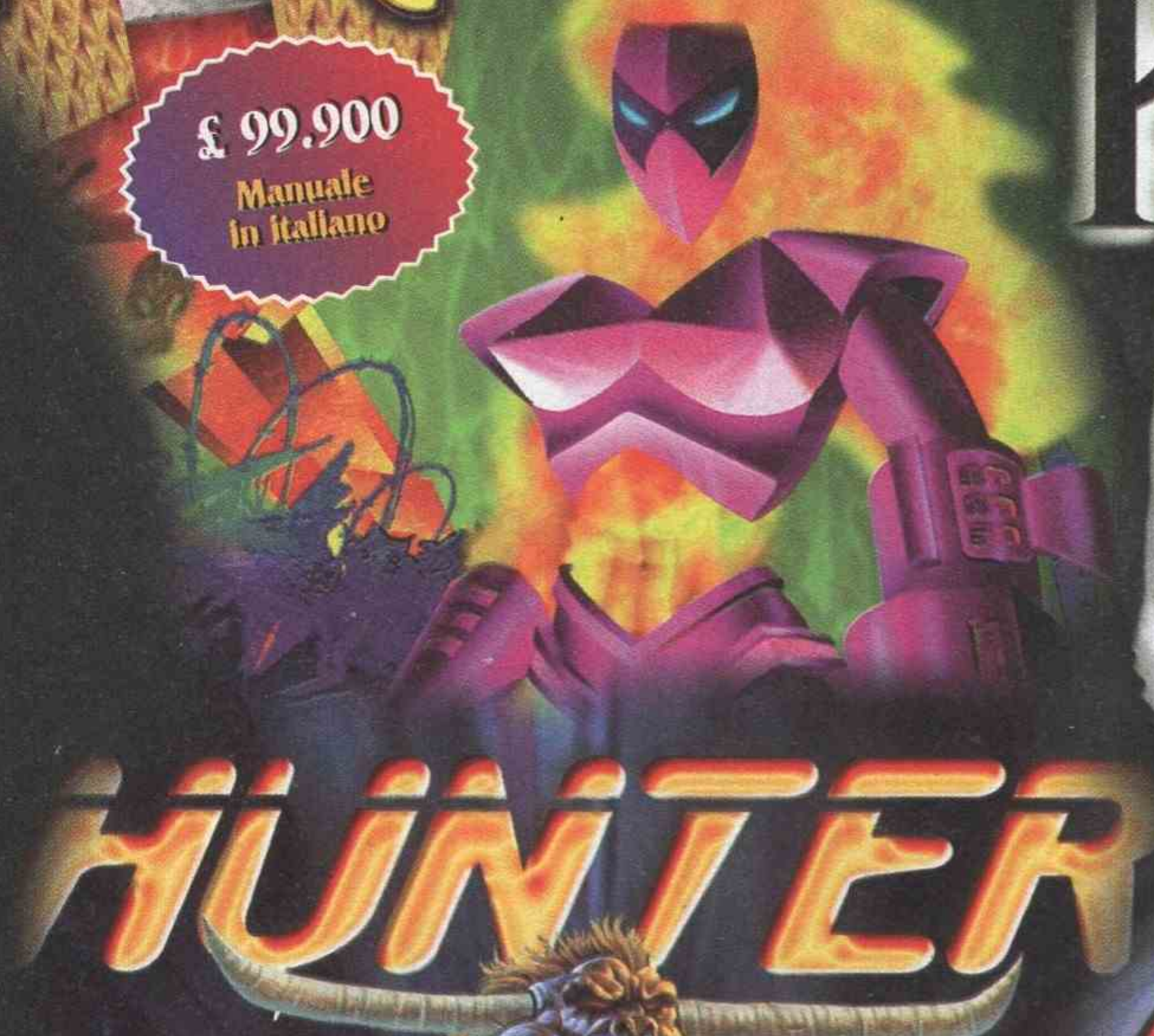
DELPI

CYBERGLADIATORS

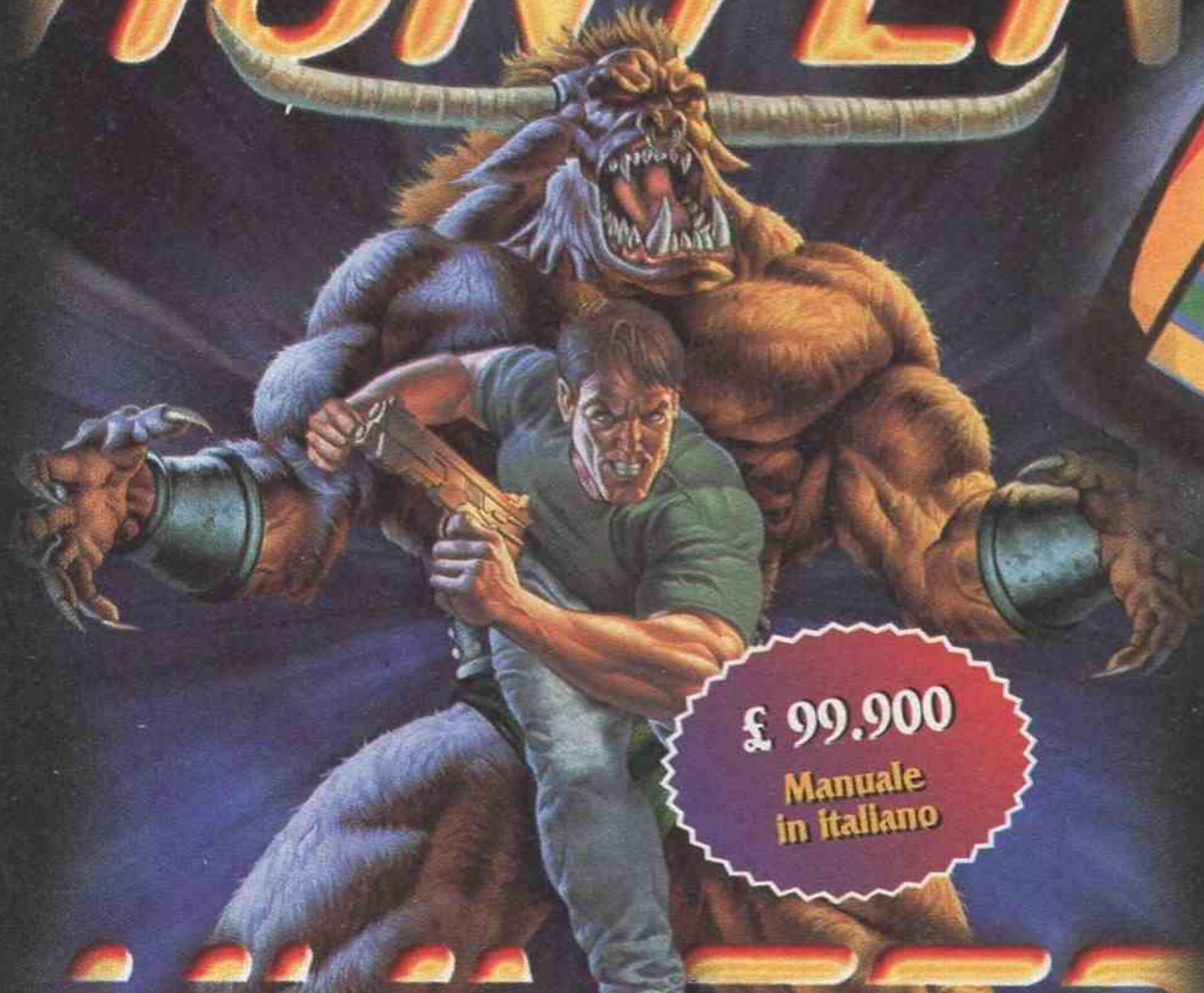
£ 139.900
Programma
e manuale
in Italiano

PHANTASMAGORIA

£ 99.900
Manuale
in Italiano

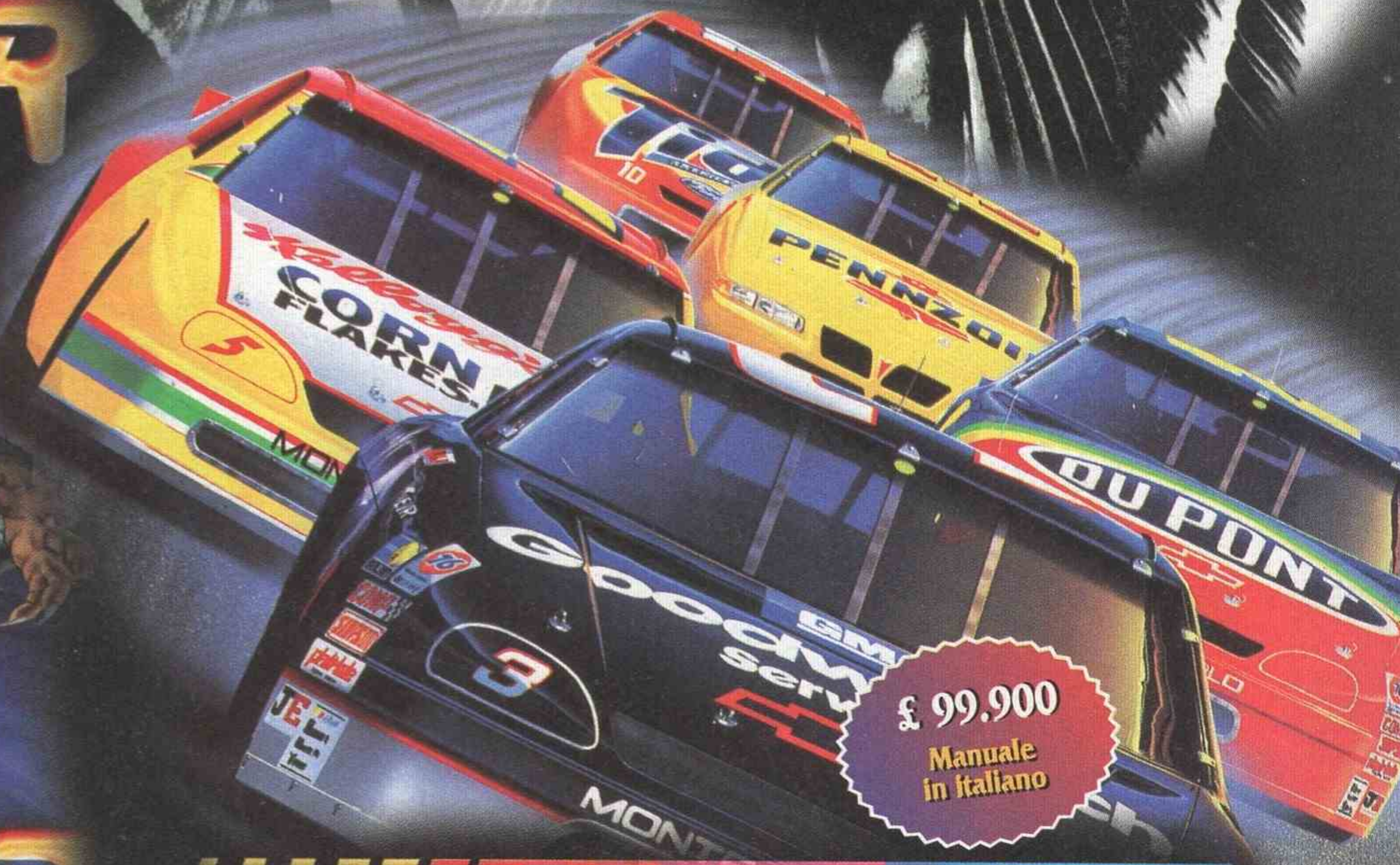


HUNTER



£ 99.900
Manuale
in Italiano

HUNTED



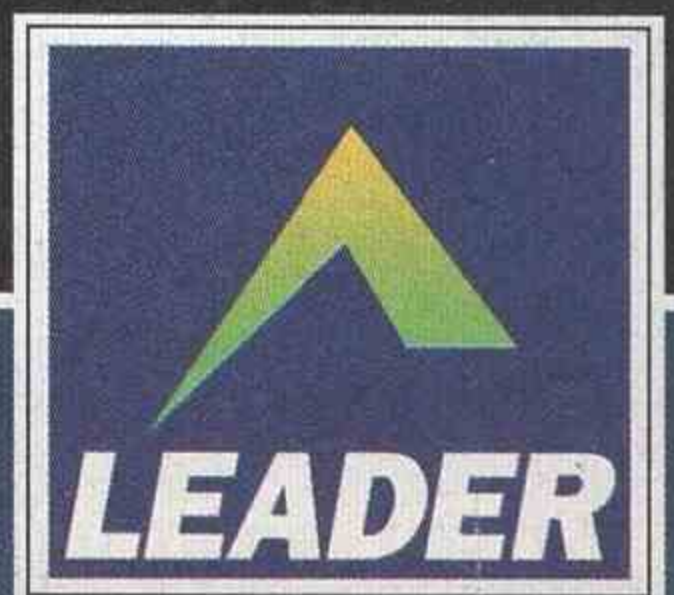
£ 99.900
Manuale
in Italiano

NASCAR RACING 2

R R A [®]

Ecco i migliori: i titoli della gamma SIERRA distribuiti da LEADER che puoi trovare nei migliori negozi. **LIGHTHOUSE**: un viaggio in una dimensione straordinaria per salvare una bimba rapita. **LORDS OF THE REALM II**: prova a fare il re nell'Inghilterra del XII° secolo, tra assedi, castelli, contadini e cortigiani. **RAMA**: l'avventura fantascientifica degna dei più grandi "sci-fi" della storia del cinema. **3-D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT**: zombies, fantasmi, folletti: entra nel macabro mondo del flipper più spaventoso che tu abbia mai visto. **CYBER GLADIATORS**: botte cosmiche tra questi guerrieri e le mosse le personalizzi tu. **HUNTER HUNTED**: cacciatore o preda, in questo frenetico ed avvincente sparattutto 3D. **PHANTASMAGORIA**: Thriller e Horror in un giallo da brivido da vivere in prima persona. **NASCAR RACING 2**: il brivido delle corse in pista del Campionato NASCAR 1996, così reale che... è meglio usare il casco!

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it



THE PANDORA DIRECTIVE

LA SOLUZIONE (2^ PARTE)

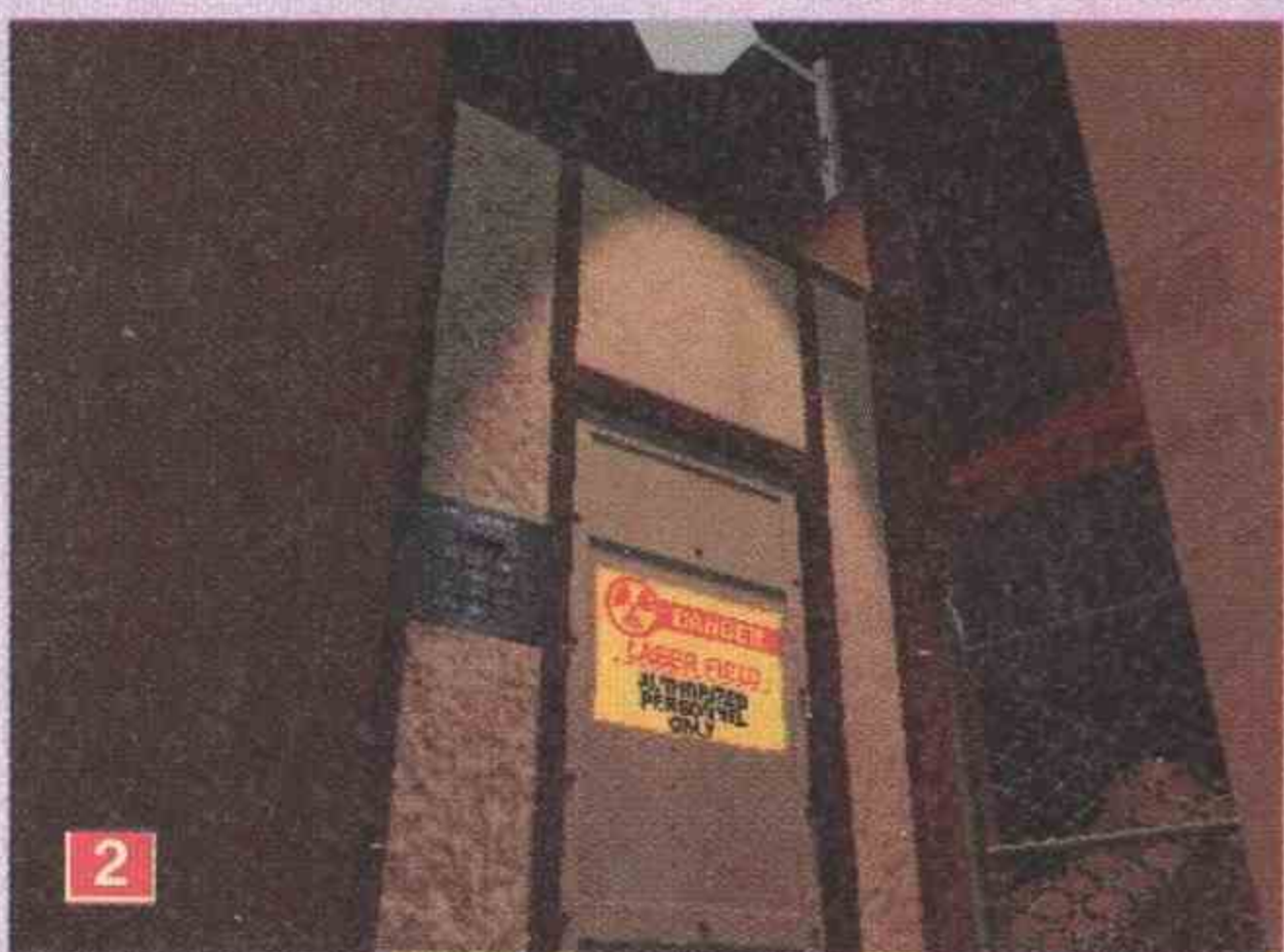
Ci eravamo lasciati il mese scorso poco prima di partire per il viaggio che ci avrebbe portato a Roswell, subito dopo il dialogo con Archie Ellis. In questa seconda parte (a partire dal Day Six), potrete effettuare delle scelte che influiranno sul finale (dipende anche moltissimo da come vi siete comportati prima); comunque sia, qui c'è tutto quello che dovete sapere e che non avete mai osato chiedere. Io ho terminato il gioco con un punteggio di

3100 su 4000 punti, non è un granché ma si difende bene (considerando che molti puzzle li ho dovuti risolvere in maniera tale da poterli spiegare...). La Direttiva Pandoro (siamo sotto Natale che volete farci) vi aspetta per svelarvi i segreti più inimmaginabili che il nostro Tex Murphy abbia mai affrontato...

Andrea "MAO" Della Calce & Fabio "FBS" Simonetti

DAY SIX

Durante il suo tragitto verso Roswell, Tex mormora qualcosa tra i denti e pensa che Archie Ellis possa essere in pericolo. Ora, a seconda del carattere che volete assumere, potete decidere se tornare alla Cosmic Connection per avvisare Archie Ellis di un imminente pericolo (nella fattispecie impersonato da Jackson Cross) oppure ignorare bellamente questa opportunità: sta a voi decidere...



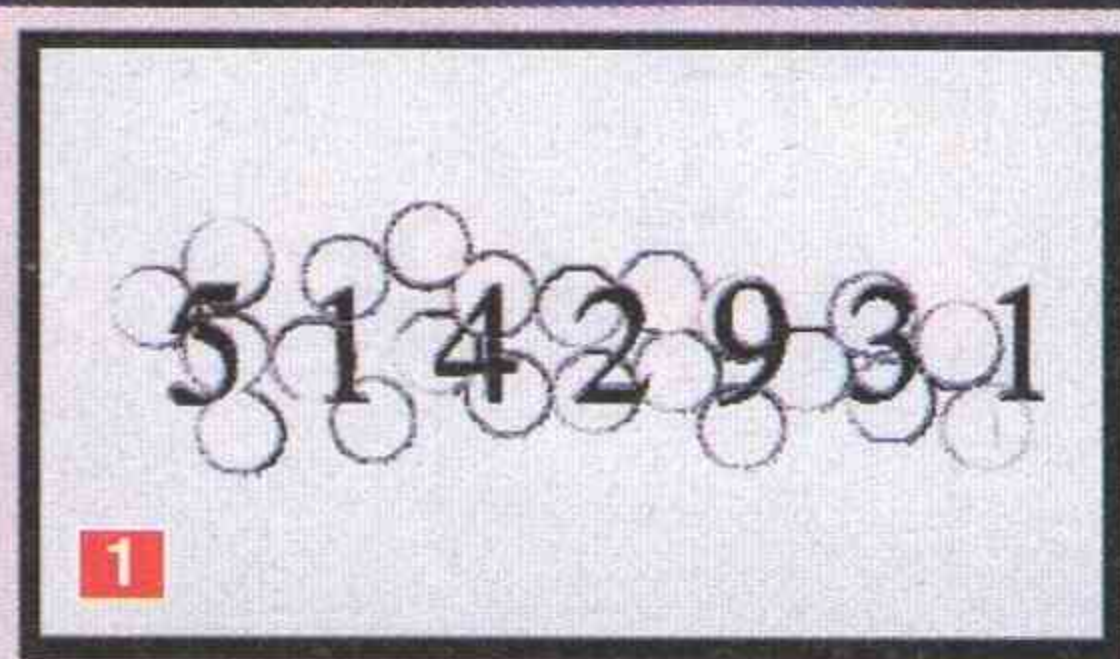
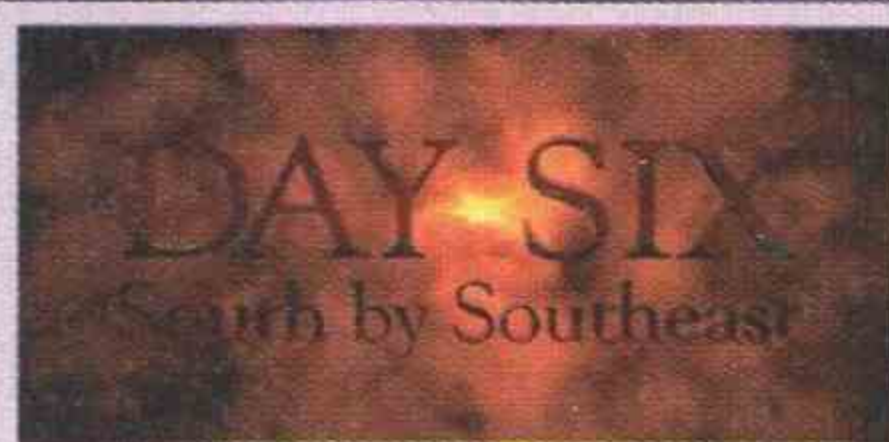
Risolto questo problema, potrete finalmente cominciare a visitare il complesso, apparentemente abbandonato, di Roswell. Nella prima stanza raccogliete i fogli che si trovano nel cestino dell'immondizia solo se siete nella modalità Game Player, mentre in quella Entertainment non vi dovrete porre questi problemi...

Se siete nella Game Player, dovrete risolvere un altro puzzle in 30 secondi: consiste nel ricostruire il foglio con la serie numerica inserendo i pezzi mancanti. Per la cronaca, la cifra è 5142931.

Aprirete il cassetto e prendete il walkie-talkie (esaminatelo per recuperare le batterie), poi aprirete l'armadietto di destra e recuperate la chiave; gli altri oggetti da raccogliere sono il libro delle Procedure di Emergenza, i fiammiferi, il diagramma dei laser e la Roswell Security Card (sul comodino).

Uscite dalla stanza (Guard Hall) e dirigetevi verso l'esterno dove vi salterà subito all'occhio la presenza di una pala che dovete necessariamente raccogliere. Spostate le casse poco sotto le scale per rivelare la presenza di un filo rotto, poi aprirete il magazzino di fronte a voi usando la chiave che avete raccolto poc'anzi. All'interno del magazzino, troverete diversi oggetti molto utili quali una torcia (combinatela con le batterie del walkie-talkie per renderla funzionante) e una cassetta degli attrezzi (esaminatela per fare saltare fuori delle tenaglie per spellare i fili...). Sulle casse dall'altro lato del cortile c'è un filo elettrico che vi tornerà molto utile in seguito.

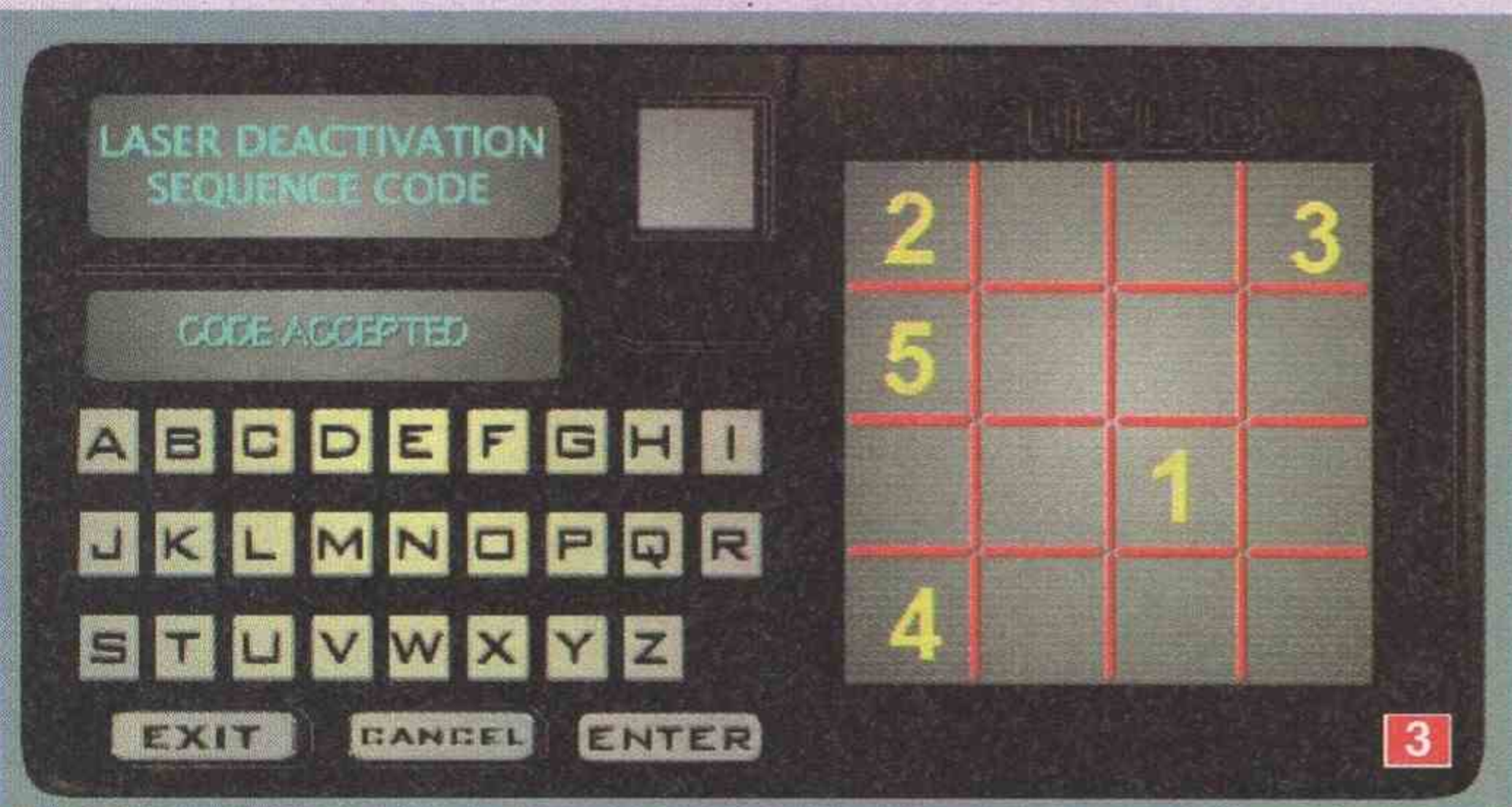
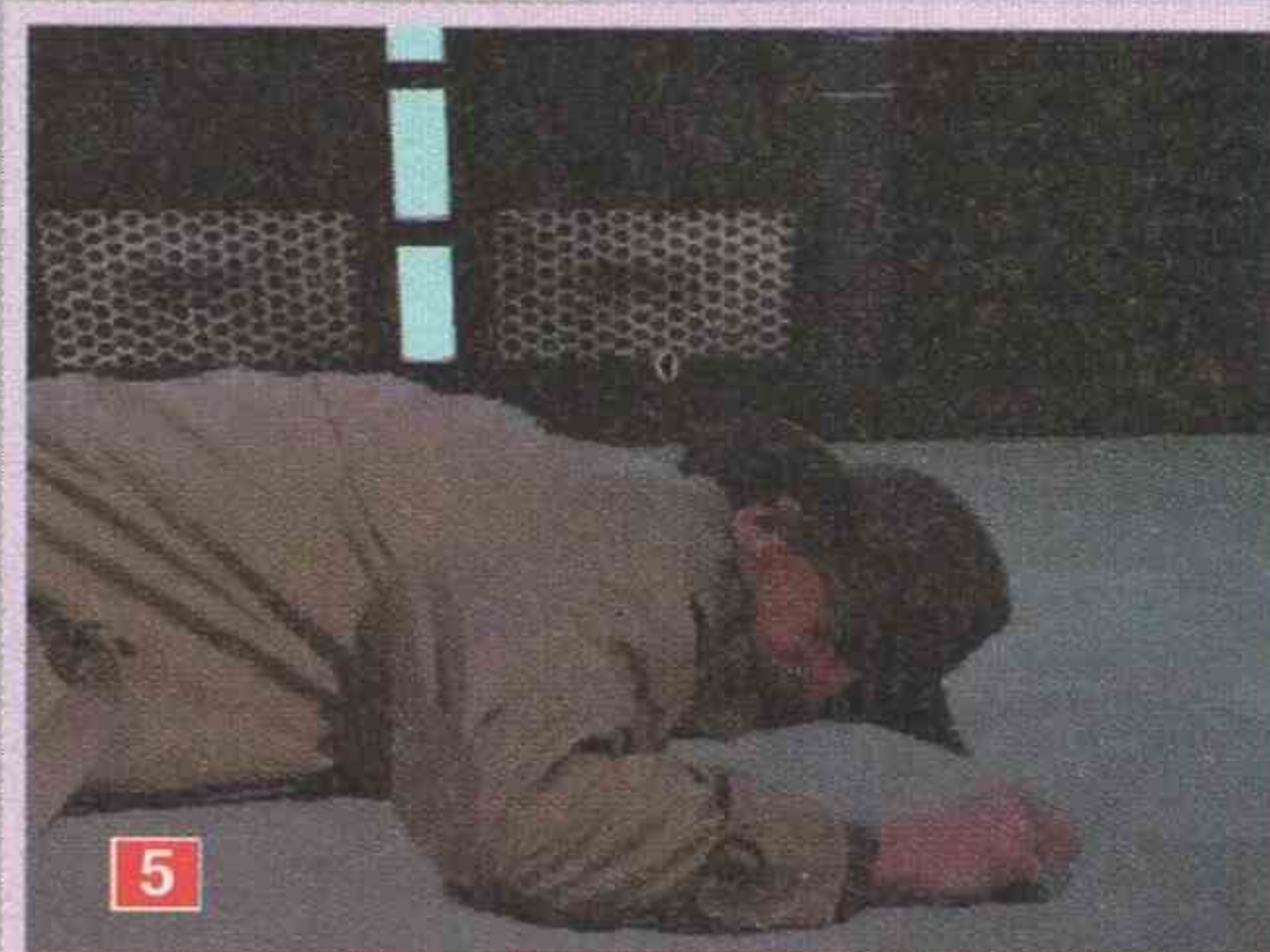
Ora siete pronti per entrare nel complesso militare vero e proprio: andate verso la porta con il tastierino numerico a lato, usate la Roswell Security Card (solo nella modalità Entertainment) e



poi inserite il codice che avete trovato risolvendo il puzzle del foglio (5142391, ma solo nella modalità Game Player). Andate sul pannello che si trova dall'altro lato della stanza e state attenti a non urtare i laser rossi (morirete istantaneamente). Leggete il foglio che avete trovato nella Guard Hall e inserite come codice ALPHA.

Per risolvere il puzzle vi rimando alla illustrazione relativa (basta premere i pulsanti 1, 1, 4, 13, 5).

Avrete disabilitato una porzione di laser (ora in blu anziché in rosso) e potrete raggiungere l'altro lato della stanza: arrivati in fondo, raccogliete il cavo elettrico e tentate di aprire la porta. Tornate indietro e raggiungete nuovamente il cortile, combinate le tenaglie con il cavo elettrico e usate il risultato con il cavo elettrico rotto che si trovava dietro le casse. Salite la scalinata che porta alla Guard Hall e pigiate il grosso interruttore, che aprirà una porta all'interno di questa, di fianco agli armadietti. Entrate in questa specie di magazzino e date un'occhiata al pavimento: c'è una botola, apritela e raccogliete l'esplosivo. Esaminate la scatola di esplosivo e usate i candelotti con il filo (Fuse) che avete raccolto in precedenza. Tornate davanti alla porta che si trova al di là del campo di laser e salvate la vostra posizione. Ora bisogna usare i fiammiferi sui candelotti e correre il più lontano possibile prima che l'esplosione vi falci via (solo vicino alla Guard Hall sarete in salvo). Una volta che l'esplosione avrà deflagrato, potrete tornare nei pressi della porta e aprirla. Assistete al lungo filmato se non avete avvisato Archie Ellis del pericolo, altrimenti state pronti ad affrontare il Day Seven.



1 Ok, ora ditemi: chi è stato quel demente che si è divertito a bucherellare la scheda col codice? Ottimo, proprio un buon inizio!

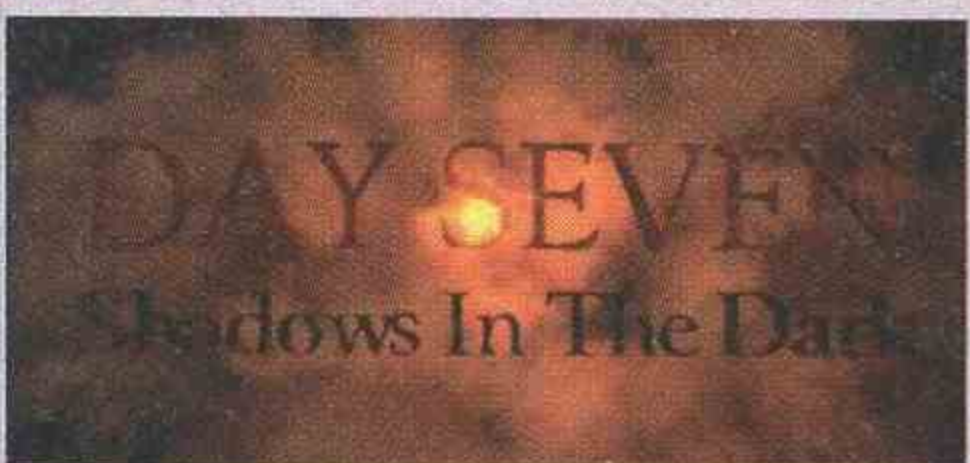
2 L'uscio che conduce nel corpo centrale della base di Roswell è abbastanza imponente. Tutti i giocatori al livello ENT dovranno semplicemente inserire la carta di riconoscimento ed entrare, per gli altri ci vorrà il codice mostrato nella precedente foto.

3 Ecco la soluzione dell'enigma del campo laser. Premete nell'ordine i quadrati indicati e potrete raggiungere una bella prolunga... No, per ora con la porta blindata non potete far nulla.

4 Il cavo che dovrete aggiustare sarà coperto da questa cassa. Dopo averla spostata e aver tagliato la prolunga alla giusta misura, non vi rimarrà che far suonare l'allarme che sbloccherà automaticamente la porta antincendio nella baracca.

5 Tipico. Ricordate quante volte avete passato la notte in questo modo? Beh, almeno questa volta non è colpa di qualcuno ma solo di un po' di gas... GAS!!!

DAY SEVEN



prima stanza da visitare è la Mess Hall (di cui vedete la targhetta sulla porta che trovate andando a sinistra). Entrate nella cucina e, sempre molto velocemente, aprite il primo frigorifero che incontrate e raccogliete il rompighiaccio. Alla vostra destra c'è una specie di credenza che dovrete aprire per recuperare il pentolino, poi uscite velocemente dalla stanza. Il motivo per cui vi sto dicendo di compiere tutte le azioni nella maniera più celere possibile è che in quest'area c'è un'entità aliena che ha massacrato tutto il personale e i militari, per cui impiegare troppo tempo nel compiere le azioni equivale a morire...

Ora girate a destra e girate appena vedete un'uscita: qui incapperete nella stanza #104. Esaminate i bidoni di carburante e quando ne trovate uno mezzo pieno, usateci sopra il rompighiaccio e poi il pentolino trovato in cucina sulla benzina. Correte verso il Dormitorio (in fondo al corridoio della stanza #104) e per aprire la porta, usate la pala che avete raccolto nel cortile del complesso. Una volta all'interno, prendete il corridoio con le due porte



del generatore c'è una leva che dovrete muovere per tre volte in modo da far funzionare l'ambaradan. Ora potete accendere il macchinario e l'alieno si materializzerà dietro questo. Usate il Containment Unit sull'alieno e finalmente l'avrete fregato ("venimmo, vedemmo e lo inc...ammo" come dicevano i Ghostbusters). Recuperate le forbici da elettricista (che si trovano su uno scatolone sempre in questa stanza), nonché anche la bombola d'ossigeno: da questo momento potete usare anche l'opzione Travel per spostarvi all'interno della costruzione. Andate nella stanza #102 prendete la scatola di plastica sempre che non l'abbiate già fatto in precedenza (contiene la punta della fiamma ossidrica) e poi nella #104 per prendere il resto dell'arnese che vi servirà di lì a poco.

Tornate nel corridoio principale: davanti alla porta che avete fatto esplodere e alla destra troverete la Rec Room, la stanza di ricreazione. Appena entrati, raccogliete la barra di ferro che si trova vicino ai pesi, la stecca da biliardo contro il muro, la freccetta e l'Alien Abductor sul tavolo. Combinare la freccetta con la stecca da biliardo e poi combinate il risultato con il nastro adesivo: ora potete tornare al Dormitorio e usare il vostro nuovo attrezzo da spazzino per recuperare la Roswell Level 2 Security Card. Cercate l'ascensore e dirigetevi al secondo piano: subito davanti a voi c'è la War Room, per accedere alla quale dovrete usare il vostro nuovo tesserino sulla pulsantiera. Prendete le fotografie degli alieni sul tavolo alla vostra destra, poi fate partire il lettore che si trova contro la parete per sentire un messaggio. Dietro il proiettore, troverete inoltre il telecomando dell'Alien Abductor, ma scoprirete che è senza pile... Cosa fare? Semplice, uscire dalla base e andare a comprare le pile al negozio di elettronica! Una volta che avrete acquistato il vostro Robco Battery Pack, potrete finalmente avere via libera alle stanze isolate del secondo piano del complesso di Roswell. Tornate alla base e una volta giunti nel corridoio principale del primo piano, andate a destra fino in fondo ed entrate nella stanza di areazione. Usate la barra di ferro sulla ventola, combinate le batterie con il telecomando e usate il vostro Alien Abductor sulla ventola bloccata. Il funzionamento dell'Alien Abductor è abbastanza semplice: funziona quasi come un Game-Boy, ma malgrado tutto questa è stata (insieme a una sezione che ritro-

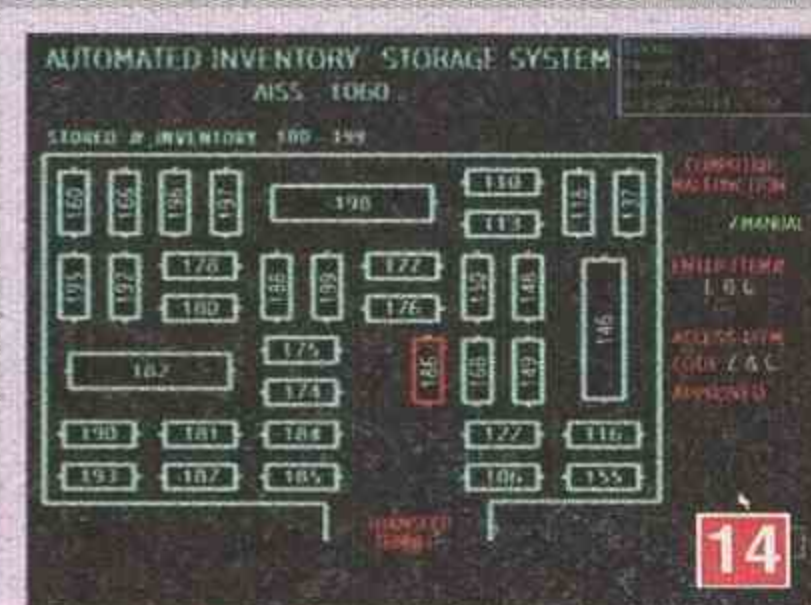


verete più avanti) la parte più noiosa dell'intero gioco.

Lo scopo è quello di localizzare le stanze J2-12, J2-8, J2-3, J2-6 (solo nella modalità Game Player). J2-12: la stanza del computer principale contiene un cacciavite che è fondamentale per proseguire. Per farlo raccogliere al vostro Alien Abductor, basta evidenziarlo con il mirino e poi recuperarlo pigiando il tasto ARM. J2-8: raccogliete il tubo di ferro alla vostra sinistra. J2-3: sul tavolo alla vostra sinistra c'è una Roswell Security Card. J2-6: in fondo al laboratorio ci sono delle fiale

rotte (qui c'è stato un vero e proprio massacro) e andate fino in fondo. Sul vostro cammino aprite tutti i cassette: troverete un lettore CD e un nastro adesivo, oltre a uno strano oggetto (Containment Unit) che dovrete esaminare nel vostro inventario e combinarla con la Containment Scrap. In fondo al corridoio c'è una zona inaccessibile, ma sul pavimento noterete una Access Card che per il momento non potete raccogliere. Tornate sui vostri passi e raccogliete il CD che si trova ai piedi di una colonna davanti alla porta di ingresso e poi

combinatelo con il lettore CD: l'ultimo superstite vi illustrerà come eliminare l'alieno. Appresa questa buona nuova è giunto il momento di tuffarsi nuovamente in una corsa esasperata contro il tempo e la prossima tappa del tour toccherà nuovamente la Mess Hall. Usate il pentolino sul fornello e poi riprendetelo subito (avrete sciolto la benzina), poi correte verso la stanza #102, che si trova sul lato sinistro del corridoio. Prendete la scatola dallo scaffale ed esaminatela per trovare le candele e l'altra scatoletta che contiene la punta per la fiamma ossidrica (esaminatela). Siamo quasi alla fine di questa frenetica sezione e l'ultima cosa da fare è attivare il generatore che si trova nella stanza a sinistra in fondo al corridoio (Generator Room). Aprite i pannelli sul generatore e usateci sopra le candele, poi aprite il tappo della benzina (Fuel Cap a sinistra) e versateci il contenuto del vostro caro pentolino. Alla destra



6 Per facilitarvi il superamento della prima sezione del giorno 7, ho pensato di aggiungere una mappa da tenere sottocchio mentre seguirete la soluzione. Ricordate che il punto di partenza è indicato con Hallway.

7 In cucina, oltre a prendere il rompighiaccio e la pentola nell'armadietto in alto a destra, potrete riscaldare un po' di carburante diesel in modo da renderlo più liquido. Niente uova al tegamino o simili, purtroppo.

8 Tadaaa! Ecco la locazione segreta dell'oggetto che vi permetterà di catturare il vostro ospite. Siate certi di aprirlo grazie allo schema di Malloy e tutto si concluderà per il meglio.

9 Sì! Alieno buliccio che non sei altro, ecco quello che ti meriti! Dopo aver messo del carburante nel generatore, aver cambiato le candele e azionato per tre volte la leva, potrete accendere il tutto e attirare qui la creatura. Ricordate comunque di uscire dalla camera prima che arrivi, altrimenti...

abbastanza ben visibili. Raccoglietele una e poi abbandonate la visuale dell'Alien Abductor.

Prendete l'ascensore e tornate al livello 2 e appena usciti, alla vostra sinistra troverete una specie di pattumiera per i rifiuti tossici sul muro. Apritela e poi andate verso l'altro ascensore che porta al livello 3. Appena entrati vi accorgerete subito dei fili che penzolano dalla pulsantiera: usate il cacciavite per rimuovere il pannello e salvate la partita, non si sa mai...

Tagliate i fili con le forbici che avete raccolto nella sala del Generatore, raccogliete velocemente la bomba (eh già, volevano farvi uno scherzone...) e correte altrettanto velocemente in direzione della pattumiera che avete aperto prima: buttateci dentro la bomba, chiudete lo sportello e allontanatevi il più possibile (non dovrebbe causare effetti di sorta, però non si sa mai...). Ora potete tornare all'ascensore e finalmente discendere fino al livello 3.

Se avete visto Independence Day, non avrete difficoltà a riconoscere la sagoma di una nave aliena di fronte a voi, anche se privata di tutto il suo equipaggiamento.

Andate a sinistra ed entrate nella stanza Miscellaneous Storage, prendete l'oggetto (Striker) che pende davanti ai vostri occhi e da dietro lo scaffale, la tanica di acetilene. Uscite e andate a destra finché non incappate nella stanza 101-200: Tex proverà ad aprirla, ma i risultati non saranno incoraggianti. Qui ci vuole un'operazione di ferramentazione e bisogna assemblare una bella fiamma ossidrica e per farla basta combinare i seguenti oggetti: acetylene tip+handle, hose+oxygen tank+acetylene tank. Il risultato di quest'ultima fusione dovrà essere integrato con la vostra prima creazione, dopodiché per accendere la fiamma non bisogna fare altro che usare lo Striker con l'Acetylene Kit: ora potete usare la fiamma ossidrica per dissaldare la porta.

All'interno della misteriosa stanza, date un'occhiata al computer e raccogliete il pezzo di carta #186, poi preparatevi a risolvere l'ennesimo enigma: dovrete cercare di muovere i pezzi per fare uscire il numero 186 (ovviamente nella modalità Game Player avrete un numero limitato di mosse). Risolto il puzzle (è facile, non disarmatevi), usate l'acido sulla porta alle vostre spalle (solo se state giocando nella modalità Game Player) e recuperate la Fuel Cell #186.

Ed è l'ultima cosa che farete a Roswell: tornate nel vostro ufficio e preparatevi ad affrontare il penultimo giorno di lavoro...

10 Nella stanza del dormitorio, proprio oltre le due porte socchiuse, vi sarà un pass per il secondo livello. Per poterlo prendere sarà necessario qualcosa di lungo con una punta speciale... No, scordatevelo, non stavo parlando di quello!

11 Ecco cosa si nasconde proprio sotto al proiettore: il telecomando dell'Alien Abductor. Ma porca pupazza, proprio lì lo dovevano imboscare? L'avrò mancato una decina di volte!

12 Santo cielo! La sezione di guida del robotino è quanto di più palloso ci sia. Tra l'altro, un consiglio per tutti quelli che staranno giocando alla versione GP: non dimentichino questa fiale di acido nel laboratorio J2-6... l'ho fatto già io per loro!

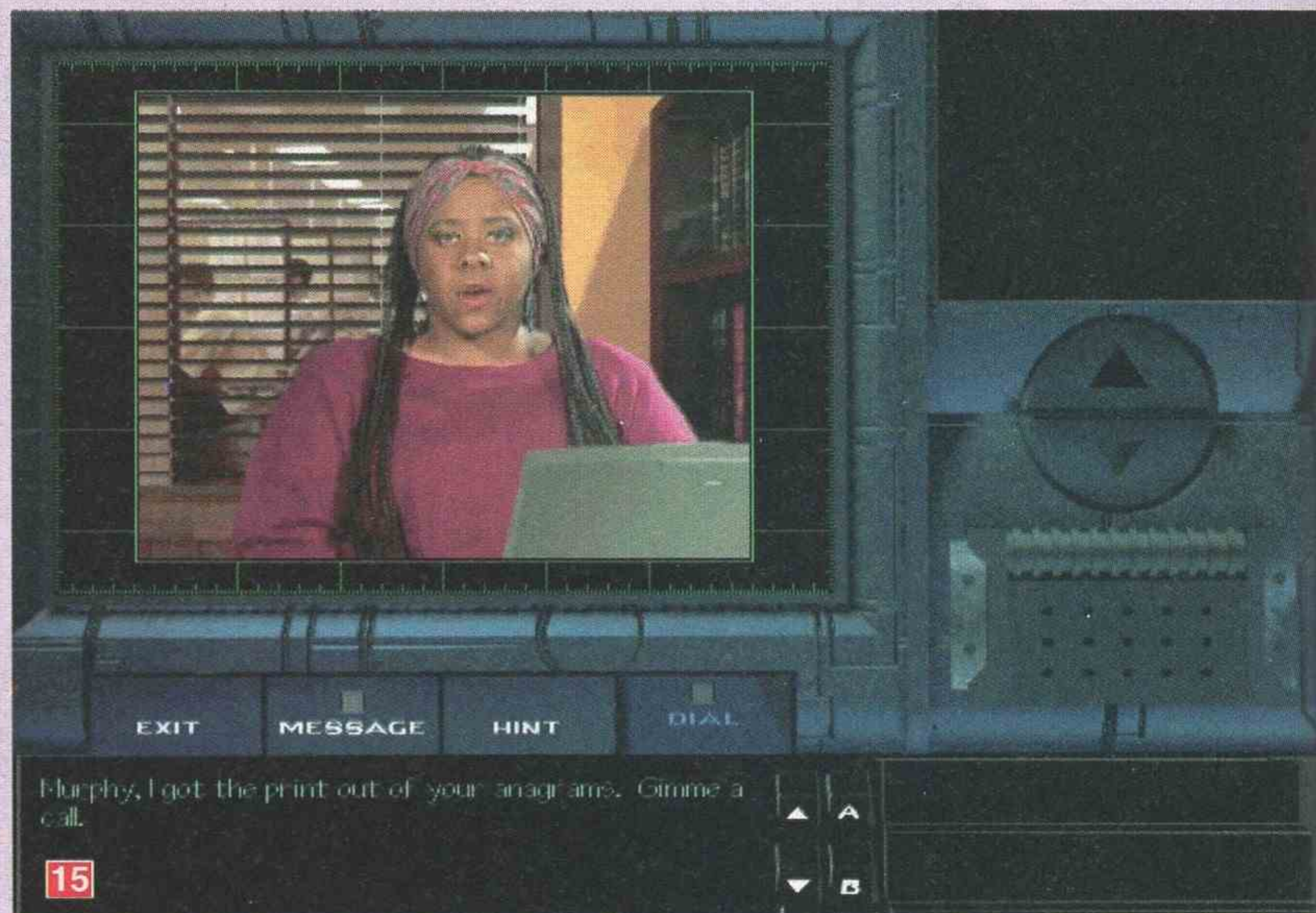
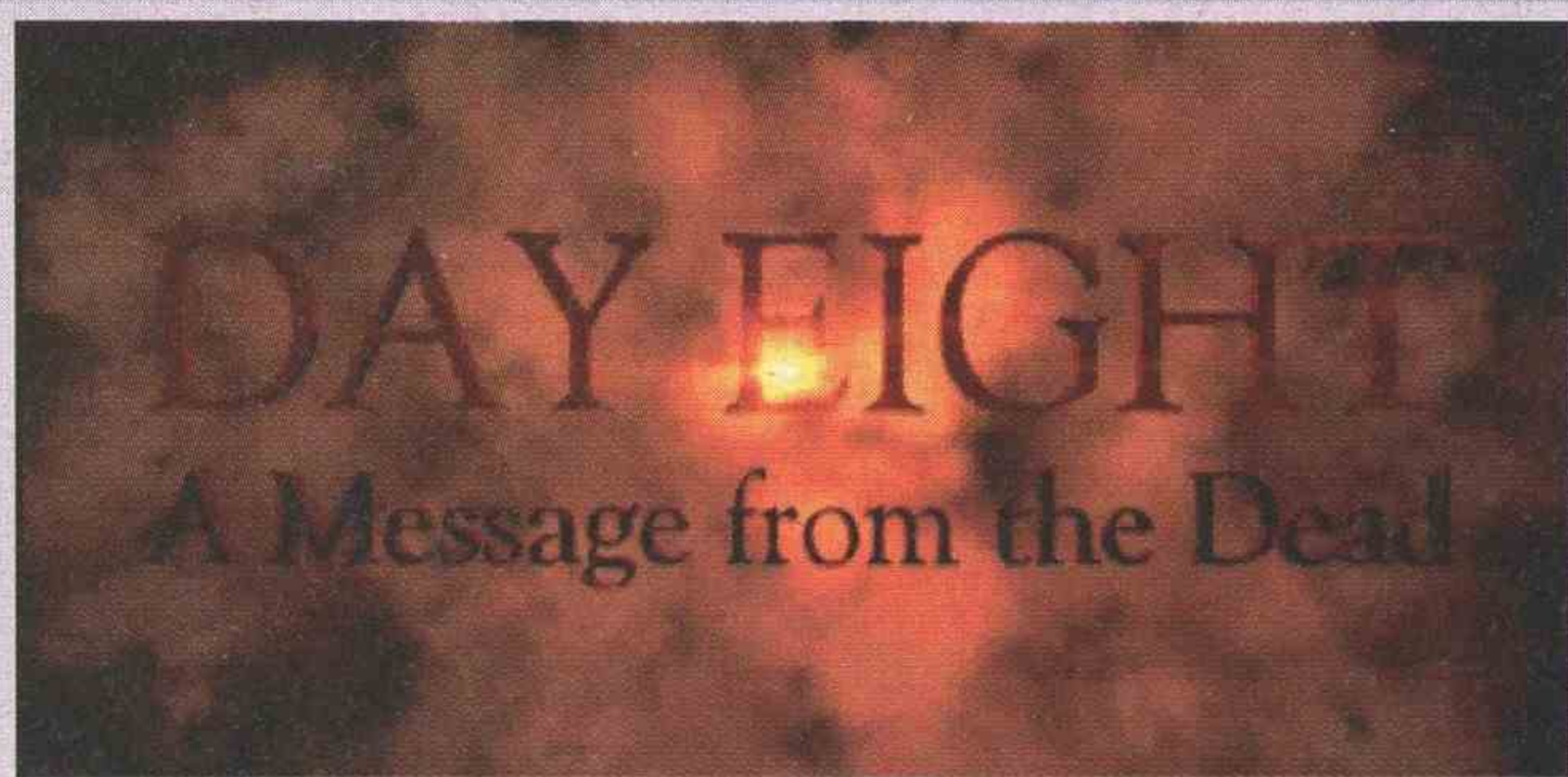
13 Come una sottiletta Kraft, ecco il lucchetto che si fa da parte.

14 Secondo il piccolo foglietto con la rappresentazione della pila, quest'ultima si trova nello scomparto 186, codice 7AC. Spostando gli altri oggetti potrete tirare fuori quello che vi serve.

TIPS



DAY EIGHT



tutte le informazioni contenute all'interno: la cosa che più vi interessa è il numero telefonico di Elijah Witt. Tornate al telefono e chiamate lo scrittore, parlategli di quello che volete, tanto non riuscirete a cavare un ragno dal buco, almeno per il momento. Andate al negozio di elettronica e

comprate il Call Tracker, poi tornate nel vostro ufficio, adoperatelo sul telefono e chiamate nuovamente Witt: questa volta dovrete seguire un dialogo ben preciso, altrimenti il congegno elettronico non sarà in grado di decodificare la dislocazione del vostro interlocutore. Le risposte da dare sono B, A, B, C, C, C, C. Ora potete usare l'opzione Travel per recarvi all'appartamento di Elijah Witt. Giunti a destinazione, la cosa principale da fare è

Il mattino successivo, vi ritroverete a fare i conti con un po' di lavoro arretrato: riceverete una chiamata da Lucia Pernell e due messaggi da parte di Chelsea e Archie (che vi saluta dalle Bahamas e che vi ringrazia per avergli salvato la vita). Chiamate la Pernell e chiedetele di mandarvi un fax con gli anagrammi, poi prendete il fax dalla macchina che si trova alle spalle della scrivania e andate nella stanza del computer di Tex. Inserite il CD di Malloy nell'apposito lettore e accendetelo, inserite la password MERGE THE FOUR RARE CASES TO SEE THE MAPS e leggete



15 È passato un mese ma questa tizia non è dimagrita neanche di un grammo, per non parlare poi della sua espressione facciale... Dû! Ad ogni modo lei vi fornirà la password per il CD: MERGE THE FOUR RARE CASES TO SEE THE MAPS.

16 Ecco Mr. Elija in tutto il suo splendore. Quell'affare in alto è l'attrezzo che vi permetterà di scoprire dove abita questo signore... lo potrete comprare al negozio di elettrodomestici all'angolo.

17 So che la foto è microscopica, ma da questa angolazione potrete vedere tre dei quattro pulsanti che dovrete premere per spegnere l'allarme: l'arancione (a sinistra), il viola (sotto alla maschera al centro della foto) e l'azzurro (dietro

alla pianta al piano di sopra). L'ultimo, il verde, è alle mie spalle.

18 Grazie alla solita canna di bambù avrete l'onore di raccogliere un altro indizio: la rappresentazione dei mesi secondo i soliti Maya.

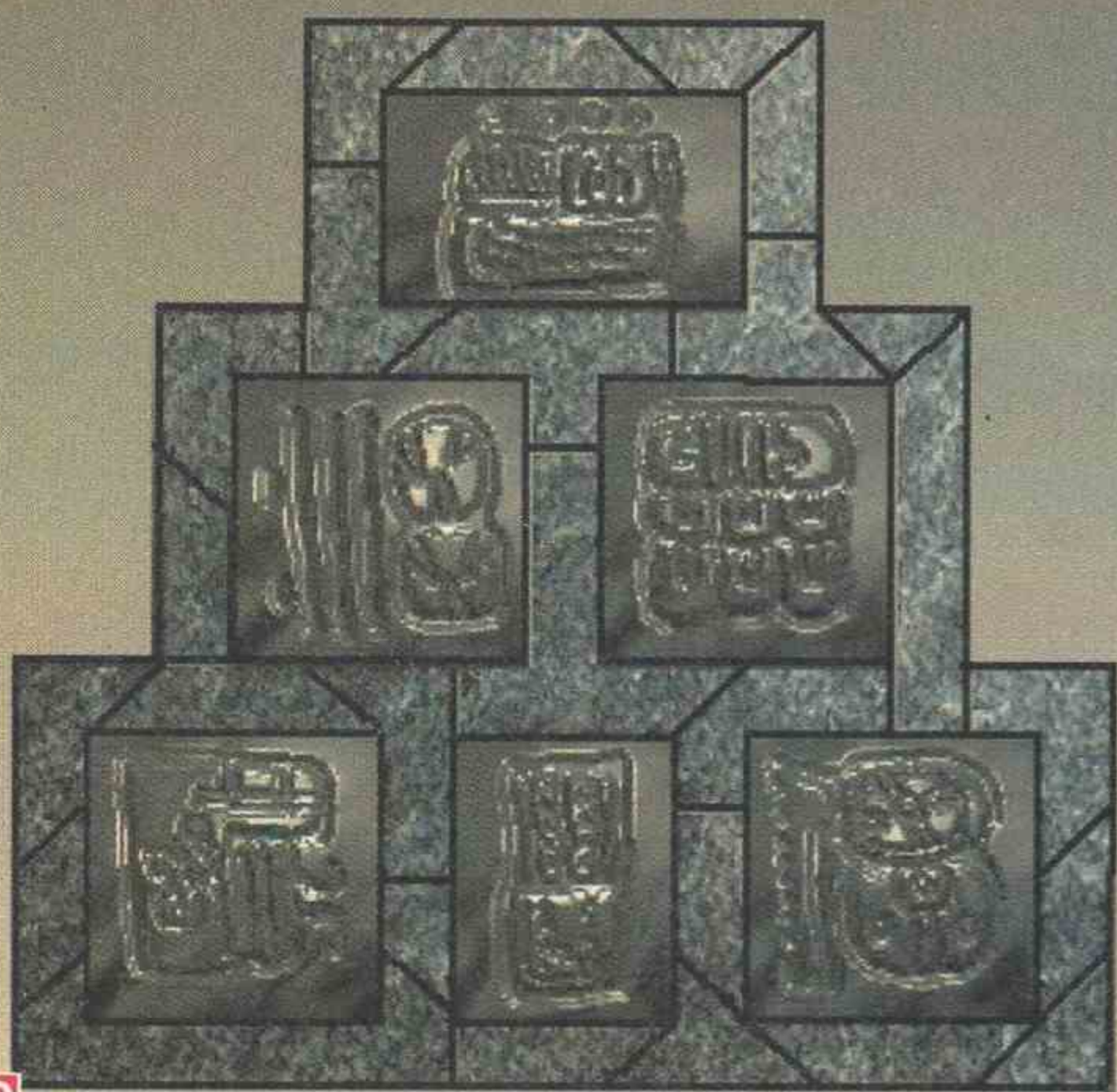
19 Come segnato sulla foto, i giusti numeri da inserire in questa brutta copia di "quindici" sono: 70; 12; 84; 65; 39; 67. Se vi dicessi che ho superato immediatamente la prova mentirei spudoratamente! Niente trucchi, dovrete semplicemente imparare a risolvere il tutto da soli.

20 Guardate un po' come sono faceto: oltre a una bella foto dell'enigma, ho anche voluto evidenziare i tratti di divi-

sione delle placche che andranno inserite attorno alle icone. Se vado avanti così mi vengono le stigmate da santone!

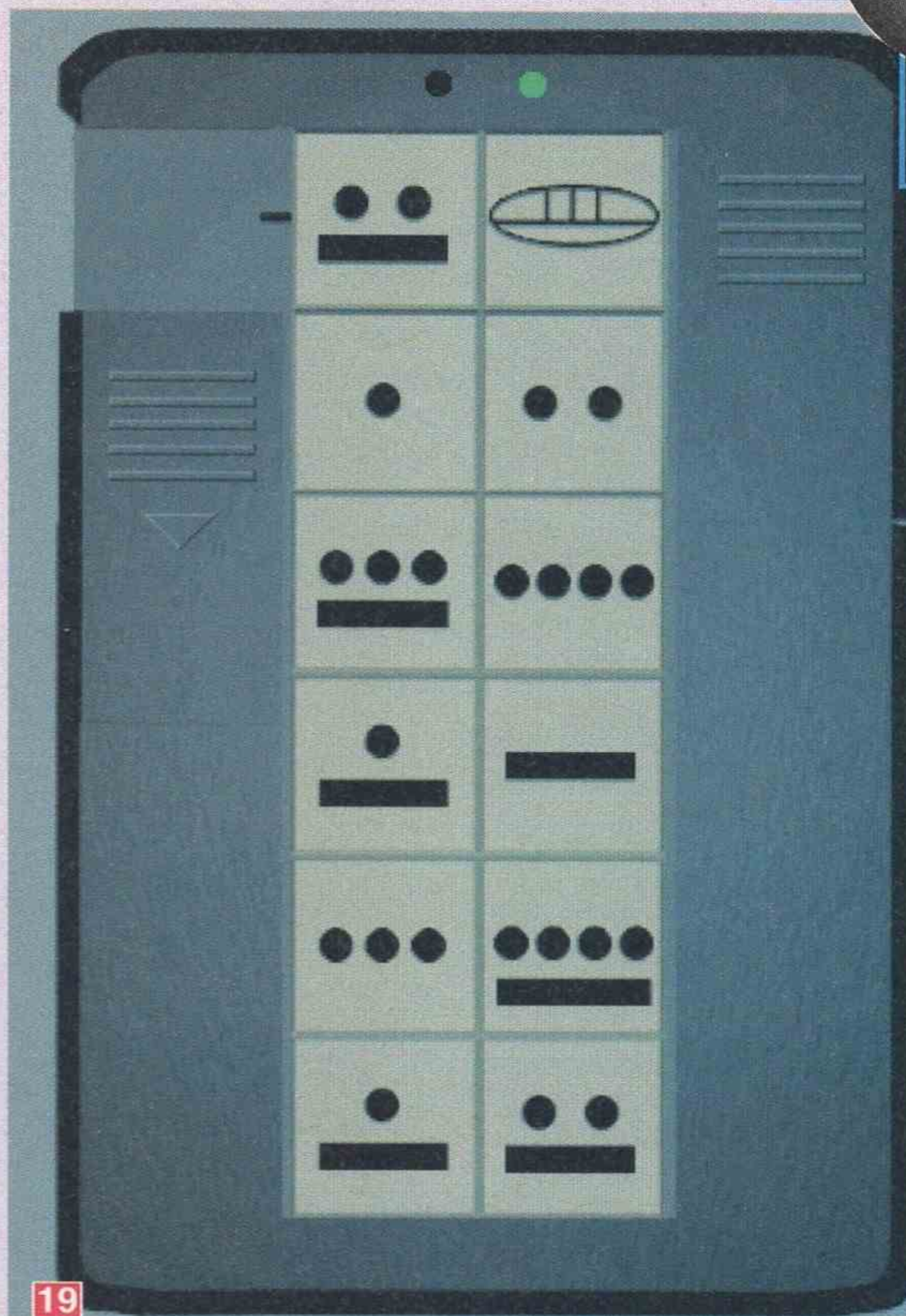
21 Ecco la verità: il Dispositivo Pandora non è altro che un affare costruito da Malloy che saprà indicarvi l'ubicazione di una nuova nave aliena. Al suo interno vi sarà un'incredibile quantità di anti-idrogeno, una delle più potenti fonti d'energia mai scoperte.

22 Dopo aver scoperto la funzione della scatola, Reagan si dimostrerà parecchio interessata a voi. Come al solito la scelta sarà vostra: notte brava o camomillina e poi a letto... da soli? Occhio che anche questo determinerà il tipo di finale a cui assisterete...



20

disattivare l'allarme e per farlo avete poco tempo (vi consiglio di salvare la vostra posizione). Spostate la maschera sotto il sopralco e premete l'interruttore rosa, spostate la pianta vicino al tavolo e premete l'interruttore verde. Vicino al caminetto c'è una pianta di bambù, raccoglietene uno e usatelo per premere il pulsante arancione sopra la vostra testa. Spostate la pianta vicino al caminetto e premete l'interruttore per spegnere il fuoco, poi salite sul piccolo ascensore e premete il tasto blu che si trova dietro la pianta vicino al guardaroba, usate il bambù per recuperare la targhetta appesa



19

al muro. Raccogliete l'album delle fotografie, esaminatelo e prendete la fotografia (da esaminare a sua volta per rivelare una serie numerica importantissima: nella modalità Entertainment le cifre sono 77 61 44 26, in quella Game Player 70 12 84 65 39 67).

Gli ultimi oggetti da raccogliere sono le pinzette che si trovano sul comodino e la nota sul letto.

Tornate al piano di sotto e usate le pinzette per recuperare la busta da dentro il camino: esaminatela per trovare una chiave che apre la statua a sinistra. Alla vostra collezione mancano ancora due libri, che trovate uno sul tavolo e uno appoggiato al divano: esaminateli entrambi, non dimenticandovi della targhetta e della nota trovata sul letto al piano superiore, dopodiché sarete pronti per affrontare il prossimo enigma, ovvero quello della statua. Usate la chiave su di questa e ricomponete la sequenza numerica che avete trovato sul retro della fotografia (per ulteriori delucidazioni vi rimando all'apposita immagine in queste pagine). La risoluzione dell'enigma farà aprire un pannello segreto nella libreria alle vostre spalle e tutto quello che dovete fare è raccogliere l'ultimo



21

puzzle box.

Esaminate la scatola e preparatevi ad affrontare il seguente enigma: non ha una connotazione logica ben precisa, ma con l'attenta lettura dei libri trovati sinora, potrete decifrare abbastanza facilmente il significato dei simboli e le relative date. Tenete presente che le date vanno inserite nell'ordine riportato più avanti.

SEPT 8 - 4 AHAU
MAY 20 - 10 CHUEN
APRIL 17 - 3 MULUC
JULY 12 - 11 MEN

Una volta decifrati l'ennesimo enigma, abbandonate l'appartamento di Witt e andate alla Garden House, dove dovrete raccogliere l'ennesimo pacchetto ed esaminarlo per scoprire l'esistenza di una lettera: decifratela usando il libro del linguaggio Yucatan e poi esaminate la scatola.

Questo è l'ultimo pezzo del Pandora Device (prima scherzavo...) e come di consueto dovrete risolvere un bell'enigma: per farlo dovrete combinare la scatola appena trovata con i pezzi

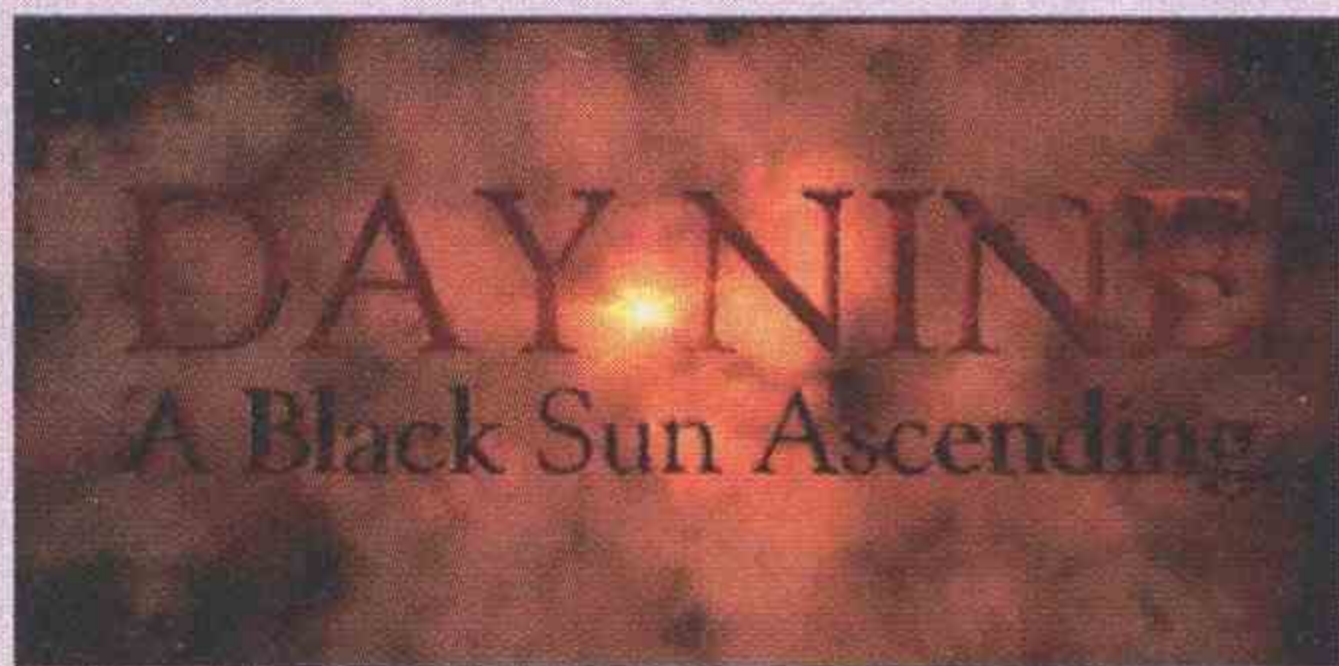
usciti da quella trovata nell'appartamento di Witt.

Tutto quello che rimane da fare è assemblare i vari pezzi per ricostruire la maschera della scatola e per facilitarvi l'inserimento dei tocchi di marmo trovate una bella fotografia esplicativa. Come al solito, nella modalità Game Player avrete un tempo limite per ottenere il massimo punteggio possibile. Risolto anche questo puzzle, esaminate la scatola per ottenere la Power Cell e la quarta parte del Pandora Device: combinate tra loro tutti i pezzi, tornate in ufficio e assistete al lungo filmato che vi introdurrà al DAY NINE.



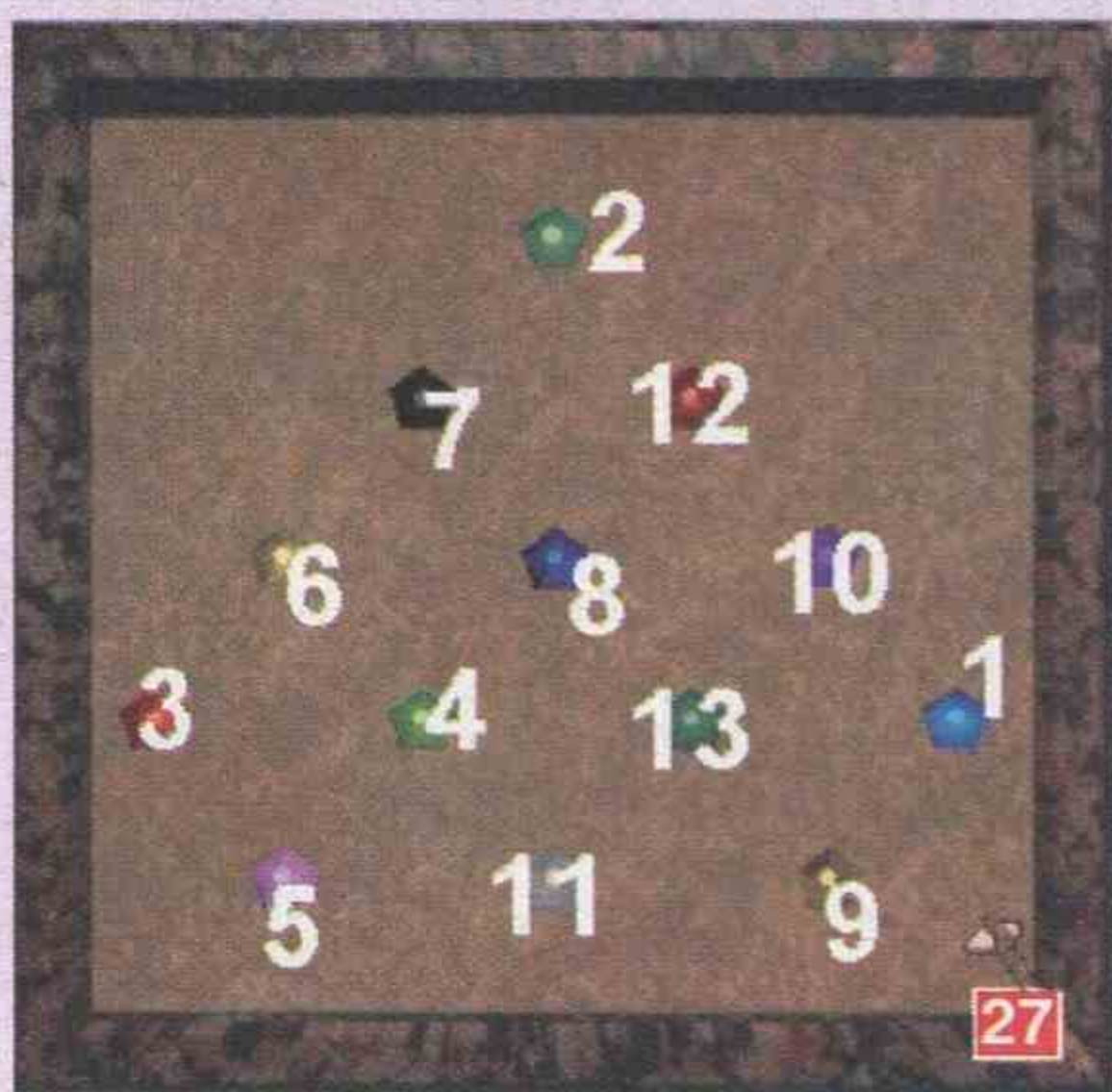
22

DAY NINE



Dopo il filmato, vi ritroverete all'interno di un tempio Maya, luogo in cui Fitzpatrick crede ci sia una nave aliena più grossa di quella di Roswell... Raccogliete i dieci pezzi di puzzle che si trovano disseminati nella stanza in cui vi trovate e poi usateli sull'altare e riassemblete la mappa: questa operazione rivelerà altri quattro pezzi di puzzle che dovrete raccogliere, poi potete cominciare l'esplorazione del labirinto. Uscite dalla stanza attraverso la porta che reca il simbolo delle stelle sopra. Tenete ben presente la dislocazione della pietra rispetto al disegno del serpente che si trova sulla porta perché più avanti sarà di vitale importanza (e non sto scherzando).

Alla prima intersezione raccogliete il carbone dal pavimento, poi girate a destra e seguite il corridoio fino in fondo, poi a sinistra e in fondo nuovamente a sinistra; vi imbatte-terete nel corpo defunto di Oliver Edsen e dal suo cadavere dovrete raccogliere le lenti, la pistola, la lanterna e il fazzoletto. Esaminate tutti gli oggetti e tornate sui vostri passi (2 volte a destra), poi prendete la prima apertura a destra e raccogliete il pugnale bianco. Tornate all'intersezione e andate a destra fino in fondo, poi



ancora a destra, prendete il primo svincolo a destra e poi seguite la strada: raccogliete la ciotola di pietra. Tornate indietro andando tre volte a sinistra e al primo incrocio svoltate a destra e andate fino in fondo, poi all'ennesimo incrocio andate a destra e seguite il corridoio. Salite la scalinata e prendete dallo scheletro, lo scudo, la lancia (usando le lenti dopo averle esaminate) e la corda. Tornate da dove siete venuti (2 volte a destra, sinistra, destra, sinistra) e in fondo girate a sinistra per entrare nuovamente nella Snake Chamber.

Uscite dalla porta con il simbolo sole, seguite la strada e all'incrocio girate a destra, sinistra e sinistra, poi all'incrocio ancora destra e destra e raccogliete il martelletto che vi si para innanzi.

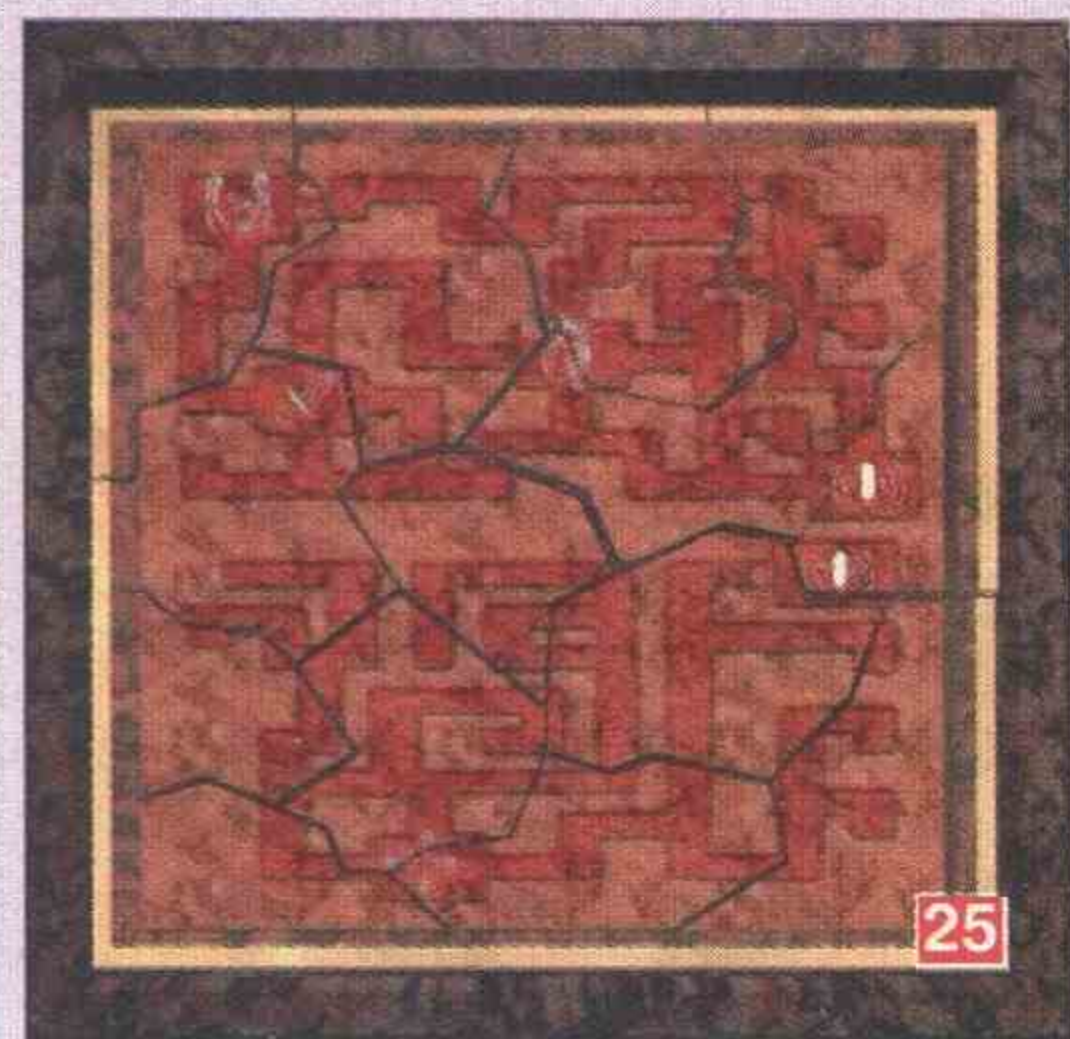
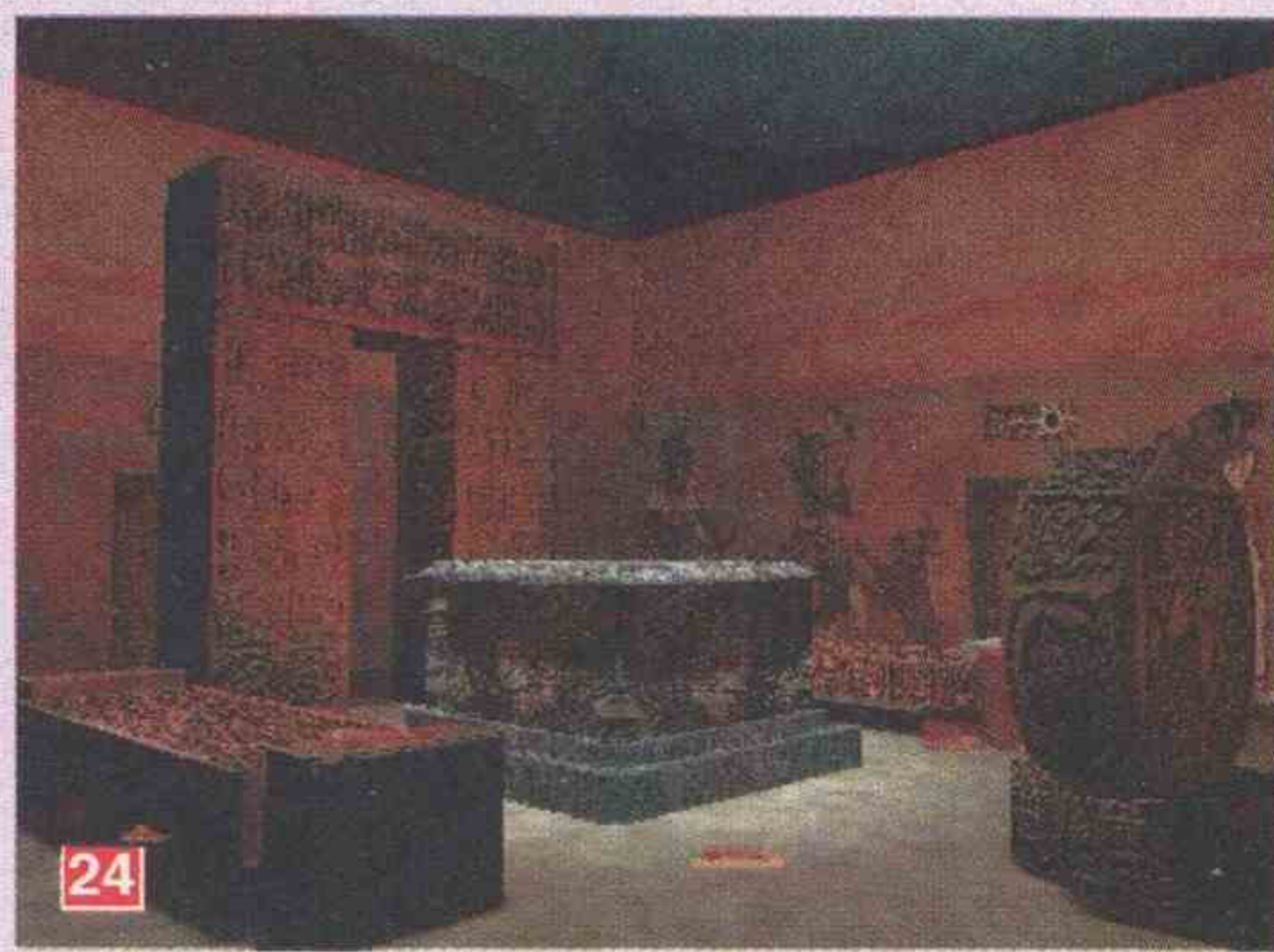
Tornate all'incrocio e girate a destra, all'incrocio ancora a destra e nuovamente destra, dove dovrete trovare il Silver Dagger. Andate a sinistra due volte, seguite la strada fino in fondo, poi andate a destra due volte e raggiungete il fondo del corridoio, andate ancora a destra, salite la



scalinata, osservate la porta ed entrate nella Bird Chamber.

Guardate l'altare e per risolvere il prossimo enigma vi rimando a una ben più esauriente immagine: sappiate comunque che bisogna picchiare sulle pietre in modo da ottenere lo stesso rumore a coppie.

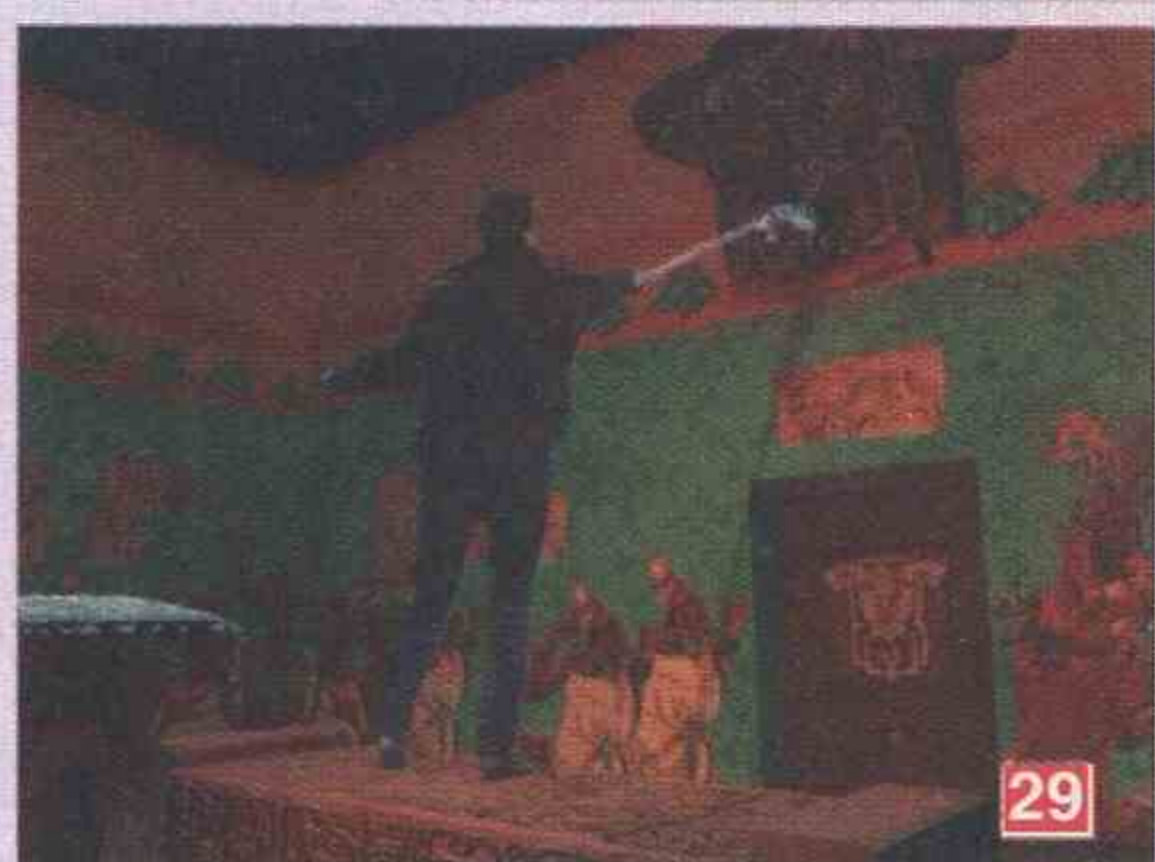
Una volta risolto il giochino, in entrambe le modalità si dovrà uscire dalla stanza prendendo la porta con il simbolo delle stelle, con la differenza che nella Entertainment ci si ritroverà direttamente sul corridoio, mentre nella Game Player bisognerà



affrontare la stanza del fuoco. Direi che a questo punto è meglio salvare...

Lo scopo di questa stanza è quello di raggiungere l'altro lato senza cadere nella lava o essere colpiti dalle palle di fuoco che vengono sparate dagli idoli di fronte. Bisogna tentare di aprire le quattro porte che giacciono aldilà della stanza: la porta centrale infatti, si aprirà solo quando avremo tentato tutte le altre...

Superata questa osticissima sezione (il controllo con il mouse è abbastanza difficile), seguite la strada nel nuovo labirinto e una volta giunti in fondo andate a sinistra fino alla fine e poi a sinistra, destra, destra e sinistra. Raccogliete il Gold Dagger. Tornate indietro (destra, sinistra, sinistra, destra) e all'incrocio andate a destra e raggiungete la porta con il simbolo della vespa (prendete nota della posizione della gemma rispetto al disegno sulla porta, mi raccomando!).



23 Il tempio vicino al quale è nascosto il nuovo relitto alieno è tutt'altro che rassicurante. Si sussurra addirittura che ci sia stato dentro Indiana Jones e sia dovuto venire a prenderlo suo padre!

24 Nonostante la prima stanza del tempio sia piuttosto piccola, non sarà poi così semplice trovare i pezzi di creta che serviranno per proseguire. Un consiglio: guardate sopra alla vostra testona!

25 Mettendo insieme i 14 tasselli che avete recuperato, ecco ciò che otterrete. Bravi, proprio dei veri "mapparoli"!

26 Gli oggetti che ha con sé lo scheletro della foto (il particolare è tanto piccolo che sembra quasi un'immagine scattata dal Bossetti [è tempo di iniziare qualche azione repressiva in reda... ndMB]) sono solo alcuni di quelli che possono essere trovati gironzando per il labirinto; fortunatamente usando il carboncino e la pergamena potrete avere una mappa!

27 Oh no! Come farò a suonare tutti quei cristalli e a trovare la giusta sequenza? Sono perduta!" "No signora, non si disperi. Qui c'è BATMAO e RO-FBS-IN (scusate ma non mi veniva altro! ndFBS)!"

28 Una delle stanze più noiose è senza dubbio quella del fuoco, che troverete solo nella modalità GP. Per superarla conviene abbassarsi al livello del terreno (Ctrl e poi Shift per rialzarsi) e poi controllare TUTTE e quattro le porte sul fondo. Sarà proprio l'ultima ad aprirsi.

29 Cosa ci si poteva aspettare nella stanza delle vespe se non un bel nido di questi simpatici insetti? Fortunatamente Tex sa il fatto suo e non sarà certo l'ape Maya a rompergli le scatole (con questa vincerò sicuramente il premio per la miglior battuta della soluzione! ndFBS)!

30 Mettere a posto le figure dei tre imperatori è semplicissimo. Fate caso al colore caratteristico di ciascuno e posizionatele così, da sinistra a destra: arancione, viola e azzurro.

31 L'inserimento dei pugnali andrà fatto in base alla loro importanza. Come potete vedere quello più in alto è il sole nero, seguito dal giallo, la luna bianca, le stelle e l'uomo rosso. Lo potevate capire osservando le rappresentazioni accanto alle porte, ma noi di TGM...

32 La giusta combinazione da inserire per tutti coloro che staranno giocando al livello GP è la seguente, da sinistra a destra: 2 movimenti, 1 movimento, 2 movimenti, 3 movimenti, 1 movimento. E ora giùuuuuuuuu...

33 La statua al centro della camera è la chiave di tutto. Usateci sopra la corda per tirarla giù e poi con la polvere da sparo delle cartucce farete il resto.

34 Mettendo le due braccia della statua sui piedistalli e salendo a vostra volta su quelli rimasti, azionerete un ascensore col quale finalmente vedrete la luce... ops, è notte.

35 Dopo essere usciti dal tempio, ecco la sorpresa: tutti riuniti per il gran finale.

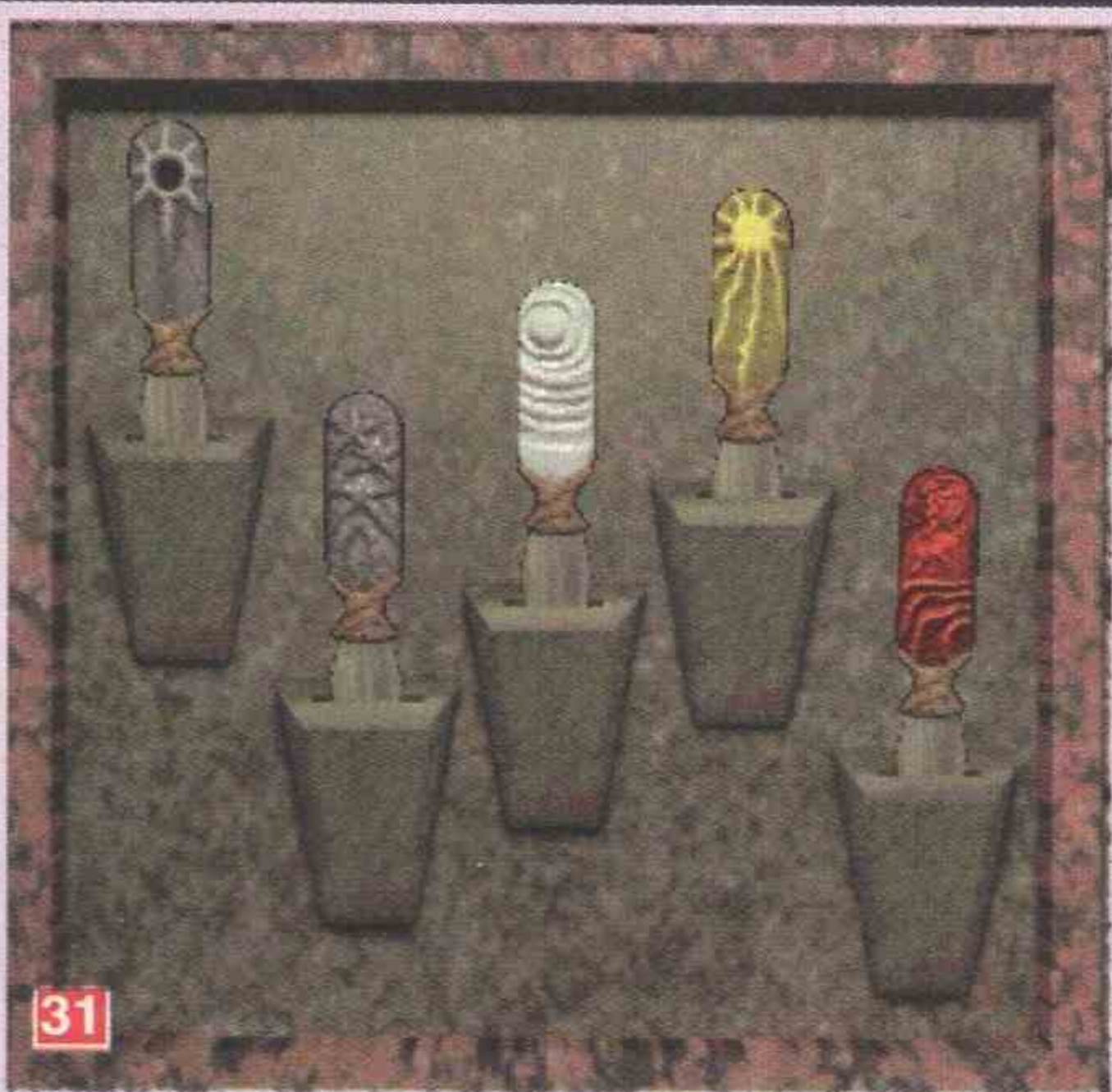
36 Fitzquelchelè è stato appena colpito a morte e farà appena in tempo a darvi un paio di dritte sulla programmazione del pilota automatico. Chissà perché si finisce sempre col trovare dei tizi che crepano prima di aver detto tutto... C'E' QUALCUN'ALTRO CHE STA PER MORIRE?

37 Ecco l'esatta sequenza che tutti i giocatori al livello GP dovranno scoprire... comodi, comodi, l'abbiamo già fatto noi per voi!

38 Non appena salterete fuori dal disco volante, l'astronave si alzerà in volo. E' davvero un peccato che non vi siate portati dietro la vostra macchina fotografica: proprio nel laghetto lì accanto c'è una tizia che sta facendo il bagno nuda!

39 ... Le'Chuck sarà stato un pessimo pirata, però è proprio bello vederlo esplodere sotto le stelle..." Ops, ho sbagliato avventura!

Combinare il fazzoletto con l'olio della lanterna, poi il fazzoletto imbevuto con la lancia e poi accendete il tutto con i fiammiferi. Usate la vostra nuova arma artigianale sul buco dal quale escono le vespe, poi entrate nella stanza seguente. Guardate l'altare e ricostruite le immagini dei re Maya seguendo le illustrazioni sui muri (oppure quella in queste pagine, che è meglio!), poi uscite dalla porta con il simbolo della luna: all'incrocio andate a destra, poi sinistra, destra fino in fondo e ancora a destra per trovare il Red Dagger. Andate a sinistra e al primo incrocio svoltate a sini-



poi Nord, Cerchio, Rosso Est, Croce, Arancione Sud, Triangolo, Giallo Ovest, Diamante, Verde Una volta terminata questa sequenza, godetevi il filmato e sarete trasportati al Day Ten.

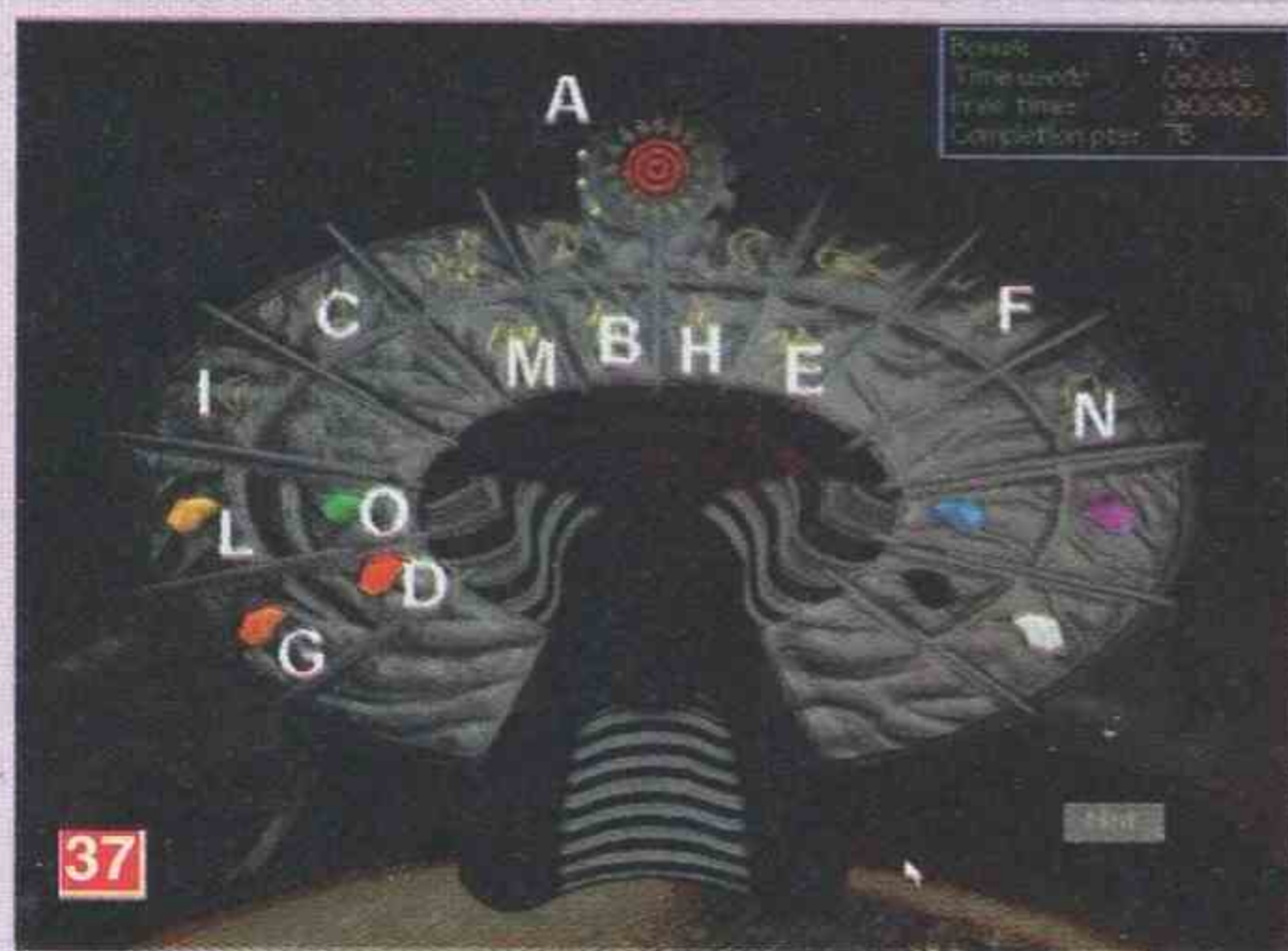
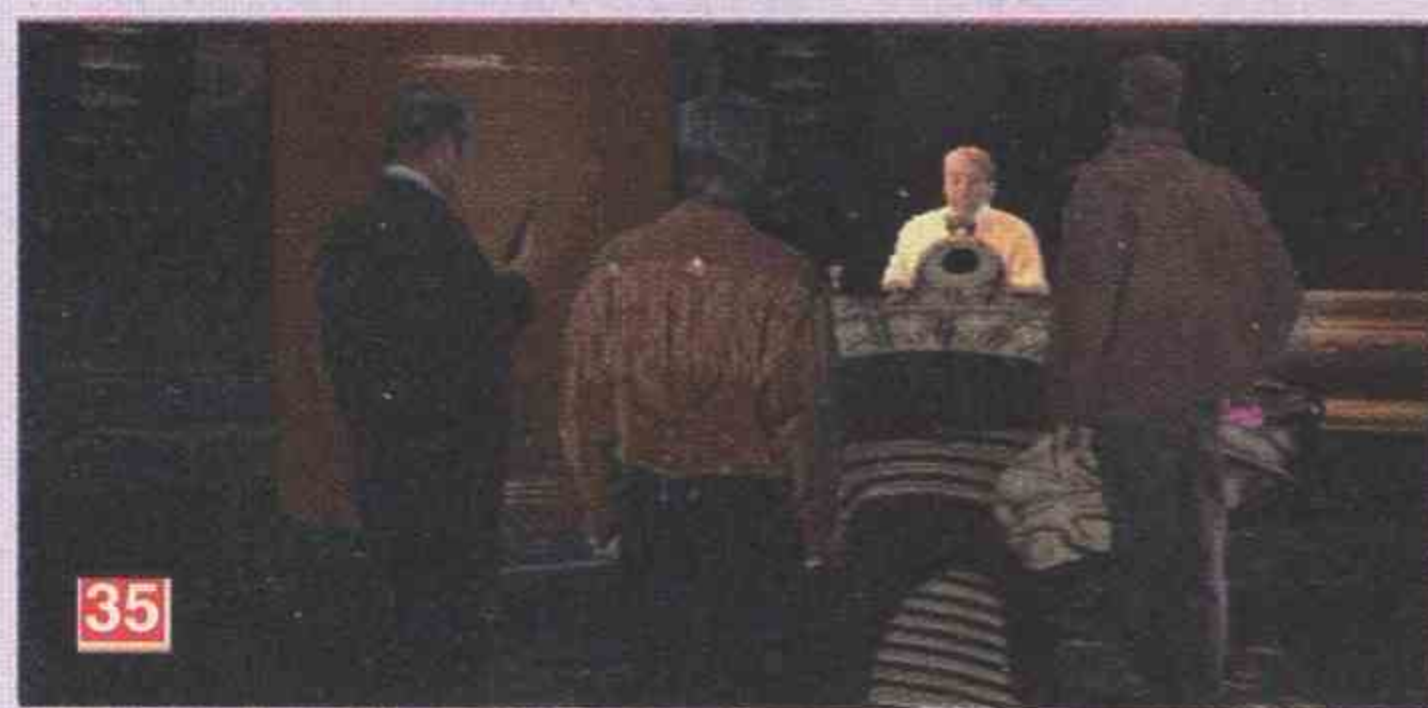


comincia a scendere non appena si tocca un simbolo sulla parete.

Quando avrete azzeccato la sequenza giusta, partirà un lungo filmato nel quale incontrerete Regan nella Mayan Ascension Chamber 2. Cercate lo zaino di Regan e prendete dal suo interno la corda, usatela sulla statua e poi tirate: esaminate ora i proiettili e combinatevi con il coltellino che vi state portando appresso praticamente dall'inizio dell'avventura, poi usate la polvere da sparo con la ciotola di pietra, la corda trovata sullo scheletro con la lanterna e il risultato di questo con la ciotola piena di polvere da sparo.

Usate l'esplosivo sulla statua, raccogliete le due braccia e usatele su due dei quattro piedistalli della stanza, dopodiché partirà un lunghissimo filmato, al termine del quale farà la sua apparizione quel pazzo di Jackson Cross e Regan... Non ve lo dico... Vi ritroverete sulla nave aliena con Fitzpatrick e in base a come vi sarete comportati in precedenza, potrete assistere indenni al filmato oppure intervenire nella sequenza di autodistruzione della nave.

In questo caso tenete presente queste istruzioni: il simbolo con il sole nero va messo in cima al pannello di controllo,



stra per entrare nella Dagger Chamber: guardate i disegni sul muro (rivelano la posizione dei coltelli nel prossimo puzzle) e usate un coltello qualsiasi sull'altare e seguite le indicazioni della foto per riuscire a risolvere il puzzle (abbastanza semplice).

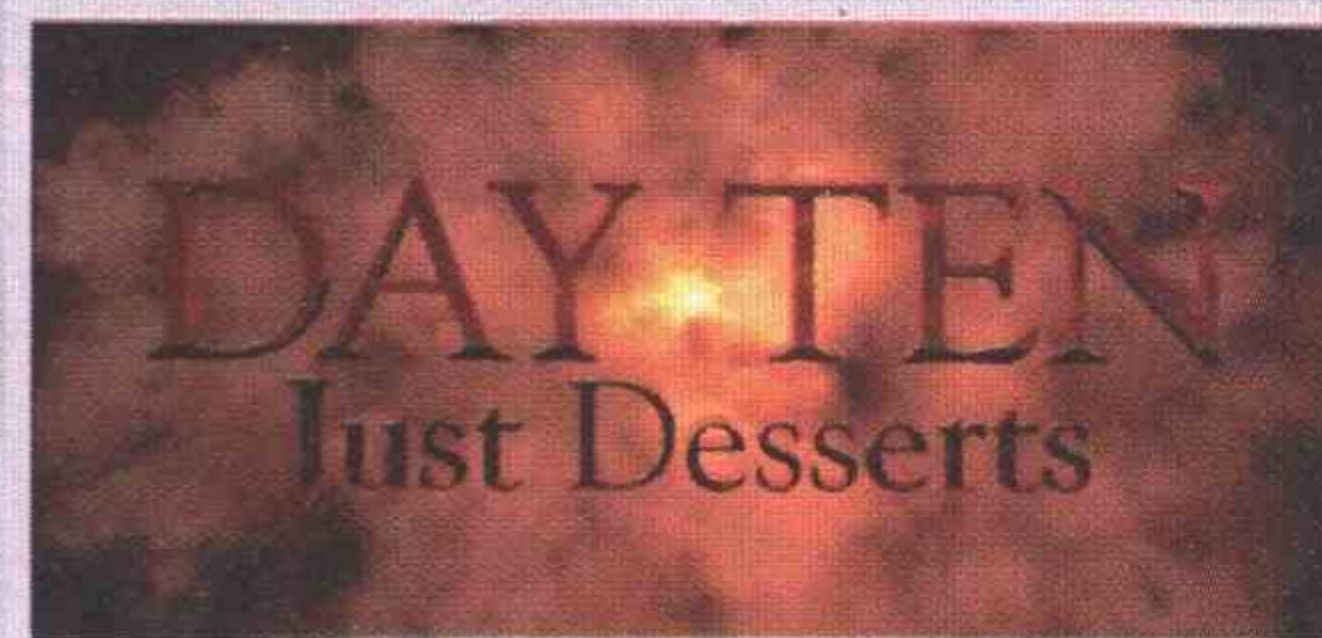
Uscite dalla stanza dalla porta con il simbolo del sole nero, andate in fondo poi a destra e a sinistra, ed entrate nella porta con il simbolo del pentagono in rilievo. Nella modalità Entertainment, Tex comincerà a cadere nel vuoto, mentre in quella Game Player si dovrà affrontare il puzzle di cui parlavo all'inizio del Day Nine.

Dovreste trovare una foto in queste pagine che riporta l'esatto ordine dei simboli rispetto alle pietre, ma comunque sia le operazioni dovranno essere svolte il più velocemente possibile, altrimenti Tex verrà schiacciato dal soffitto che

DAY TEN

In questo giorno non succede niente, ma potrete assistere a un filmato che rispecchia il modo in cui vi siete comportati durante l'avventura. Io l'ho finito in modo Lobard Street, ma se riuscite a intraprendere il cammino Boulevard Of Broken Dreams, potrete vedere addirittura quattro finali differenti. Beh, che altro dire? "Drongo, you're on!" - "It's Showtime!" E ora aspettiamo tutti con ansia Behind The Psycho Camel!!!

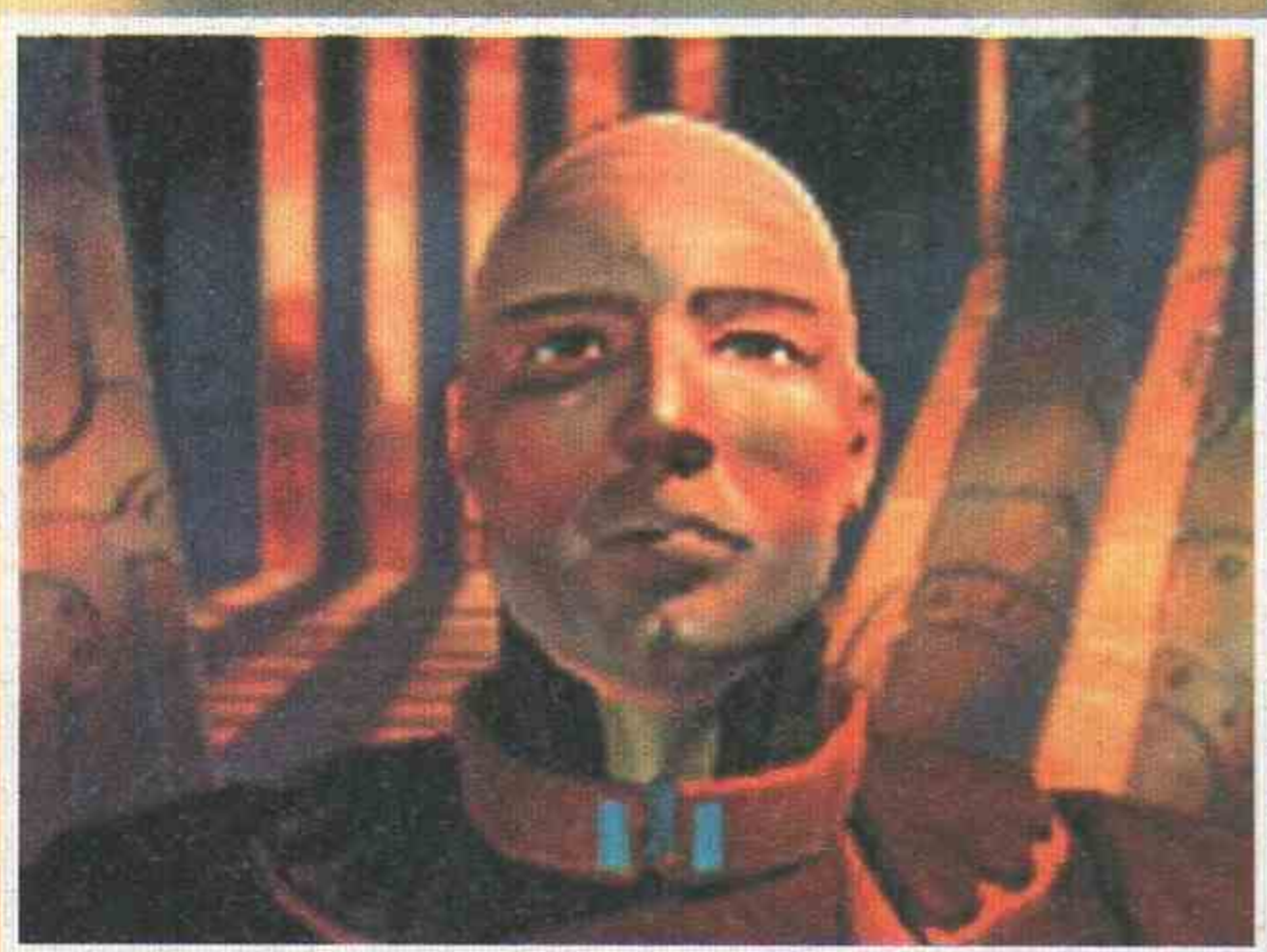
40 È proprio la fine. Ora non vi resta che osservare come diamine avete condotto l'avventura... Chelsee sarà vostra oppure siete stati brutti e cattivi? Comunque vadano le cose sappiate che vi sono ben 6 finali, anche se io sinceramente non so se riuscirei a rigiocarci da capo!





DEADLOCK

CREA IL TUO IMPERO



Elabora ed applica le tue strategie economiche, culturali e militari; sviluppa al massimo le risorse della tua colonia spaziale e intanto... occhio ai nemici:



hai un impero da difendere! DEADLOCK è il nuovo simulatore strategico manageriale fantascientifico, con grafica dettagliatissima.



Questo gioco di conquista planetaria può essere giocato

da 1 a 7 giocatori, in rete o in Internet!



WARNER INTERACTIVE

CD.Rom

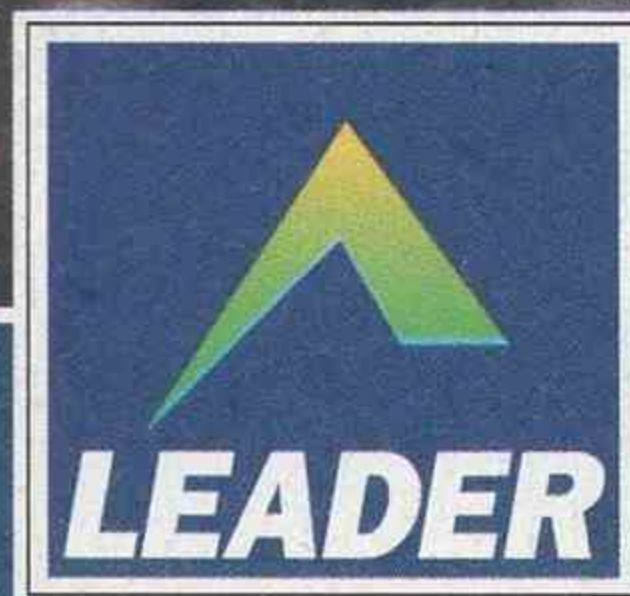
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
IBM 100% COMPATIBILE
486/66 Mhz, LETTORE
CD.Rom 2X, WINDOWS 3.1,
WINDOWS NT, WINDOWS '95,
4 Mb RAM, 8 Mb CONSIGLIATI,
SCHEDA SONORA, MOUSE,
TASTIERA.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

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

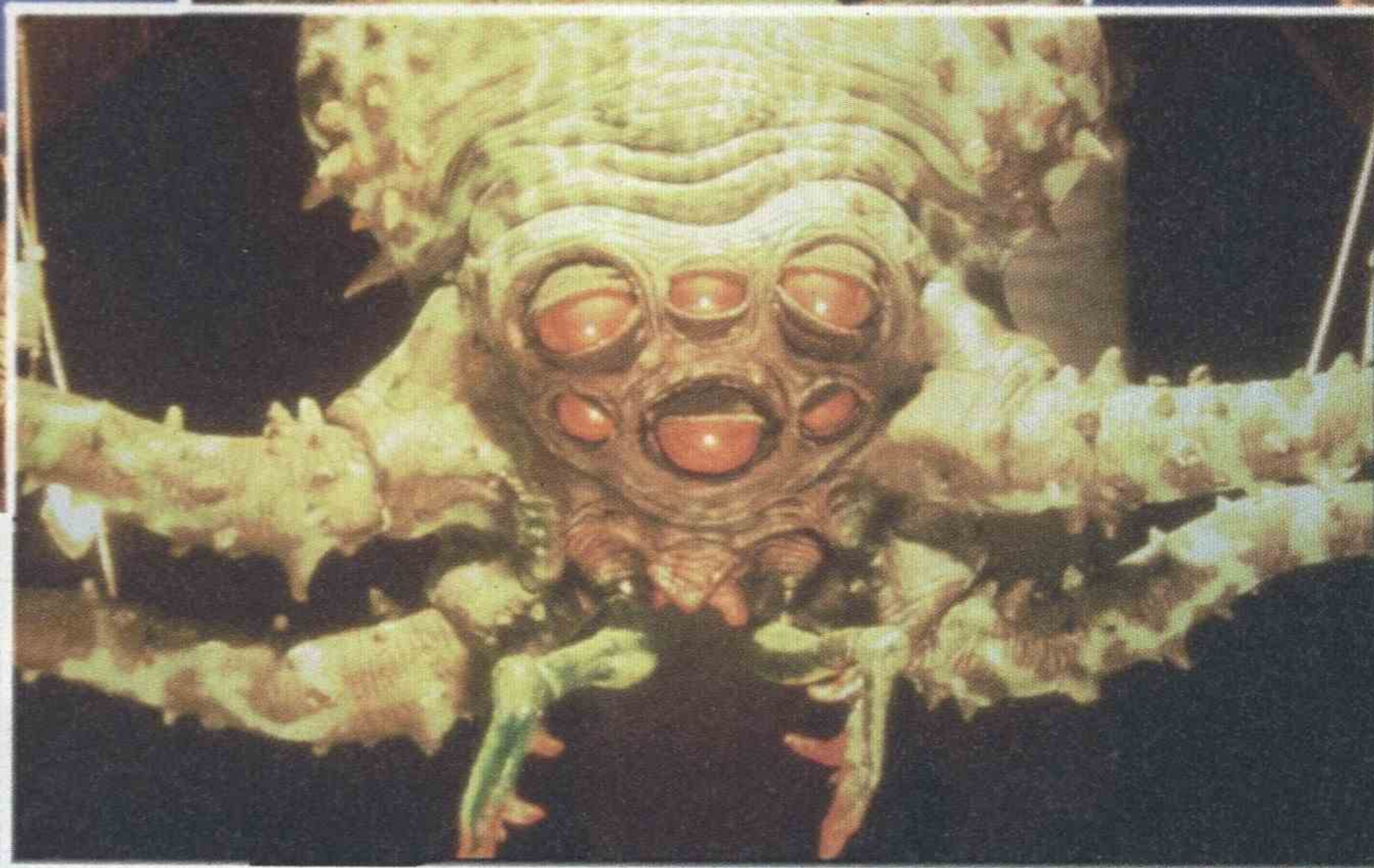
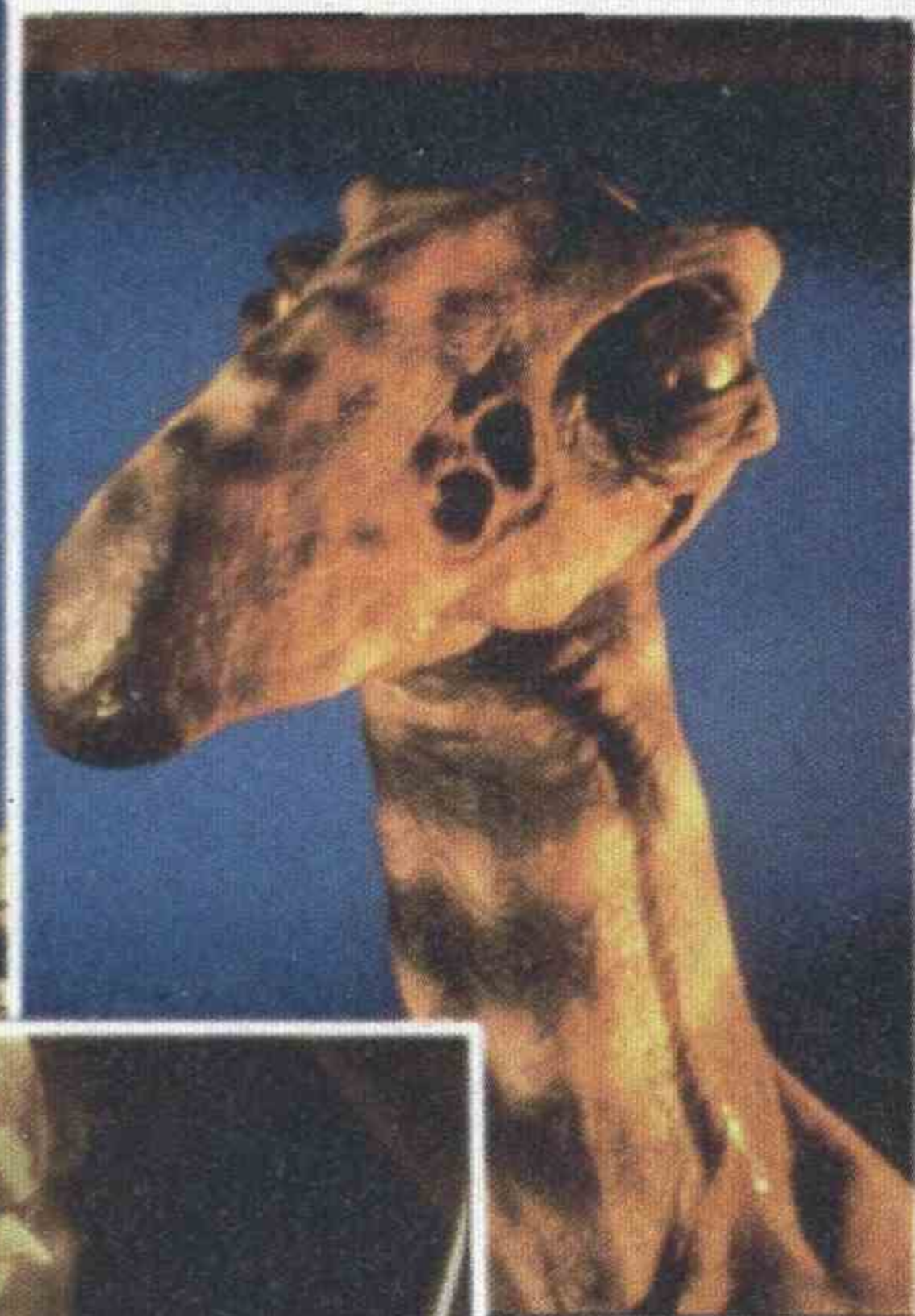


TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

Hai UN MINUTO Per Voi?

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



Star Control 3

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 66 Mhz,
LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDCARD,
SVGA (640X480),
MOUSE, TASTIERA.

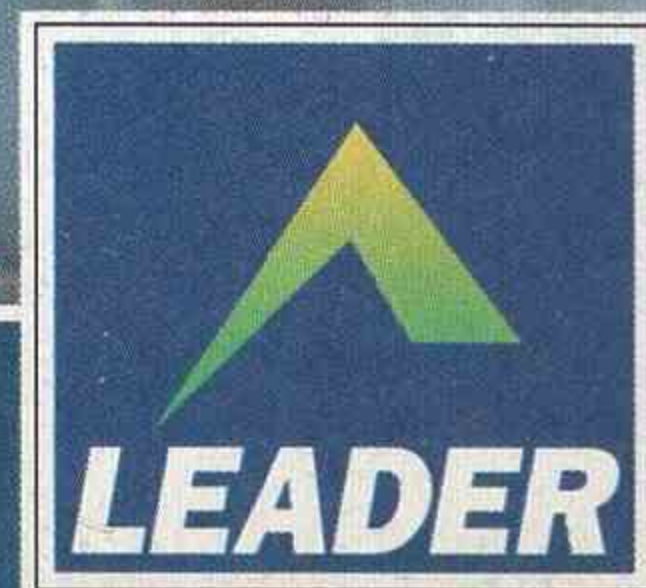
Un gioco epico, un'avventura intergalattica che unisce eccitanti
battaglie tra astronavi all'esplorazione di un vasto universo.

Sei il comandante dell'astronave: devi affrontare gli emissari di
24 diverse razze di alieni (creati dai maghi di
Hollywood) e cercare di salvare la struttura del
"tempo spaziale"!

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



Basta Internet!

BOVABYTE

presenta **BOVANET!!!**

Diciamocelo francamente: Internet costa troppo ed è difficile da usare. Allora NOI, in anteprima assoluta, vi proponiamo la rete "alternativa & definitiva", una rete così professionaaaaaleeee da aver preso anche il nostro nome.

BovaNET

"Gallia est omnis divisa in partes tres, quarum una incolunt Belgae...", ehm, dicevamo... Scusate l'incipit aulico e alcolico, ma il Latino è l'unica lingua che avrebbe potuto esprimere il gaudio, la commozione, l'importanza di un evento come questo: la nascita di una rete tutta nuova, che non si aggiunge a Internet, bensì la sostituisce. Una rete più capillare, più economica, più ecologica, più facile da usare, più riabilitante (poi vi spiegheremo il perché), più professionaaaaaleeeee, più tutto insomma. Il suo nome è (tah daaaaa) BOVANET, e come la Gallia di Cesare è suddivisa in dorsali differenti

(Paolo, mi spiegheresti cosa c'entrano le dorsali con la Gallia? NdD) (semplice: i Galli ce l'avevano un dorso, no? E allora le dorsali c'entrano! NdP). Pardon, volevo dire, come Internet è divisa in dorsali differenti! (Ah ecco, così sì che va bene! NdD) (ok, allora adesso ci spieghi cosa c'entra l'intro del De bello gallico con questo articolo, visto che l'hai voluta mettere a tutti i costi NdP) (beh, faceva più glamour!!! NdD). Come dicevamo, questa simpatica rete, come d'altronde tutte le reti che si rispetti-

no, vanta i suoi protocolli di trasmissione e di correzione d'errore, le sue sottoreti, i suoi punti di peering, e i suoi bei terminaloni. Non che questo serva a qualcosa, ma come abbiamo già ribadito, fa molto glamour (cioè, che stooooooria! NdTauro). Ebbene, puppiamoci insieme questo grafico estrinsecativo, buttando anche l'occhio sulle utilissime descrizioni che troverete, quale simpatico omaggio, alla pagina successiva.

Noi Bovas & Shadowrunner



BADANET

"la rete del giorno prima"

Così come nella più capillare rete telefonica, a mettere in comunicazione le persone è la cor-netta, nella Rete delle Reti (Bovanet, ovviamente) a svolgere questo arduo compito è la core-net: BADANET, il cuore virtuale di tutto il sistema. Guarda caso, infatti, si trova esattamente al centro del nostro simpatico disegno. La sua peculiarità è l'uso di tecnologia al vertice dell'innovazione giusto 24 ore prima. In pratica: ci sono degli individui sparsi per il mondo (i badagenti), i quali comprano a cifre spropositate il meglio della tecnologia, salvo poi rivenderla il giorno immediatamente successivo a prezzi irrisori, giusto perché il nuovo modello, quello di oggi, ha la serigrafia dei numeri stampati sui Chip leggermente spostati a destra (non si sa di che cosa). Il suo scopo unico è quello di veicolare i pacchetti tra una rete e l'altra, senza mai pro-

durne di propri in quanto, nel suo millisecondo di permanenza nelle fibre ottiche di Murano di Badanet, un pacchetto è già irrimediabilmente obsoleto. Geograficamente parlando, potremmo paragonare questa dorsale a una squisita ciambellona col buco - col buco in quanto al posto del medesimo dovrebbe esserci il processore centrale, ma che non vi possiamo in alcun modo mostrare, poiché stiamo scrivendo l'articolo alle 23 e 58, e non abbiamo la più pallida idea di che cacchio ci monteranno tra due minuti... Per comunicare col resto di Bovanet, Badanet utilizza un pacchetto di protocolli: il citofono della casa del Pastore per attaccarsi a Citofonet, la ragazza del Pastore per attaccarsi a Cozzanet, il cassonetto sotto la casa del Pastore per attaccarsi a Rudonet, e il vicino tazzaro del Pastore per collegarsi a Tauronet.

COZZANET

"gli oceani vi parlano"

Se Citofonet è una rete intimamente residenziale, i vasti orizzonti dell'oceano sono il terreno di Cozzanet. Come ovviare al fulmineo fulminarsi dei citofoni sott'acqua? Ma semplicemente interfacciando Citofonet a questa rete marina. Il peering delle reti viene effettuato tramite l'utilizzo di apposite cozze, ancorate a rocce e pontili. Posizionata fra terra e mare, la cozza adempie al suo utilissimo compito tramite l'utilizzo di agenti di trasporto dati quali gli Scorfani, gli unici che avrebbero il coraggio di andare con le cozze... Nelle acque territoriali dello stato, i dati attraversano le reti dei pescatori, appositamente poggiate sul fondo marino. Data l'enorme vastità degli spazi oceanici, il problema di cui maggiormente risente Cozzanet è l'estrema lentezza del trasporto dei dati, a questo proposito è stato sviluppato un protocollo di compressione idoneo alle caratteristiche precipue della Rete, l'SCP: Sardinian Compression Protocol. Popolazioni specificamente allevate di sardine ammaestrate, vengono ingozzate di pacchetti di dati e stipate (come volevasi dimostrare) in balenotteri. A loro volta, ai poveri balenotteri vengono ficcate - non in bocca - intere popolazioni di cannicchi di mare, allevati in specchi d'acqua estremamente inquinati da

sostanze urticanti. I balenotteri, già consci della rotta da percorrere, vengono in codesto modo (poco cavalleresco) esortati a velocizzare le prestazioni della rete stessa, grazie a un noto fenomeno detto appunto "pepe al culo". Come la più blasonata Internet, anche Cozzanet soffre del famigerato problema della perdita di pacchetti lungo i canali più trafficati: se avete la sventura di spedire i vostri preziosi dati lungo rotte battute da baleniere giapponesi o pescatori di frodo, è quasi certo che faranno la pelle al vostro amato balenottero e potrete ritrovare le sardine la mattina dopo al mercato del pesce di Pozzuoli. Ma come fare, per collegare il vostro amato PC direttamente a Cozzanet? Dovrete munirvi di un apposito terminale a T, uno stupendo esemplare di pesce martello infilato per la coda nell'apposita scheda Ethernet. Unica avvertenza, ricordatevi di bagnare il terminale almeno una volta ogni due ore, o sarete costretti a cambiarlo prematuramente. Dato che dopo due giorni il pesce notoriamente puzza, entra finalmente in gioco l'aspetto più ecologico di Cozzanet: vi è andato a malè un terminale? Potrete riciclarlo in una bella zuppa di pesce martello, così i vostri figli cresceranno anche più sani e più felici.

CITOFONET

"la capillarità a portata di dito"

Perché mai spendere l'Ira di Dio in bollette telefoniche, quando è possibile utilizzare un tipo di connessione completamente "digitale" (poiché tutto ruota intorno al dito indice dell'utente), decisamente più economico, più capillare, estremamente diffuso e con una larghissima banda di trasmissione, come la rete citofonale del condominio? Pensate a un palazzo come l'Empire State Building: immaginate che duke match si potrebbero organizzare se ciascun inquilino collegasse il computer al proprio citofono. E per allargare facilmente la rete? Basta un banalissimo doppino telefonico, che faccia da ponte tra il citofono di un palazzo e quello della casa accanto, e il gioco è fatto! Intere città potranno essere colle-

gate senza spendere una lira di troppo, raggiungendo in poche ore tutta la terra ferma. Unico problema di Citofonet, i disturbi di linea: non capita raramente che la massaia del terzo piano suoni al citofono per farsi aprire, interrompendo in questo modo il flusso dei dati, ma stiamo sviluppando tutte le tecnologie necessarie per arginare il problema: dal semplice cartello "mi è morto il gatto e sono estremamente triste, non suonate" a un meccanismo ottico/laser che provvede a polverizzare all'istante chiunque cerchi di avvicinare il proprio dito indice al pannello del citofono. È persino disponibile un plug-in che riconosce i Testimoni di Geova a distanza, semplicemente localizzando la ventiquattresima e la cravatta.

TAURONET

"la rete che sballa."

E siamo così arrivati a Tauronet, una rete di nuova concezione che sta raggiungendo una diffusione ancora più capillare di Citofonet, grazie anche (anzi, forse dovremmo dire soprattutto) al proliferare del mezzo conduttivo utilizzato, ovvero il tamarro, vero e proprio mezzo di trasporto (anche se lui non lo sa). Proprio per questo motivo vi avevamo detto che Bovanet sarebbe stata anche riabilitante, d'altronde nessuno mai riuscirebbe a trovare un altro utilizzo produttivo per la sottospecie umana in questione... Il protocollo di trasmissione implementato in questa dorsale è qualcosa di veramente innovativo: la comunicazione, interamente digitale, viene propagata all'interno della rete attraverso il susseguirsi dell'intercalare "cioè", che come ben sappiamo, è la parola più utilizzata, se non l'unica, dal nostro amato tamarrone nazionale. Scendendo maggiormente nei dettagli, il silenzio (ovvero il momento in cui il tarro se ne sta zitto) viene considerato

come uno zero, mentre il pronunciare la famosa interiezione viene considerato come un bell'uno. Dal momento che anche un tonno sarebbe capace di dire "cioè" senza sbagliare, Tauronet si rivela ben presto essere un mezzo di trasmissione molto veloce, visto e considerato che, tra l'altro, non è neppure necessario un protocollo di correzione (primo sarebbe del tutto inutile, secondo, non serve). La connettività alle altre dorsali è garantita: il tazzaro prima o poi cercherà di rimorchiare la solita cozza, connettendosi quindi alla sottorete Cozzanet, utilizzerà il citofono per farsi dare i soldi della droga dalla mamma, quindi mettendosi anche in comunicazione con Citofonet, per non parlare poi dell'account riciclato che, come vedremo in seguito, viene utilizzato da Rudonet. Dato abbastanza rassicurante per Tauronet è che il vicino di casa del Pastore è uno stupendo esemplare di animalo truzzeggiante, garantendo quindi una connessione diretta con il cuore di Bovanet.

RUDONET

"la potenza del recycle bin"

Vi siete mai chiesti dove vadano a finire i dati, una volta spostati nell'apposito contenitore e selezionata l'opzione "svuota cestino"? O dove cacchio finiscano i pacchetti che, transitando su Internet, sembrano perdersi nella ragnatela ottica? Ma in Rudonet, che diaminet! Quale sia lo scopo di questa dorsale ancora non è ben chiaro, tuttavia è un modo infallibile per spedire i dati tra le altre sottoreti quando il server centrale di Badanet è troppo impegnato a visua-

lizzare le immagini porno: qui finiscono le cartine lasciate per terra dal tazzorro, le sardine andate a male e gettate dal pescivendolo, i bottoni ormai sfondati dei citofoni, le tecnologie di due giorni prima di Badanet e, per questo, irrimediabilmente obsolete. Grazie poi ai già citati pacchetti scartati da Internet, questa dorsale rappresenta un ottimo gateway per quella che, prima dell'avvento di Bovanet, poteva essere considerata "la madre di tutte le reti"...

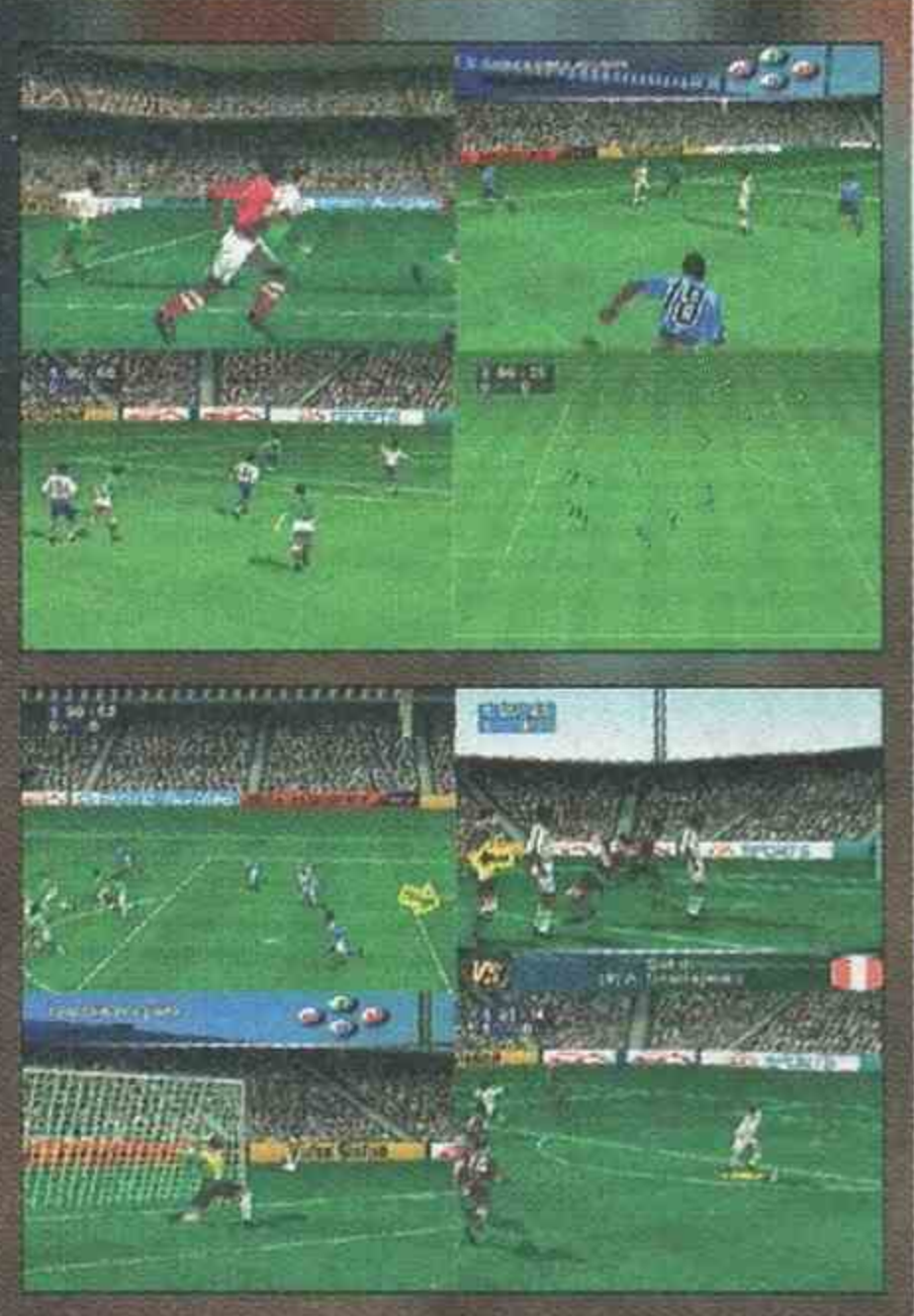


CONSOLEMANIA

Un altro mese è passato, altri giochi per console fanno la loro comparsa. Yuppi, non sto più nella pelle...

FIFA 97

Finalmente siamo giunti al consueto appuntamento calcistico annuale della Electronic Arts. Lo avrete già visto su PC, ora c'è su Playstation - avete bisogno d'altro? Sapiate allora che sta vendendo furiosamente, nonostante alla fine non sia poi questo gran che.



PANDEMONIUM



Il tanto strombazzato super-platform tridimensionale per Playstation si rivela una specie di Nights a piedi - altrettanto spettacolare, altrettanto tridimensionale (e cioè molto spettacolare e per nulla tridimensionale). Tutti i poligoni, infatti, nascondono un gioco dei più classici, che si diverte a far ruotare e zummare l'universo mentre in realtà dovete solo andare a destra e sinistra e saltare gli ostacoli. D'effetto, comunque.



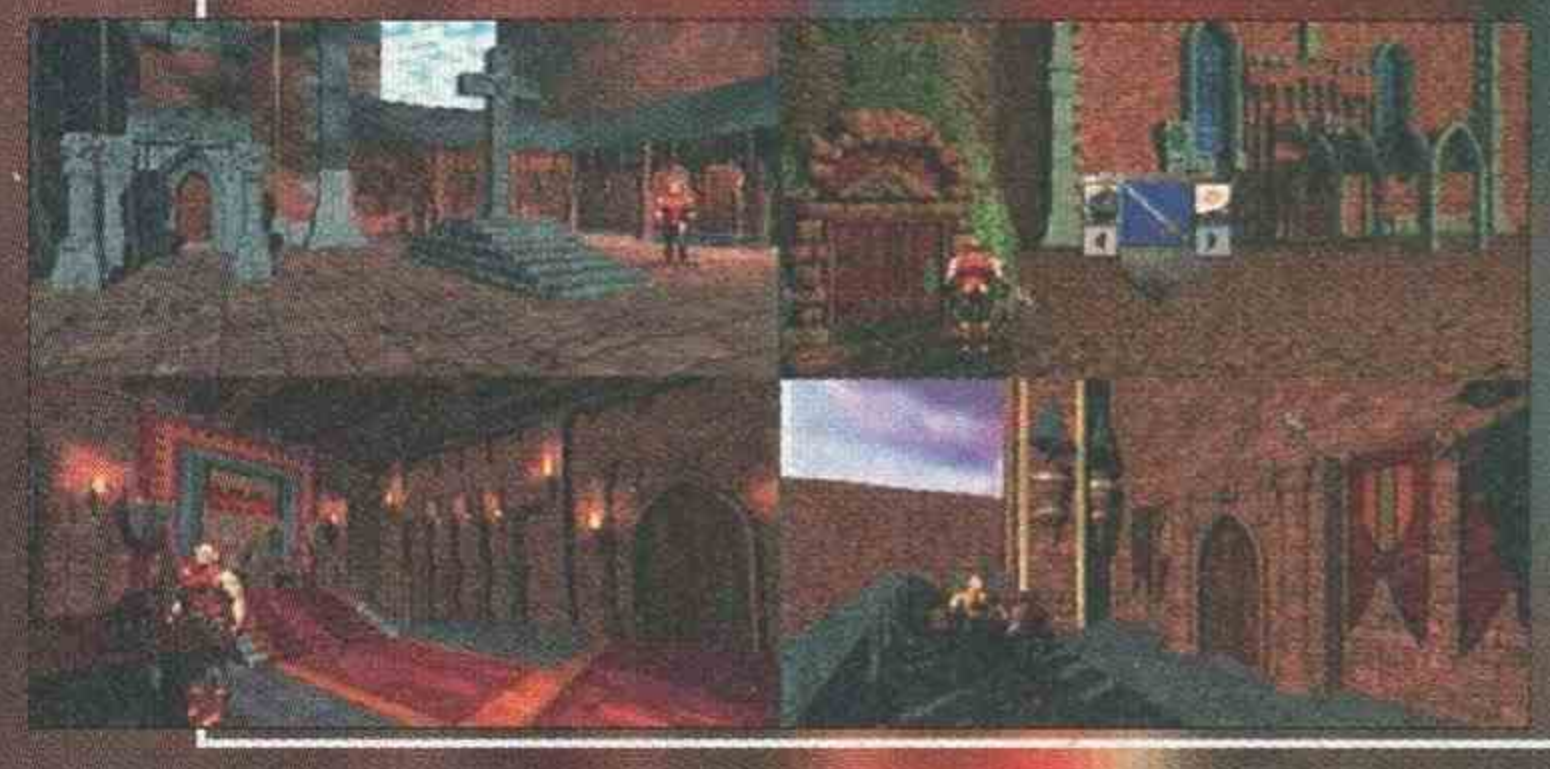
VIRTUAL ON

Finalmente si sono ricordati la L dopo Virtua. Il coin-op originale, non troppo noto, faceva affidamento sulla spettacolarità dei combattimenti e sul fatto che dopo due partite potevi smettere di giocare, tanto non lo dovevi portare a casa pagandolo una fortuna. Il gioco per Saturn è altrettanto spettacolare (e ha in più l'opzione per lo split-screen), e purtroppo è altrettanto longevo - una volta arrivati a picchiare il mostro finale, l'interesse svanisce - anche perché giocare in due contemporaneamente non è così divertente.



CHRONICLES OF THE SWORD

Un'altra avventura per Playstation, questa volta però completamente in italiano, sia il testo su schermo sia il parlato (Broken Sword aveva solo il testo su schermo). Entrambe le cose sono state eseguite con molta cura (finalmente della gente che cerca di recitare e che produce quindi dei dialoghi interessanti), e fanno da contorno per un gioco molto interessante e affascinante. Poco adatto agli amanti degli spara-spara, se vogliamo...



MIGHTY HITS

Avete comprato Virtua Cop insieme a una pistola e adesso non sapete cosa farvene (compratevi Virtua Cop 2)? Bene, la Sega ha pensato a voi e ha pubblicato questo strano ammasso di giochini da usare con il succitato aggeggio (ma va bene anche il pad). Con Mighty Hits vi ritroverete a far saltare palloncini, quadri, scatole, trenini, api e in genere tutto ciò che si muove. Divertente, almeno per un po'.



RAGE RACER

Il miglior gioco per Playstation degli ultimi mesi: l'engine di Ridge Racer pompato a dismisura e inserito in un gioco di corse degno di tale nome. Questa volta per accedere a piste e auto più potenti dovrete guadagnare soldi vincendo le gare... Interessanti le possibilità di cambiare il colore del proprio bolide e personalizzarlo cambiando alcune scritte e immagini varie sulla carrozzeria. Nell'introduzione animata c'è una ragazza renderizzata che sembra vera.



COOLBOARDERS

Un gioco di corse senza avversari e senza la possibilità di giocare in due sarà divertente? Forse. E se gli togliamo anche l'acceleratore e il freno? Beh, ma che gioco è? E Coolboarders per Playstation, e, incredibile dictu, è pure molto bello. Le tre piste da



affrontare sono molto differenti tra di loro come impostazione, e la sfida combinata tempo + acrobazie garantisce una certa longevità. Una volta battuti i record già impostati (quasi irraggiungibili) si possono ottenere altre tavole e una quarta pista - ci stiamo ancora giocando proprio per farle saltare fuori.



AYRTON SENNA KART DUEL

Aggrappandoci a tutti gli oggetti in ferro che abbiamo trovato abbiamo cominciato a giocare a questo Kart Duel (per PSX), che stranamente si è rivelato



molto poco interessante dal punto di vista grafico ma davvero giocabile. Le piste sono un po' pochine e si assomigliano tutte tra di loro (graficamente parlando), i kart hanno tutti lo stesso aspetto... Sembra che i programmatori abbiano ignorato volutamente l'aspetto per privilegiare la longevità e la giocabilità. Non hanno poi fatto così male...

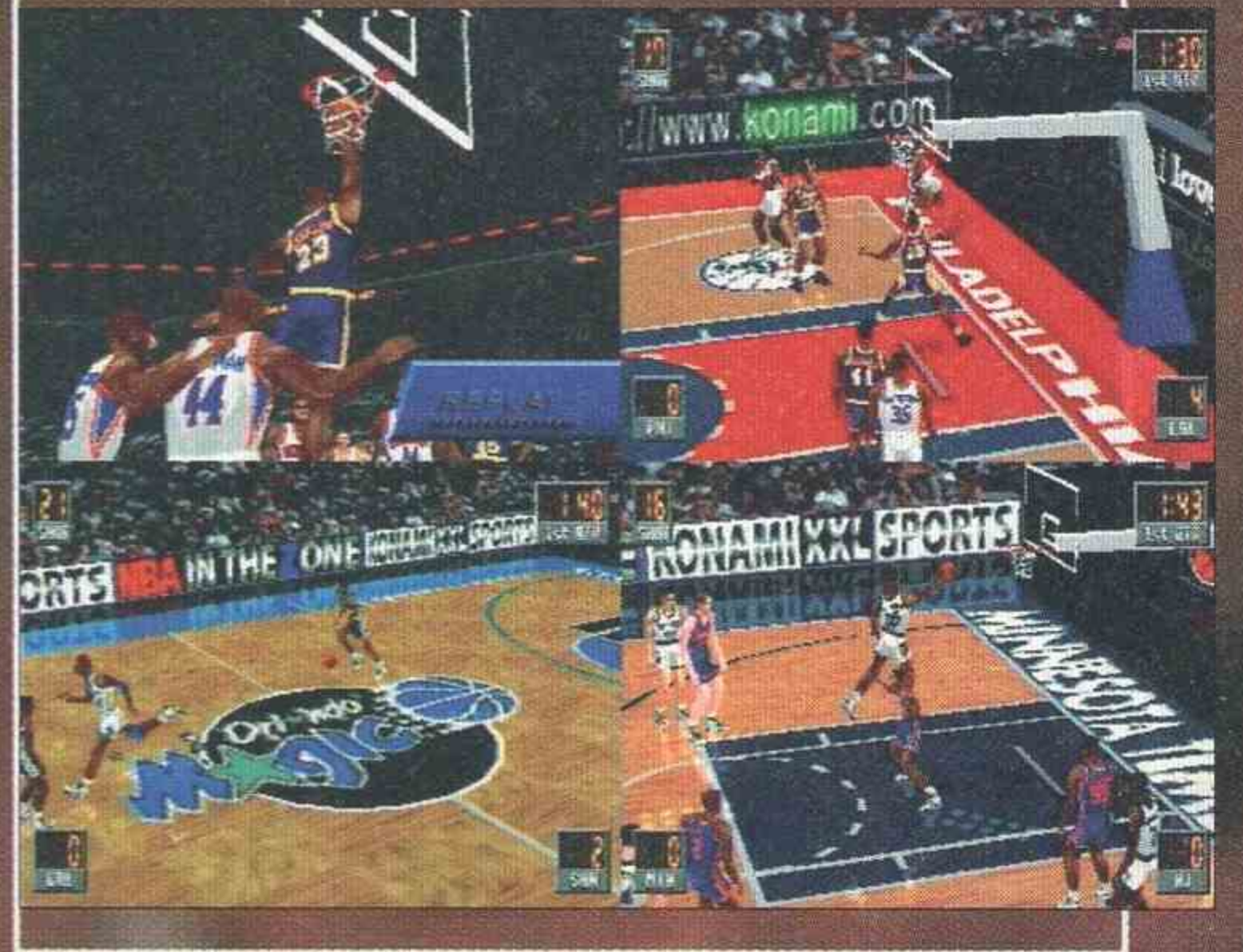
MORTAL KOMBAT TRILOGY

Prendete lo stesso gioco su Nintendo 64 e Playstation. Su quale delle due piattaforme risulterà migliore? In questo caso, su Playstation - incredibile ma vero, i programmatori di mortal Kombat sono riusciti a fare anche questo (un'altra nefandezza che va ad aggiungersi alla già lunga lista). Su PSX infatti ci sono più personaggi, il sistema di controllo è nettamente migliore (il pad del N64 è totalmente inadatto) e... Beh, non che Mortal Kombat in genere possa avere più di tanti pregi. A parte questo, pigliate tutti i personaggi che conoscete e buttateli in un unico gioco - ecco a voi quello di cui stiamo parlando.



NBA IN THE ZONE 2

Vi piace il basket e avete un Playstation? Beh, pigliatevi questo NBA In The Zone 2 perché molto probabilmente fa al caso vostro. Dopo qualche giorno di gioco intensivo l'unico commento negativo che ho sentito dire nei confronti di questo gioco è stato "beh, la palla quando vola non è molto naturale". Ma andate a quel paese (non voi lettori)...



X2

Il Team 17 conferma le sue grandi capacità tecniche e soprattutto le sue scarsiissime capacità di game designer, sfornando lo spara-e-fuggi più spettacolare dell'universo e contemporaneamente uno dei giochi più ingiocabili della storia. Evidentemente, questi ignoranti fanno parte della schiera delle teste di legno



convinte che gli shoot'em-up in genere (anche i coin-op) rallentino a causa dell'incapacità dei programmatori. Probabilmente nessuno ha spiegato loro che uno schermo pieno zeppo di astronavi e proiettili che sfrecciano alla massima velocità è molto bello da vedere ma anche impossibile da attraversare.



STREET FIGHTER ALPHA 2

L'ultimo episodio (in ordine cronologico) della serie di Street Fighter è disponibile ora anche su Super NES... strano ma vero, la Capcom ha fatto di tutto per tirare fuori un titolo degno del suo nome, e pur non raggiungendo le vette di Super



Street Fighter 2 (tutt'ora il miglior picchiaduro per SNES) ha prodotto un titolo davvero eccellente.



SHADOW OF THE EMPIRE

Ed ecco il primo sforzo della Lucas su N64. La fluidità dei movimenti e la bellezza delle texture nascondono la quantità esigua dei poligoni, ma nulla di tutto ciò ha a che fare con la giocabilità, che è davvero ai massimi livelli. Se questo lo possiamo considerare come un assaggio di quello che troveremo in Dark Forces 2...



FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO) TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
 ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO APERTO TUTTO IL GIORNO

PC GAMES - CD

ACQUARIO DI GENOVA	ITA	84000
ALBION	MIT	98000
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MIT	68000
AMAZON QUEEN	MIT	68000
ANIMALI DA SCOPRIRE	ITA	118000
ASTERIX LA SFIDA DI CESARE	ITA	98000
ATLANTE DEL CORPO UMANO	ITA	138000
BASILICA DI S. FRANCESCO D'ASSISI	ITA	88000
BROKEN SWORD	ITA	86000
CLOSE COMBAT	MIT	94000
COMIX ZONE	ING	68000
COMMAND 2 CONQUER RED ALERT	MIT	78000
CYBERWAR	ING	64000
DUKE NUKEM 3D	MIT	68000
ENCICLOPEDIA OMNIA 97 DE AGOSTINI	ITA	TEL.
ENCICLOPEDIA RIZZOLI 97	ITA	TEL.
F1 GRAND PRIX MANAGER	ITA	68000
F1 GRAND PRIX 2	MIT	82000
F16 BACK TO BAGHDAD	MIT	108000
FALCON 3.0	ING	38000
FEDERICO FELLINI	ITA	84000
FIFA 97	MIT	74000
FLASHBACK	ING	48000
FLIGHT SIMULATOR 95 MICROSOFT	MIT	TEL.
FORREST GUMP MUSIC	ING	92000
FULL THROTTLE	ITA	98000
FX FIGHTER	MIT	48000
FLIGHT UNLIMITED	ITA	68000
GENE WARS	ITA	TEL.
GIOVANNI PAOLO II	ITA	55000
GRAND PRIX MANAGER 2	ITA	94000
GUILTY	MIT	58000
HELL A CYBERPUNK THRILLER	ITA	88000
HEXEN	MIT	84000
HI-OCTANE	MIT	48000
I FENICI	ITA	58000
I MONDIALI DI CALCIO	ITA	48000

KICK OFF 96	ITA	68000
IL CASTELLO DELLA FANTASIA	ITA	92000
IL MONDO DEL VOLO	ITA	118000
IL MOSTRO D'ARGILLA-STELLARIS	ITA	56000
INDY CAR RACING 2	MIT	78000
INSETTI OVUNQUE	ITA	58000
LA DIVINA COMMEDIA INFERNO	ITA	68000
LA DIVINA COMMEDIA PARADISO	ITA	68000
LA DIVINA COMMEDIA PURGATORIO	ITA	68000
LA PIETRA DI NETTUNO-STELLARIS	ITA	56000
LE LOUVRE	ITA	134000
LEONARDO DA VINCI	ITA	88000
LIGH THOUSE - IL FARO	ITA	98000
LONGBOW AH-64D	ITA	104000
MAGIC CARPET 2	ITA	68000
MAGIC THE GATHERING	TEL.	
MECH WARRIOR 2	ING	52000
MECH WARRIOR 2 - MERCENARIES	ING	78000
MICHELANGELO BUONARROTI	ITA	68000
MICRO MACHINES 2	ING	68000
MIST	ITA	74000
MULTIMEDIA BEETHOVEN	ING	48000
NASCAR 2	MIT	92000
NBA LIVE 96	ITA	78000
OLYMPIC GAMES	ITA	64000
PERFECT GOLF	MIT	84000
PHANTASMAGORIA	ITA	TEL.
PINBALL FANTASIES DELUXE	MIT	68000
PINBALL WORLD CUP	MIT	48000
PLAYER MANAGER 2	ITA	78000
PRAY FOR DEATH	MIT	54000
PRIME LEZIONI	ITA	74000
PRIMI PASSI	ITA	64000
PRO HOCKEY 95	ING	78000
QUAKE	MIT	82000
REBEL ASSAULT 2	ITA	94000
RISE OF THE ROBOTS	ING	58000
SCREAMER 2	MIT	74000
SCUDETTO 2	ITA	82000

SCUDETTO 2 UPDATE	ITA	54000
SIMON THE SORCERER 2	ITA	78000
SPORTS MASTERS	ING	48000
STEVEN SPIELBERG	ITA	92000
STRIP-POKER PRO	ING	48000
SYNDICATE	ING	48000
SYNDICATE WARS	MIT	94000
TERRANOVA	MIT	48000
THE DIG	ITA	94000
THE LAST DYNASTY	ITA	78000
TIE FIGHTER	MIT	48000
TOMB RAIDER	MIT	89000
UNDER A KILLING MOON	ING	74000
URBAN RUNNER	ITA	98000
VIRTUAL SNOOKER	ING	94000
WARCRAFT 2	MIT	78000
WING COMMANDER III	MIT	68000
WING COMMANDER IV	MIT	94000
WINGS OF GLORY	MIT	78000
WOODRUF	ITA	48000

PC GAMES - FLOPPY

CANNON FODDER	MIT	44000
CANNON FODDER 2	MIT	58000
INNOCENT	MIT	68000
LEGEND OF VALOUR	ITA	68000
PAGAN ULTIMA VIII	MIT	88000
PRO HOCKEY 95	ING	48000
SAIL SIMULATOR	MIT	88000
SAIL SIMULATOR + CONTR. UNIT	MIT	108000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	MIT	68000
SIMON THE SORCERER 2	ITA	84000
SPACE QUEST V ROGER WILCO	ING	68000
SPACE SIMULATOR	MIT	78000
SYSTEM SHOCK	MIT	78000
TRODDLERS	ING	44000
WF EUROPEAN RAMPAGE	ING	32000
X WING	ING	38000

FLOPPY DISK 3 1/2 HD
£. 550

**ACQUISTANDO
 1 GIOCO
 IN REGALO
 1 CD ROM
 SHAREWARE**

SOFTWARE
 AMIGA
 HARDWARE PER PC
 VENDITA
 NOTEBOOKS

**TUTTO IL MATERIALE
 COPERTO DA GARANZIA
 VENDITA PER
 CORRISPONDENZA
 PAGAMENTI RATEALI
 SENZA INTERESSI !!!**

P133 INTEL - 8 MB RAM - FLOPPY 1,44
 HD 1,2 - VGA 1 MB - 256 CACHE - MINI TOWER
 CD ROM 4X - S. BLASTER CREATIVE 16 BIT
 DOS - WIN 95 - MOUSE - TASTIERA

**INCREDIBILE!
 TUTTO A SOLE
 £ 1.880.000**

**TUTTI I PREZZI
 IVA COMPRESA**

MONITOR 14" - N.I.
 MPR II - 0,28"
 A SOLE £. 458.000

AVELLINO
 Via Guarini, 23

MULTIMEDIA

BENEVENTO
 Via Torretta, 18

COMPUTER - VIDEOGAMES - GIOCHI DI SOCIETA'



**VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI, PROGRAMMI EDUCATIVI
 ED ACCESSORI DELLE MIGLIORI MARCHE, PER IL TUO COMPUTER**



DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI Tel. 0825-37110 Fax 0825-683075 DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI



MONACO GIUSEPPE

INGROSSO E DETTAGLIO

C.so Vitt. Emanuele 208 • 83031 ARIANO IRPINO (AV)
 ☎ (0825) 825513 - 825914

OFFERTISSIME PC

Intel PENTIUM 133 Mhz
 16 Mb RAM • HD 1.3 Gb
 S-VGA S-3 TRIO 64V+
 DESKTOP • MINI TOWER
 MB TRITON • DRIVE 1.44
 CD-ROM 8X • SB 32 PnP
 MONITOR 14" N.I. MPRII

L. 2.100.000

Intel PENTIUM 166 Mhz
 16 Mb RAM • HD 1.3 Gb
 S-VGA S-3 TRIO 64V+
 DESKTOP • MINI TOWER
 MB TRITON • DRIVE 1.44
 CD-ROM 8X • SB 32 PnP
 MONITOR 14" N.I. MPRII

L. 2.500.000

Intel PENTIUM 200 Mhz
 16 Mb RAM • HD 1.3 Gb
 S-VGA S-3 TRIO 64V+
 DESKTOP • MINI TOWER
 MB TRITON • DRIVE 1.44
 CD-ROM 8X • SB 32 PnP
 MONITOR 14" N.I. MPRII

L. 2.900.000

DISPONIBILE TUTTA LA GAMMA DI COMPONENTI SCIOLTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CD-ROM

RED ALERT	L. 85.000
FIFA SOCCER 97	L. 75.000
F-1 GRAN PRIX 2	L. 69.900
TOMB RAIDER	L. 85.000

OMNIA 97	L. 165.000
QUAKE	L. 85.000
DESTRUCTION DERBY II	L. 89.900
BROKEN SWORD	L. 85.000

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i nostri prodotti
Telefona per ordinare e conoscere le ultimissime quotazioni !

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I prezzi si intendono IVA inclusa e suscettibili a variazioni.

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai legittimi proprietari.



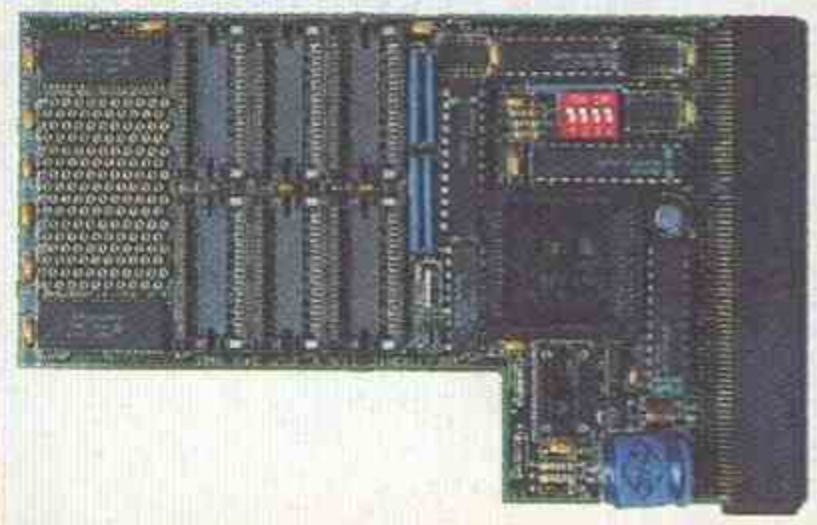
Postal Dream

Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer

Uno slalom tra le NOSTRE OFFERTE

Telefonate anche per i prodotti non visibili.

Espansione Velocizzatrice per Amiga 1200 - 32 bit



cod. ESP09F L. 196.000

Espansione per Amiga 1200, versatile, che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 196.000. La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico. Per RAM DI ESPANSIONE 1Mb € 75.000

Sintonizzatore TV



cod. TUN01L L. 176.000

Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV ad alta definizione con 99 canali programmabili



AMIGA

cod. INT 02D L. 65.000

Interfaccia per utilizzare tastiere XT/AT con AMIGA 2000-3000-4000 CDTV CD 32

SUPERVGA

Scheda che consente un rapido collegamento esterno tra un monitor VGA o SVGA



cod. SVG 01D L. 243.000

Espansione Esterna da 2MB per Amiga 500 - 500 plus - 1000

Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb. Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mb per Amiga 500/Plus e 1000

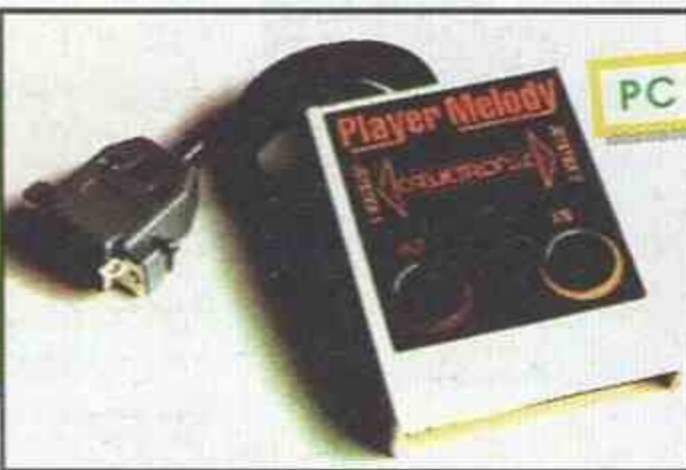


cod. ESP04F • L. 311.000

Player Melody

cod. MID 02D L. 47.000

Midi Kit Sound Blaster con 2 cavi Midi di Collegamento e 2 Game Port (è utilizzabile anche con schede compatibili Sound Blaster)



PC e COMPATIBILI

Memory Card per AMIGA 600/1200

Espansioni PCMCIA



cod. ESP05F L. 126.000
cod. ESP06F L. 212.000
cod. ESP07F L. 392.000

Drive Esterno Amiga Passante



cod. DRI03GL L. 132.500

ACCESSORI PER C 64

CONFEZIONE DA 10 CASSETTE CON 60 GIOCHI L. 14.000 (DISPONIBILE 6 CONFEZIONI)

- ALIMENTATORE L. 45.000
- CARTRIDGE tipo FINAL L. 37.500
- CARTRIDGE allinea testine L. 21.000
- RESET DI MEMORIA/DUPLICAT. L. 7.900
- PENNA OTTICA CON CASSETTA L. 15.700
- PROVA JOYSTICK L. 14.500
- JOYSTICK RAMBO L. 23.500
- JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN. L. 26.500
- MOVIOLA L. 12.000
- COVER C64 NEW/OLD L. 9.900
- COVER PER REGISTRATORE L. 4.900

PER ORDINARE

Postal Dream

SERIE

24068 (Bergamo)

Via Correggio, 13

Tel. 035/32.17.06

Fax 035/32.17.09

Tutti i giorni

dal lunedì al venerdì

dalle ore 9,00

alle ore 12,30

Dalle ore 14,30

alle ore 19,00

Sabato dalle ore

9,00 alle ore 12,30

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

cognome e nome

indirizzo N° civico

città (Prov) C.A.P.

pref. telefono

cod. accessorio	computer	prezzo	<input type="checkbox"/> pagherò al postino
			<input type="checkbox"/> allego ricevuta vaglia postale
			<input type="checkbox"/> allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

spese postali di spedizione L. 8.000

spese postali spedizione di invio urgente L. 13.000

spese di spedizione con corriere espresso L. 18.000

I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA

totale

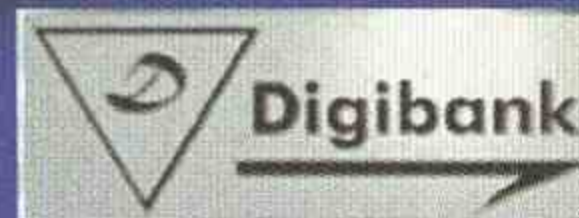
GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

TGM

DA OGGI IN INTERNET SIAMO PRESENTI

www.pdcell.it

Digibank



Con INTERNET il mondo in linea!

ENTRA IN INTERNET DALLA PORTA PRINCIPALE. E DI CORSA!

Un accesso veloce. Una nuova linea ogni 10 abbonati. Un'assistenza amichevole ma competente. Un collegamento in urbana da tutte le città italiane. Spazio Web gratuito per i privati. E per le aziende, la possibilità di mettere online un proprio sito Web in modo semplice ed intuitivo. Serve altro?

Numero Verde

167-353415

Per ricevere tutti i dettagli chiamaci con un Fax o a voce al 24 ore su 24 o consulta il sito Web all'indirizzo: <http://www.digibank.it>

Per contattarci direttamente: Tel. 02-33602705 Fax: 02-33603392 E-mail: info@digibank.it

Le città collegate:

- | | | | | | | | | | |
|-------------|---------------|-----------|-----------|---------------|----------|-----------------|----------|---------|----------|
| Agrigento | Benevento | Catania | Forli' | Lecce | Napoli | Pescara | Rieti | Teramo | Vercelli |
| Alessandria | Bergamo | Catanzaro | Frosinone | Livorno | Novara | Piacenza | Roma | Terni | Verona |
| Ancona | Bologna | Chieti | Genova | Lucca | Nuoro | Pisa | Rovigo | Torino | Vicenza |
| Aosta | Bolzano | Como | Gorizia | Macerata | Oristano | Pistoia | Salerno | Trapani | Viterbo |
| Arezzo | Brescia | Cosenza | Grosseto | Mantova | Padova | Pordenone | Sassari | Trento | |
| Ascoli P. | Brindisi | Cremona | Imperia | Massa-Carrara | Palermo | Potenza | Savona | Treviso | |
| Asti | Cagliari | Cuneo | Isernia | Matera | Parma | Ragusa | Siena | Trieste | |
| Avellino | Caltanissetta | Ferrara | La Spezia | Messina | Pavia | Ravenna | Siracusa | Udine | |
| Bari | Campobasso | Firenze | L'Aquila | Milano | Perugia | Reggio Calabria | Sondrio | Varese | |
| Belluno | Caserta | Foggia | Latina | Modena | Pesaro | Reggio Emilia | Taranto | Venezia | |

THE Music machine

SPECIALE ZUCCHERO

IL VIDEO

Forum di Assago, sala stampa, Zuccherò, Mietta e Natalia Estrada: cosa ci fanno qui questi tre vip? Facile, presentano in anteprima mondiale il nuovo video del cantautore emiliano che uscirà ufficialmente a Gennaio o Febbraio. Zuccherò è emozionato, nemmeno lui ha visto il video di "Menta e Rosmarino", che non è ancora terminato, prodotto da Diamante Films per la regia di Stefano Salviati, bravissimo. In un'atmosfera tutta d'oro Adelmo cammina su una passerella di legno che si perde nel cielo di diversi stupendi luoghi di questo bel mondo, dal Giappone all'Africa, dall'Europa all'America. Lo accompagna una enigmatica fanciulla interpretata e da Mietta e da Natalia: l'idea di usare due interpreti per un solo personaggio, dice Salviati, si rifà ad un film di Bunuel, "Quell'oscuro oggetto del desiderio", e sconvolge inconsciamente lo spettatore. "Abbiamo usato per la prima volta in Italia, tecniche del cinema americano...", spiega il prestigioso regista. "...ci siamo serviti di due software, il Domino e il Discreet Logic Inferno, prodotti da una ditta tutta italiana, la Interactive...", precisa orgoglioso. Il risultato è stupefacente e vi piacerà sicuramente. La canzone non ha bisogno di ulteriori complimenti: davanti ai nostri occhi Zuccherò riceve il disco di platino per il suo ultimo "Best Of", dopo solo tre settimane dall'uscita. Un record! Dimenticavo, viene presentato anche questo sito web: www.zuccherò.it, che contiene una sorpresa!

IL CONCERTO DI NATALE

E' il 16 di dicembre, terminata la presentazione del video, Zuccherò si prepara: tra un'ora comincia il Concerto di Natale. Il primo di cinque che si terranno in quattro città della nostra bella penisola: Milano (due date), Trapani, Arcireale, Pesaro. Cinque concerti per unire l'Italia, spiega il nostro divo. In due anni di tour all'estero Zuccherò non si è dimenticato del suo paese e sentendo le ultime sparate di "quel pistolotto di Bossi a cui voglio tanto bene" ha deciso di ribadire la propria posizione. Il palco è coperto da un telo recante la scritta USI, United States of Italy. Zuccherò appare all'improvviso da una scaletta centrale, è solo con la sua chitarra e comincia a cantare, "Hey Man". Poi un'esplosione di luci, e il telo cade scoprendo la band dietro la quale troneggia l'immagine di un grande girasole: la canzone è "Voodoo" e poi "Pompa", "O.L.S.M.M.", "Così Celeste" e tutte le più belle. Al concerto partecipa anche un grandissimo musicista, Andreas Vollenweider, che con la sua magica arpa introduce "Diamante": commosso applaudo. Il concerto prosegue, cambia la scenografia, appare un gallo gigante travestito da Babbo Natale, poi una pioggia di Dollari con il volto di Sugar e un numero: dopo la performance ne verrà estratto uno e il vincitore riceverà un bel cesto in premio. Alla fine su "Hai Scelto Me" si mette pure a nevicare: fantastico. Uno spettacolo davvero entusiasmante, bravi tutti (anche se l'ultima formazione non è la migliore) e bravo soprattutto lui, Zuccherò, che a parte l'emozione che lo porta a fare confusi discorsi, canta divinamente e ci fa venire i brividi, per davvero!

Matteo E.

VIDEO NOVITA'

EAST 17 - AROUND THE WORLD (Polygram)

Per gli East 17, dopo aver venduto ben 5 milioni di dischi in tutto il mondo, è già arrivato il momento di pubblicare un Greatest Hits e, in concomitanza all'uscita del CD, ci propongono anche la relativa videocassetta. Questi 16 video ripercorrono la carriera e i successi dei 4 ragazzi inglesi: non mancano perciò "House Of Love", "It's Alright", "Steam", "Hold My Body Tight", "Thunder", "Do U Still", "Let It Rain", "Someone To Love", la cover di "West End



ZUCCHERO VIDEO GREATEST HITS (Polygram)

Ancora una raccolta di successi in video, questa volta dedicata a uno dei nostri artisti più amati, anche all'estero: Zuccherò. Si tratta di clip originali di brani intramontabili quali "Senza una donna", "Diamante", "Mama", "Diavolo in me", "X colpa di chi?", e il successo del momento, "Menta e Rosmarino". Da non perdere!

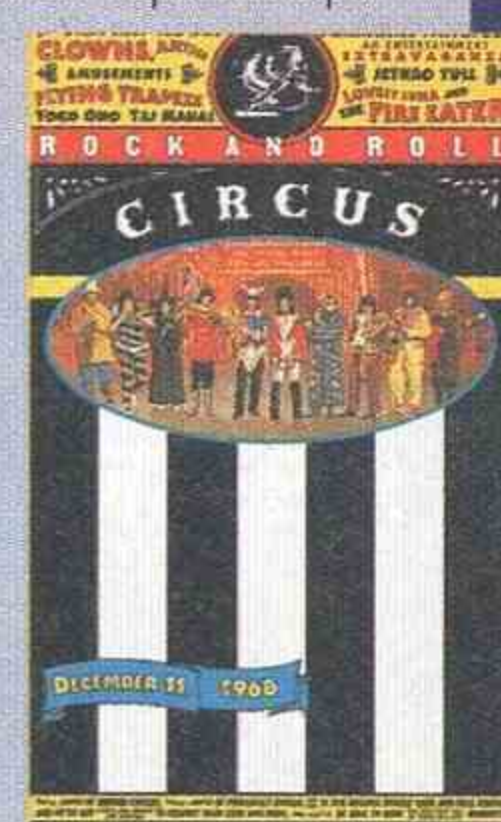
FINE YOUNG CANNIBALS THE FINEST (Polygram)

Concludiamo la serie delle videocassette interamente dedicate ai Greatest Hits con i Fine Young Cannibals, che ci propongono 8 pezzi tratti dal loro repertorio passato e il nuovo "The Flame". Troverete quindi le celeberrime "Johnny Come Home", "She Drives Me Crazy", "Good Thing", "Suspicious Minds", "Ever Fallen In Love", "I'm Not The Man I Used To Be", "Tired of Getting Pushed Around", e "Don't Look Back". Gli estimatori del particolare sound di questa band non si lasceranno sfuggire l'unica testimonianza filmata del loro gruppo preferito, vero?

THE ROLLING STONES ROCK AND ROLL CIRCUS (Polygram)

Ragazzi attenzione, perché la videocassetta che sto per presentarvi rappresenta un documento imperdibile per tutti i fan delle "Pietre Rotolanti"! E' stata infatti registrata ben 28 anni fa e, per volontà di Mick Jagger, fino ad oggi non è mai stata trasmessa né diffusa. Trattasi di uno special televisivo della durata di un'ora in cui i Rolling Stones si esibiscono, tra giocolieri, clown e domatori di leoni in un contesto tipicamente circense, assieme ad altri grandi artisti quali Jethro Tull, The Who, Eric Clapton, John Lennon e Yoko Ono e altri ancora. Datemi retta quindi, non fatevela sfuggire!

Roberta Zampieri



SPAZIO LIVE

SUEDE - Milano, Palalido 20/11/ 1996

Dopo parecchi mesi d'attesa, ecco finalmente apparire i Suede dal vivo, sulla scia del loro ultimo album "Coming Up" che sta vendendo piuttosto bene in tutta Europa. Il gruppo britannico si fa vedere piuttosto raramente qui in Italia (un concerto per ogni album - ne hanno fatti tre) e a ogni loro esibizione si manifesta un pubblico che definire eterogeneo è a dir poco riduttivo. La sera del 20 novembre, all'interno del Palalido di Milano (il concerto doveva inizialmente aver luogo al Propaganda, ma è stato spostato all'ultimo momento) si poteva notare ogni sorta d'individuo, dal nostalgico dark al riscoperto punk, il tutto in una fascia d'età che andava dai quindici ai quarant'anni. Il sottoscritto però non era là per ammirare il pubblico (anche se un gruppetto di facinorose teenager che si trovava a qualche passo da me riveleggiava con il palco in fatto di spettacolarità...), bensì i ritrovati Suede. Il quintetto in questione, a causa probabilmente dell'improvviso trasferimento, non ha potuto offrire uno show all'altezza della loro fama (sembra che ogni loro concerto sia un vero e proprio spettacolo, e in effetti quello tenuto per il tour di "Dog Man Star" era davvero incredibile), dato che l'acustica del posto era a dir poco ridicola - tutto quello che si riusciva a sentire era la batteria (con un sacco di eco) e la voce di Brett Anderson. Ad ogni modo, i Suede hanno fatto del loro meglio, suonando praticamente tutto "Coming Up" (replicando l'irresistibile "Trash") e facendo qualche puntata occasionale nel loro passato con "Animal Nitrate" e "So Young" - tratti dal primo album, e "The Wild Ones" e "New Generation" (una delle più belle canzoni in assoluto) da "Dog Man Star". Il concerto è purtroppo terminato dopo nemmeno un'ora e mezza di performance (infarcita con i soliti trucchi "me ne vado/non me ne vado", che personalmente trovo insopportabili), lasciando tutti quanti un po' con l'amaro in bocca: a quando una data degna di tale nome?

MA

LUCIFERME - Milano, Factory 10/12/96

Bene bene, questo mese posso finalmente avere il piacere di parlare di un nuovo gruppo tutto italiano che ce la sta mettendo tutta per emergere nel multi-

colore panorama musicale del nostro Paese. Si tratta di Luciferme, un gruppo nato nel 1990 a Firenze, città assai produttiva e creativa, specie negli anni ottanta. Al Factory di Milano il quintetto rock si esibisce per un pubblico modesto ma interessato. Subito ci si accorge che i cinque sono preparati e carichi; i brani vengono eseguiti con precisione, fedeli all'album, aiutati solo raramente da piccole inserzioni preregistrate. Il sound è avvolgente e colpisce immediatamente la voce del cantante (che mi ricorda un po' troppo quella del conterraneo Pelù): buona escursione, buona tecnica, buon gusto. Arriva una seconda canzone, poi una terza; spicca la chitarra di Giacomo Guatteri, semplice ma di effetto, anche se a tratti mi rimanda ai suoni riverberati e ripetitivi di The Edge (U2) e dei Simple Minds. Un rock soft non troppo originale, non troppo ricercato ma melodico e piacevole. I testi sono vari e nascono, pare, da una trasposizione di poesie di Francesco Pisaneschi (il cantante): si parla di sogni, di storie umane e di emozioni. L'atmosfera dominante, anche da un punto di vista musicale, è senza dubbio onirica e variopinta ma a mio modesto parere è ancora un po' immatura, acerba, anche se non per questo banale. Forse l'errore di fondo sta nel pretendere di trasformare la poesia in canzone, ambiti che spesso sembrano coincidere ma che in realtà sono distanti e per nulla equivalenti. L'album omonimo (Mercury) contiene dieci brani, tra melodie rock e ballate variopinte, per un'ora di sogni fiorentini da gustarsi, questo il loro consiglio, ad occhi chiusi. Tanti auguri a Francesco e compagni!

Matteo E.



SPAZIO ITALIA

RAF - COLLEZIONE TEMPORANEA (CGD)

Ma che bello questo CD! Raf, lo sapete, è uno tra i miei artisti italiani preferiti e in questa raccolta ho trovato tutti i brani che più mi piacciono della sua produzione. Già, perché in "Collezione Temporanea" (e il titolo fa presagire l'intenzione di proseguire una carriera densa di successi) sono racchiusi 10 anni di trionfi e un brano inedito, "Un grande salto", una ballata molto suggestiva che è già una hit e che segna un nuovo punto di partenza per il buon Raf, ora uomo e artista maturo.

ro. Oltre alle dolcissime e sentimentali "Interminatamente", "Inevitabile follia", "Due", e alla mistica "Oggi un Dio non ho", riascoltiamo "Il battito animale", "Ti pretendo", "Sei la più bella del mondo", "Il suono c'è", "Siamo soli nell'immenso vuoto che c'è" e le celeberrime "Cosa resterà degli anni 80" e "Gente di mare". Vi segnalo che tutte le 16 canzoni dell'album sono state ricantate, riarrangiate e rimasterizzate: cosa volete di più?!

PICCOLA ORCHESTRA AVION TRAVEL - LA GUERRA VISTA DALLA LUNA (Sugar) / HOTEL PAURA E ALTRE STORIE (Sugar)

Fabrizio Bentivoglio, amato ed affermato attore cinematografico (ricordiamo fra gli altri "Marrakech Express" e "Turné" di Gabriele Salvatores), affronta il palcoscenico con gli Avion Travel, in un'opera musicale in un atto, intitolata "La Guerra Vista dalla Luna". Al teatro Franco Parenti di Milano lo spettacolo si è concluso tra fragorosi applausi, *standing ovation* e ripetuti bis. Un "bravo" particolarmente meritato va al percussionista Peppe Stefanelli, che suona magistralmente anche un buon numero di strumenti tradizionali, tra cui il suggestivo "bastone della pioggia". Vi consiglio

caldamente di non perdere lo spettacolo dal vivo, nel caso il tour tocchi la vostra città. Altrimenti l'omonimo cd è in vendita nei negozi di dischi, insieme alla compilation delle musiche scritte dalla Piccola Orchestra per vari film italiani, tra cui "Hotel Paura", con Sergio Castellitto, che potete ancora trovare in programmazione nelle sale cinematografiche. Non mi deludete!

Cristiana

RENATO ZERO - LE ORIGINI (RTI)

Quanti anni sono trascorsi da "Mi vengo", "Il carrozzone", "Il cielo" o da "Triangolo"; sono sicura però che persino i più giovani tra voi sapranno di cosa parlo! Vi sarà infatti certamente capitato di ascoltare almeno una volta questi brani, che risalgono all'epoca in cui Renato Zero amava travestirsi e, "armato" di lustrini e make up da soubrette, proponeva canzoni divertenti, struggenti all'occorrenza e comunque sempre cariche di ironia. Oltre ai pezzi già citati, in questa raccolta troverete anche le altrettanto celebri "Madame", "Sesso o esse", "La tua idea", "Manichini", "La favola mia", "Morire qui" e altro ancora per un totale di 18 brani, riuniti a raccontare "le origini" (dal 1974 al 1979) dell'amatissimo artista romano.

Roberta Zampieri

TGM IN DISCOTECA

Questa volta il titolo della mia rubrica è particolarmente azzeccato, infatti domenica 8 dicembre TGM è stato al Number One di Cortefranca allo spettacolo dei migliori artisti della D-Boy Black Label. Qui il sottoscritto ha avuto l'occasione di conoscere Digital Boy, parlare amabilmente con The Destroyer (!), mangiare al tavolo con Mc Rage (!!), scegliere il panino più buono con Placid K (!!!) e accompagnare in camerino Tiny Tot (!!!!!). Dicevo di aver scambiato quattro chiacchiere con The Destroyer ed ecco che cosa ne è emerso:

Spantega: Beh, ciao, The Destroyer The Destroyer: Ciao!

S: Allora, mi sembra di aver percepito un certo cambiamento di stile in "Mass of Shit E.P.", o sbaglio?

T.D.: Non sbagli affatto, infatti ho abbassato il numero dei BPM, che in un brano sono addirittura 130, ma non ho abbandonato i martelloni pesanti e i campionamenti distorti.

S: Ho notato che in un brano del tuo ultimo mix sono presenti dei campionamenti da un videogioco.

T.D.: Sì, ho attaccato il synt al megadrive e ho campionato quello che mi serviva. Ora ho intenzione di acquistare un registratore portatile per campionare tutti i suoni della mia campagna, magari con tanto di trattori e muggiti.

S: Sei proprio tutto pazzo: come mai hai scelto, per il tuo nuovo disco, il titolo "Mass of Shit"?

T.D.: Perché dove abito io, a Enna, è tutto una massa di m....eringa

S: Ah, ho capito. E per quale motivo i tuoi brani sono così cattivi?

T.D.: La mia è una forma di ribellione al conformismo commerciale: io amo il suono sporco, il rumore, perché il rumore mobilita l'hardcore. Pensa che io registro i campioni a bassa frequenza per farli diventare sporchi apposta. E poi i miei brani non sono così cattivi come dicono tutti...

Coro mio, di Placid K, di Digital Boy, di Mc Rage e di Tiny Tot: COSA????

Placid K: Da qui si capisce che tu con la testa non sei a posto!

Conclusa questa breve conversazione, alle 16,30 è finalmente iniziato lo spettacolo con Mc Rage e Digital Boy che, opportunamente mascherati, si sono alternati

sul palco, scatenando il delirio della folla. Sulle note di "Hardcore Bells" (andatevelo a comprare che è troppo bello!) Placid K salta fuori vestito da Babbo Natale con tanto di sacco con regali: inutile dire che il pubblico in sala quasi si ammazza per avere i dischi e le magliette che vengono elargiti! Finita la distribuzione dei regali, dietro la consolle sbucca The Destroyer (16 anni, se ancora non l'ho detto) che inizia lo spettacolo con un brano di "You're Like a Toasted Dork". La gente balla poco, perché la musica è troppo violenta, ma lui continua imperterrito mentre Mc Rage cerca invano di scaldare un po' l'atmosfera: purtroppo poche persone apprezzano l'energia di questo ragazzo spigliato e timido (è proprio così!) di Enna. Segue la grandiosa presentazione di "Fuck Macarena" (spazialissimo! Dovete averlo!) e l'esibizione di un Dj giunto dall'Olanda per l'occasione (di cui, purtroppo, non ricordo il nome). Insomma, una domenica davvero "distruttiva", visto che sono tornato a casa con la schiena a pezzi e i timpani in frantumi. Lo spazio è finito, sono stravolto e domani mi tocca pure andare a scuola. Ciao a tutti!!!!!!

N.B.: Nella foto potete notare Digital Boy in tutto il suo splendore prima di salire sul palco e distruggere due tastiere!

Massimo "Spantega" Allegritti



LE RECENSIONI



ENIGMA

LE ROI EST MORT, VIVE LE ROI! (Virgin)

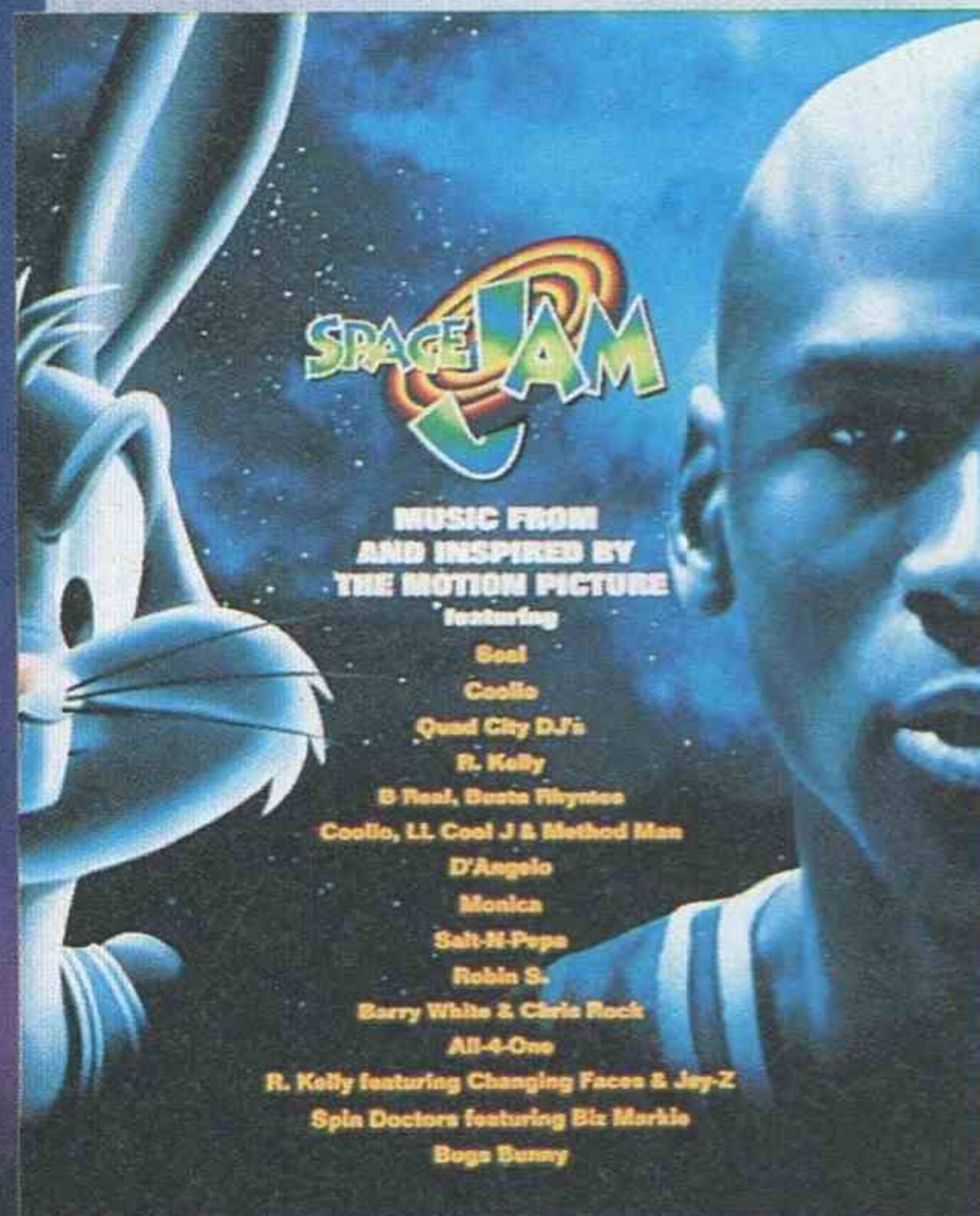
Terzo capitolo della saga musicale degli Enigma, gruppo tedesco ormai giunto a pieno merito nell'olimpo musicale, con milioni di dischi venduti in tutto il mondo e decine di riconoscimenti. Questo nuovo frammento dell'opera di Michael Cretu riesce ancora una volta a stupire grazie alla magnifica atmosfera e a una musicalità avvolgente quanto rilassante. L'album è composto nel classico stile continuativo degli Enigma, quindi risulta praticamente impossibile riuscire a dare una preferenza assoluta a una brano piuttosto che a un altro. Inoltre la qualità media delle composizioni è così alta da non lasciare spazio a pezzi poco orecchiabili o troppo "particolari"... prevedibile, viste le manie di perfezionismo del signor Cretu. Indubbiamente il pezzo portante è "Beyond The Invisible", che trascina gli altri brani attraverso ritmi decisamente più vicini a "MCMXC A.D.", piuttosto che al più recente (si fa per dire, sono passati tre anni) "The Cross of Changes". A voler ben vedere non è che si tratti di una pecca, anzi, sono convintissimo che il filone mistico/gragoriano adottato da Cretu nella sua prima produzione

fosse decisamente più affascinante di quello "tibetano" sentito nel secondo album (comunque molto bello, sia chiaro). Da grande fan degli Enigma quale sono non posso che consigliarvi questa loro ultima opera, anche se ho trovato un po' deludente la lunghezza complessiva del CD: solo 45 minuti, francamente un po' poco, ma del resto è preferibile la qualità alla quantità, non trovate?

BLIND MELON - NICO (Capitol)

Ho sempre guardato ai lavori dei Blind Melon con un certo distacco e devo ammettere che l'ascolto di questo ultimo lavoro mi ha decisamente impressionato, facendomi tornare alla memoria i Led Zeppelin (lo so che è un paragone scomodo, soprattutto per quanto riguarda le chitarre, ma la voce, a tratti, ha quel non so che...). I brani che compongono "Nico" sono davvero tutti molto belli, ben strutturati e piacevoli: i campi musicali nel quale i Blind Melon vanno a pescare a piene mani sono davvero molteplici e si va dal country al folk, ma comunque in una direzione che fa della orecchiabilità il suo punto di forza. "The Pusher", la song di apertura, è l'esempio lampante di come questo disco presenti mille sfaccettature diverse. Insomma, davvero un prodotto ottimo e per certi versi sorprendente: potrebbe essere il disco rock dell'anno!

TMB



SPACE JAM - MUSIC FROM AND INSPIRED BY THE MOTION PICTURE (Warner)

Non è la prima volta (e di certo non sarà di certo l'ultima) che viene realizzato un lungometraggio con un misto di personaggi veri e di cartoni animati - conosciutissimi sono Mary Poppins. Chi ha incastrato Roger Rabbit, Cool World... L'ultima fatica della Warner è di questo tipo, e si chiama Space Jam. Il protagonista umano è nientepopodimeno che Michael Jordan, la notissima stella dell'NBA che gioca per i Chicago Bulls. Gli altri sono invece i cartoni animati della Warner, Bugs Bunny primo fra tutti... Il tipo di musica utilizzata per questo album (non si tratta dell'intera colonna sonora: alcune canzoni sono solamente ispirate al film) non può che essere uno: vediamo se riuscite a indovinare... Si tratta di una piacevolissima raccolta di canzoni - chiaramente di generi come funky, R&B, soul e rap - interpretate da una notevole serie di grossi artisti tra cui LL Cool J (questo mese due recensioni e due apparizioni...), Coolio, Seal... Il tutto è caratterizzato da melodie accattivanti e coinvolgenti, sia per quanto riguarda le ballate romantiche ("I Believe I Can Fly", di R. Kelly, "For You I Will", cantata da Monica e "Turn To You", eseguita dagli All-4-One), che i pezzi funky o rap (piacevoli le riedizioni di "Upside Down", eseguita da Salt-N-Pepa e "That's The Way I Like It", cantata dagli Spin Doctors e Biz Markie), uno dei quali condito dalla squisita presenza del "vocione" per eccellenza, Barry White. Ah, dimenticavo un ospite d'eccezione: Bugs Bunny con "Buggin'"... A questo punto rima-

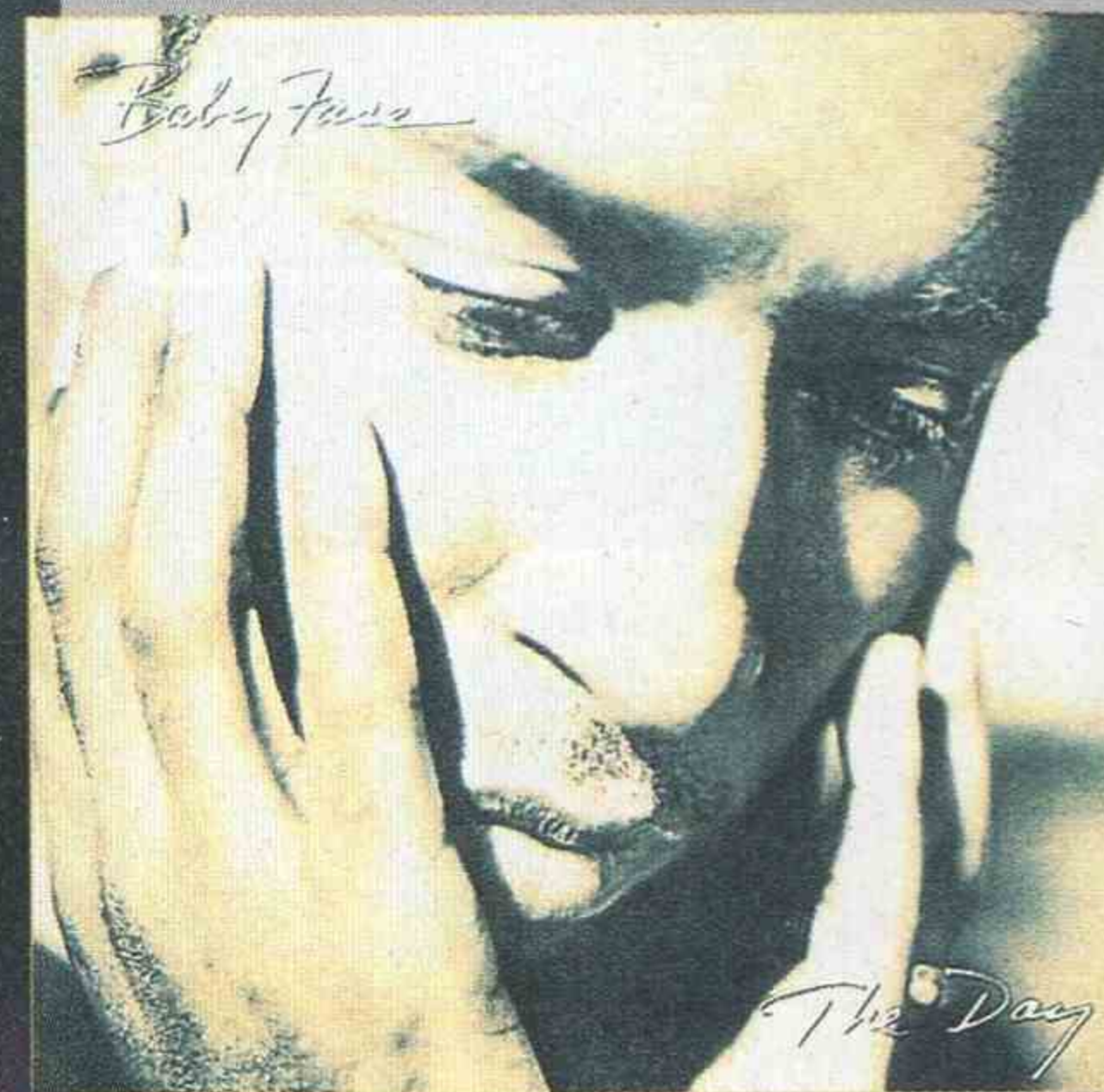
MAO

ne solo una cosa da dire: "What's up doc?".

Alex Rossetto

PET (Tag/Atlantic)

Primo disco di una formazione nata nel 1993 dall'unione felice di tre musicisti, Tyler Bates, chitarra e mente creativa, Lisa Papineau, voce, e Alex LoCascio, batteria. Con la produzione esecutiva di Tory Amos, il CD ci offre cinquanta minuti di musica graffiante, tristemente energetica, a tratti rumorosa, a volte dolce ma inquietante. Una fusione tra rock, pop, metal e grunge (con riserva quest'ultimo tentativo di classificazione, per altro non facile). I musicisti sono solo tre ma il sound è abbastanza pieno, non sempre originale né digeribile per tredici canzoni dallo stile. La mia canzone preferita è "Rogan", dove un buon uso di backing vocals crea un'atmosfera diversa, piacevole e molto pop (anche se questa accezione viene nascosta per tutto il disco con bravura). La voce di Lisa è interessante, dolce e grintosa al tempo stesso, anche quando urla fino a sgolarsi. Lo zampino di Tory a volte è tangibile, non la finezza del suo genio però. Per gli appassionati dei suoni che graffiano i timpani e che prendono il cuore a partire dallo stomaco (oggi sono in vena...).



BABYFACE - THE DAY (Sony)

Fare una lista di ciò che Babyface ha realizzato in questi anni mi sembra abbastanza superfluo, specialmente per chi segue un determinato tipo di musica (spesso e volentieri recensita dal sottoscritto) - vi basti sapere che il personaggio in questione è uno dei più apprezzati e ricercati produttori e autori di brani di musica soul e R&B, e quattro Grammy in tre anni (due come produttore, uno come miglior voce e uno per la miglior canzone) penso che possano essere tranquillamente portati come prova plausibile di tutto ciò, per non parlare degli artisti che si avvalgono delle sue capacità di compositore, partendo da Mariah Carey per arrivare a Whitney Houston, passando per Madonna, Boyz II Men, Eric Clapton, Aretha Franklin, Toni Braxton, Celine Dion... Comunque sia questo ultimo album si presenta decisamente interessante, con soluzioni musicali variegata ed eleganti, che utilizzano stili differenti, pur mantenendo l'impronta caratteristica di Babyface. Canzoni soft, quindi, con melodie ricercate, un ottimo utilizzo di voce e strumenti - nell'uso dei quali la varietà è data anche dalla collaborazione di numerosi artisti famosi che hanno partecipato alla realizzazione dell'album: così

Matteo E.

troveremo Mariah Carey e Kenny G in "Every Time I Close My Eyes", Eric Clapton alla chitarra, inconfondibile in "Talk To Me", la voce e l'armonica a bocca del mitico Stevie Wonder in "How Come How Long" e persino LL Cool

J (conosciuto rapper) in "This Is For The Lover In You". Un album che si presenta musicalmente completo, e che spazia da ritmi sincopati a ballate lente e dolcissime, con uno sguardo anche in altre direzioni musicali - un ottimo acquisto per tutti i cultori di questo tipo di musica.

Alex Rossetto



AA.VV. - WIPEOUT 2097 (Virgin)

Dopo il successo incredibile ottenuto dall'omonimo titolo per PlayStation, la Virgin rilancia un CD audio contenente non solo i vari brani presenti nel gioco, ma anche diversi inediti. La compilation in questione racchiude un vero e proprio assemblamento di gruppi dance più o meno conosciuti, almeno per quanto ci riguarda, dato che in Inghilterra Future Sound of London, Prodigy e Chemical Brothers rappresentano il top della disco music. A essere sinceri mi aspettavo qualcosa in più dal CD in questione, che si rappresenta un ottimo punto di partenza per chi desidera ascoltare qualcosa di diverso dal solito, ma che indubbiamente manca di quel mordente necessario a scatenare gli animi. Molti dei pezzi sono evidentemente stati concepiti per fare da background al gioco e risultano poco orecchiabili, tanto da risultare - a tratti - quasi irritanti. Non che tutto l'album viaggi su questa riga, s'intende, anche perché non mancano dei bei brani: guarda caso i migliori sono quelli inediti, eccezione fatta per "Firestarter" dei

Prodigy, il migliore del gruppo se non fosse stato inserito in versione strumentale, che perde parecchio rispetto a quella vocal. Purtroppo questa soundtrack soffre di una chiara impostazione inglese, troppo distante dal nostro standard e troppo particolare per essere apprezzata fino in fondo. Un buon tentativo, ma la prossima volta gradiremmo qualcosa di un po' più ballabile.

TMB

STEVIE WONDER - SONG REVIEW (Polydor)

E' Natale (mentre scrivo), e come ogni Natale che si rispetti escono un sacco di raccolte, antologie, rimasterizzazioni, nuove versioni, ecc ecc... Pane per gli affamati di regali da comprare ma con poca fantasia, questi prodotti trovano sempre l'apice della loro realizzazione con autori demodè che piacciono alle mamme ma, per fortuna, stavolta ci troviamo di fronte a qualcosa di veramente valido: "Song Review" è davvero una "greatest hits collection" dei più celebri successi di Stevie Wonder, una delle più belle voci nere esistenti. Troviamo veramente di tutto, da una versione remixata di "Isn't She Lovely" (che apre l'album), a "For Your Love", passando per "I Just Called To Say I Love You", "You Are The Sunshine Of My Life" e, per la gioia di grandi e piccini, "Kiss Lonely Goodbye", un pregevole inedito che sarà tema portante del nuovo film "The adventures of Pinocchio" in uscita nei cinema italiani questo mese. Un mito, c'è poco d'aggiungere.

Paolone



OMC - HOW BIZARRE (Polydor)

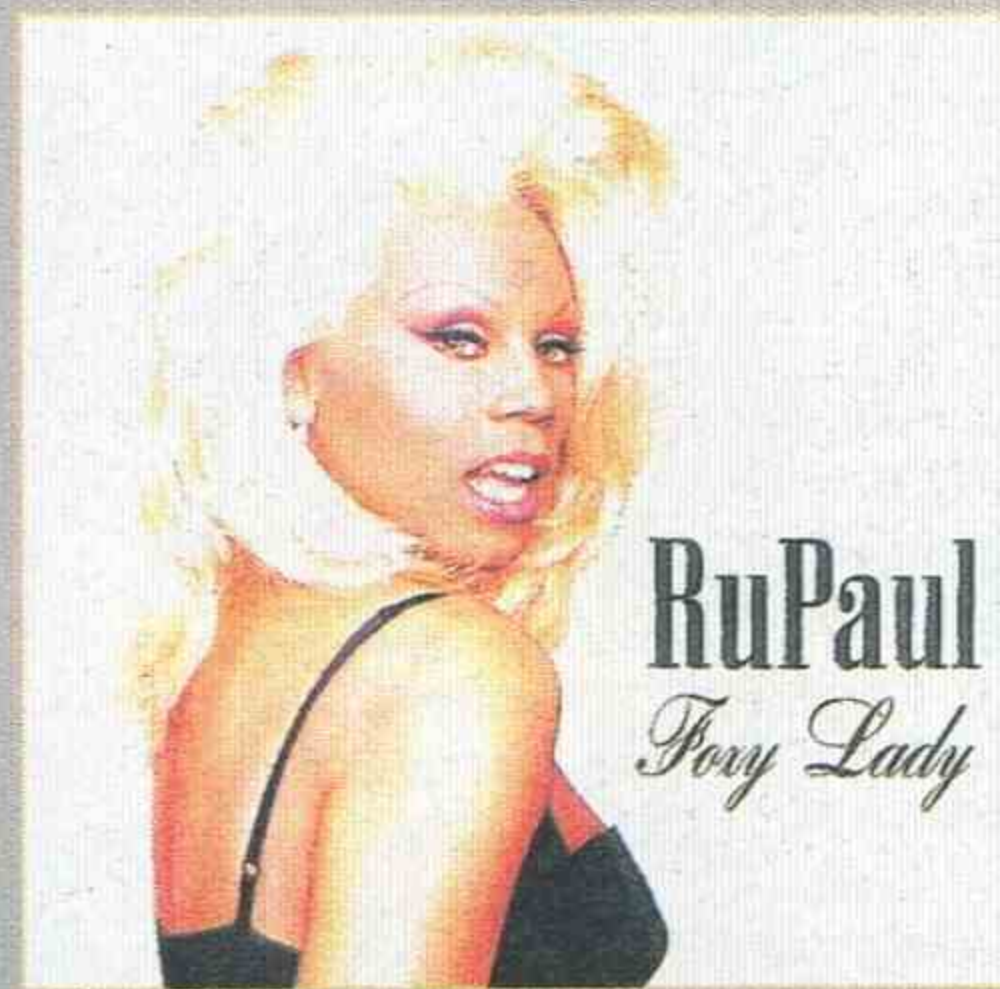
La famiglia Fueemana, alias Ota Millionaires Club, ha regnato sovrana nelle classifiche di Nuova Zelanda e Australia con questo suo primo cd che da vita al "nuovo suono urbano del pacifico, una fusione di tutti gli influssi e i rumori che ti circondano a Auckland: il groove polinesiano e le armonie". Come avrete intuito, si tratta di qualcosa di molto particolare, ma sempre molto orecchiabile, che vi farà ballare, ballare, ballare, e ancora ballare, al ritmo della voce suadente di questo bel ragazzino di origine Maori, con splendidi tatuaggi della sua terra. Vi ho incuriosito? Delle dieci canzoni che compongono l'album, vi segnaliamo la title track e "On the Run".

Cristiana

RUPAUL - FOXY LADY (Rhino)

Parliamo dunque di un personaggio della scena musicale assai bizzarro e simpatico, Rupaul, uno dei più famosi travestiti del mondo dello spettacolo. Molti di voi lo avranno già sicuramente visto almeno una volta alla TV, quando insieme al bravissimo Elton John cantava, dall'alto dei suoi due metri, "Don't Go Breaking My Heart". Ebbene il nostro RuPaul Andre Charles non è nuovo a collaborazioni super, lo si trova spesso accanto a divi famosi e impegnato in partecipazioni in colonne sonore di grandi film ad apparizioni in talk show, spot e salotti vari. Oggi il formoso "Ruru" prova a scalare le classifiche con questo nuovo "Foxy Lady". Un disco simpatico. Nulla più oserei dire di un CD di musica dance vecchio stile, melodico ed elettronico quanto basta, con testi che parlano di amore e gioia, gioia e amore, che se associati al personaggio che ce li propone fanno tenerezza e ci regalano sorrisi. Il disco è dedicato a tutti coloro hanno avuto un sogno e alle persone che hanno permesso a costoro di nutrirlo. Carino, vero? Non di più però.

Matteo E.



I CONCERTI

RAF

25/1 Catania
27/1 Palermo
30/1 Bari
4/2 Napoli
10/2 Milano
11/2 Firenze
15/2 Udine
17/2 Roma
28/2 Padova
1/3 Brescia
3/3 Genova
7/3 Torino

FABIO CONCATO

18/1 Bastia (PG) - Teatro Esperia
20/1 Roma - Teatro Sistina
21/1 Riccione - Teatro Turismo
24/1 Taranto - Teatro Fusco
25/1 Barletta - Teatro Curci
27/1 Cernobbio (CO) - Villa Erba
28/1 Padova - Supercinema
29/1 Bologna - Palacongressi
3/2 Frosinone - Teatro Nestor
Per informazioni : Trident Agency (Tel. 02/58303311)

THE BLACK CROWES

4/2 Milano - Palalido
THE MEN THEY COULDN'T HANG

6/2 Mezzago (MI) - Bloom

ASH

14/2 Bologna - Kilowattore

PHISH

20/2 Milano - Teatro Smeraldo

21/2 Firenze - Tenax

22/2 Roma - Teatro Olimpico

23/2 Cortemaggiore (PC) - Fillmore

Per informazioni : Barley Arts (Tel. 02/76009400)

W.A.S.P.

29/1 Milano - Rainbow

Per informazioni : Parole & Dintorni (Tel. 02/67071337)

UNA RAZZA

17/1 Bologna - Extragon

ACHTUNG BANDITI

10/1 Vernazzano (PG) - Due Lune

Per informazioni : EsseMusica (Tel. 02/34151421)

E inoltre...

SKUNK ANANSIE + GRAVITY KILLS

5/2 Roma - Frontiera

6/2 Nonantola (MO) - Vox Club

7/2 Milano - Rolling Stone

Roberta Zampieri

TGM

Movie

Da alcuni mesi ci stanno arrivando sempre più richieste per inserire uno spazio dedicato alle videocassette in questa rubrica; ebbene, anno nuovo, rubrica nuova... eccovi accontentati. Fateci sapere cosa ne pensate!

Tex

FUGA DA LOS ANGELES



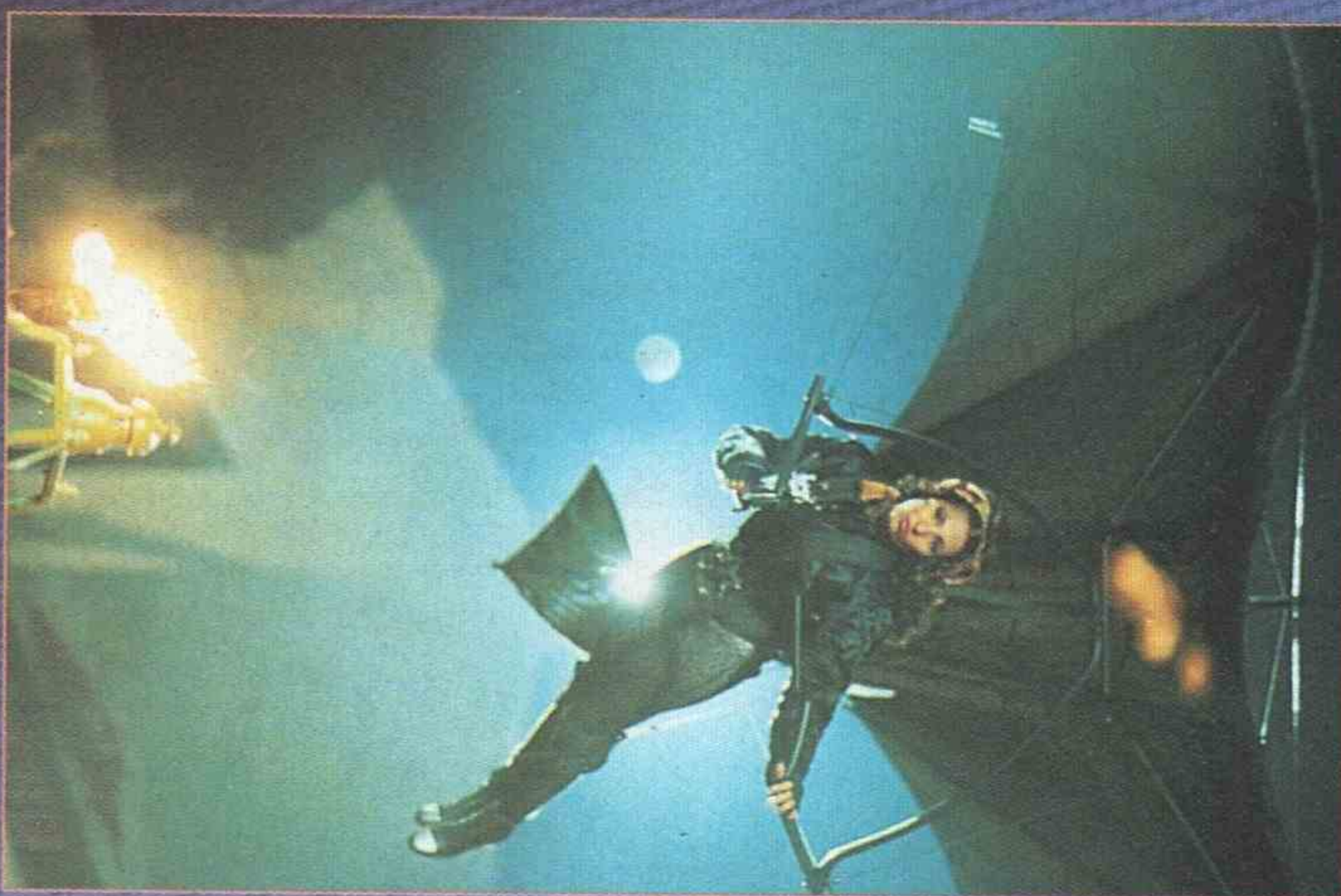
successo... o la morte in caso di fallimento.

Ma tutto questo era un sacco di tempo fa, nel 1981, quando ancora sia Russell sia Carpenter - regista sia del primo film sia di questo sequel - non erano ancora i grandi che sono oggi. Adesso, nel 2013 (come vola il tempo), la storia si ripete: la figlia dell'attuale presidente degli Stati Uniti è infatti fuggita con un pericoloso rivoluzionario, El Cuervo, portando con sé la celebre valigetta dei bottoni, ovvero quella che permetterebbe il lancio delle testate nucleari americane. Insieme all'esercito del Cuervo, i due piccioncini si sono rifugiati a Los Angeles, o meglio in quello che resta della città, devastata dal tanto atteso Big One (il terremoto definitivo). E indovinate a chi toccherà la fortuna di infiltrarsi nelle rovine di L.A., recuperare la valigetta ed eventualmente la figlia, e tornare a casa con la pelle quasi intatta? Bravi, non ci vuole molto per capirlo!

Kurt Russell e John Carpenter tornano dunque insieme, per proporci il seguito di una delle più avvincenti avventure cinematografiche di tutti i tempi. Questa volta a rendere ancora più interessante la vicenda, oltre alla maggiore esperienza di entrambi, abbiamo un budget decisamente superiore a quello che i nostri potevano anche solo sognare all'epoca, e i soldi sono stati usati decisamente bene, divisi tra effetti speciali (una sequenza "acquatica" da mozzare il fiato), costumi e, soprattutto, grandi scenografie. Il film è stato parzialmente girato sulle rovine lasciate dal piccolo terremoto che ha colpito Los Angeles pochi anni fa, ma per lo più la città è stata ricostruita negli studios, con opere a dir poco colossali.

Sono passati sedici anni dall'ultima volta, ma adesso c'è ancora bisogno di lui: Snake "Iena" Plissken. Sì, avete capito bene, stiamo proprio parlando di Kurt Russell, e dell'incredibile personaggio da lui interpretato in 1997: Fuga da New York. Ma andiamo con ordine...

Stati Uniti d'America, anno 1997: in un paese sempre più sull'orlo del caos, incapace di contenere malcontento e delinquenza, un incidente imprevisto mette in pericolo il mondo intero. Il presidente USA, con una serie di documenti fondamentali per impedire lo scoppio di una Terza Guerra Mondiale, precipita con il proprio aereo nell'isola di Manhattan. Purtroppo, Manhattan non è più quel paradiso per ricchi di un tempo: ora l'intera isola è stata trasformata in un gigantesco carcere, dal quale nessuno può uscire vivo. Il presidente è sopravvissuto all'incidente, ma riuscire a salvarlo dalle grinfie dei criminali che infestano Manhattan è ben altra storia. L'unico che può riuscirci è Iena Plissken (per qualche ignoto motivo il nomignolo originale "Snake" è stato tradotto con "Iena" ...), un duro come pochi se ne sono visti nella storia, al quale viene promessa l'amnistia in caso di



Il cast, oltre a Russell, vanta una serie di nomi piuttosto interessanti, primo tra tutti il grande Bruce Campbell, protagonista dell'Armata delle Tenebre, al cui fianco troviamo Peter Fonda, Valeria Golino, Cliff Robertson, Stacy Keach e Steve Buscemi. Per concludere, ricordiamo che la collaborazione Russell-Carpenter è alla base di altri grandi titoli, come il divertentissimo Grosso Guaio a Chinatown e l'avvincente La Cosa, oltre a un telefilm mai giunto in Italia (Elvis).

Bisogna dire altro?

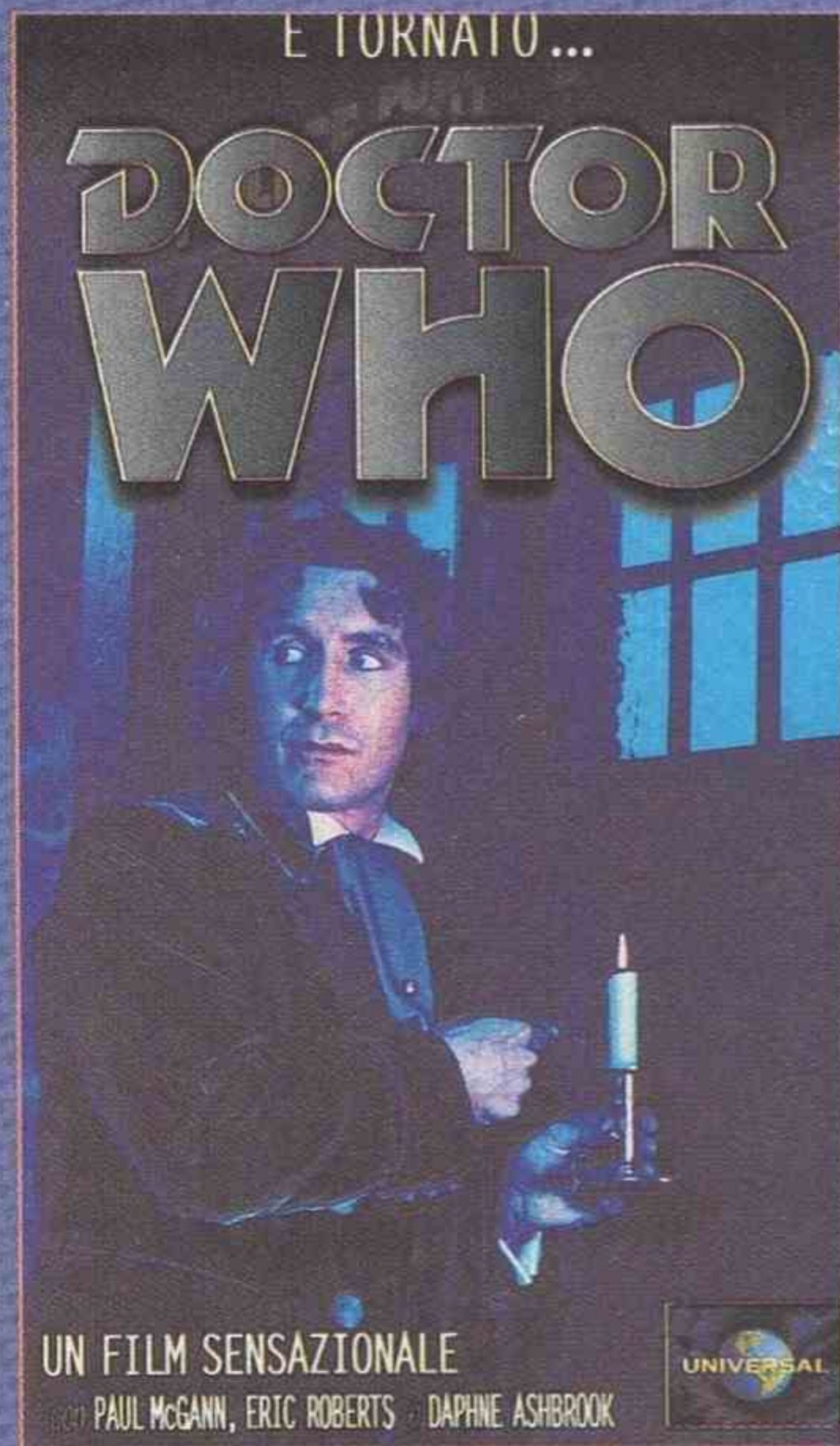
IL CLUB DELLE PRIME MOGLI

Brenda, Elisa ed Ennie - rispettivamente interpretate da Bette Midler, Goldie Hawn e Diane Keaton - erano compagne di stanza al college. Le loro strade, dopo la scuola, si sono divise, ma ora sono tornate nuovamente a incrociarsi. Tutte e tre le donne si sono sposate e hanno aiutato il proprio compagno a trovare il successo... salvo poi essere scaricate a favore di qualche giovane e siliconata ragazza. Tre ex-mogli con in comune il passato e la voglia di vendetta, le tre donne del Club delle Prime Mogli.

Commedia brillante e talvolta leggermente piccante, il Club delle Prime Mogli è incentrato principalmente sulla ricerca di vendetta da parte di Brenda, Elisa ed Ennie, una vendetta che potrà essere conseguita solo nel modo più perfido e divertente. Tratto da un romanzo che in America ha riscosso un enorme successo (prima opera letteraria di Olivia Goldsmith), questo film piacerà soprattutto alle donne che, in fondo in fondo, vorrebbero potersi prendere qualche "piccola" vendetta.



Va bene, ragazzi, eccoci al nostro primo appuntamento fisso con il mondo dell'home video. Vi avevamo abituati a una sorta di riepilogo semestrale, ma voi - vi viziavo troppo - volete di più, quindi ecco qui una piccola rubrica dedicata alle videocassette, che troverete tutti i mesi. Detto questo, premettiamo che per questo appuntamento si tratterà ancora di una cernita delle uscite degli ultimi mesi, per portarci alla pari con il lavoro, ma dal prossimo numero, solo novità. Play!



Seguendo il nostro solito e razionale ordine sparso casuale, iniziamo dalla versione da casa di una delle pellicole più acclamate dell'anno: Braveheart. Cosa si può dire su questo film che non sia già stato detto e ripetuto? Probabilmente niente. Vendita in un'elegante (e un po' ingombrante) confezione doppia, questa videocassetta contiene tre ore di grandi ideali, lotte per la libertà e... un sacco di botte. Un film veramente eccezionale, da tutti i punti di vista, che è riuscito a rapire allo stesso modo chi cercava qualcosa di ben fatto e capace di fare riflettere e chi voleva soltanto vedere scorrere il sangue. Non perdetelo!

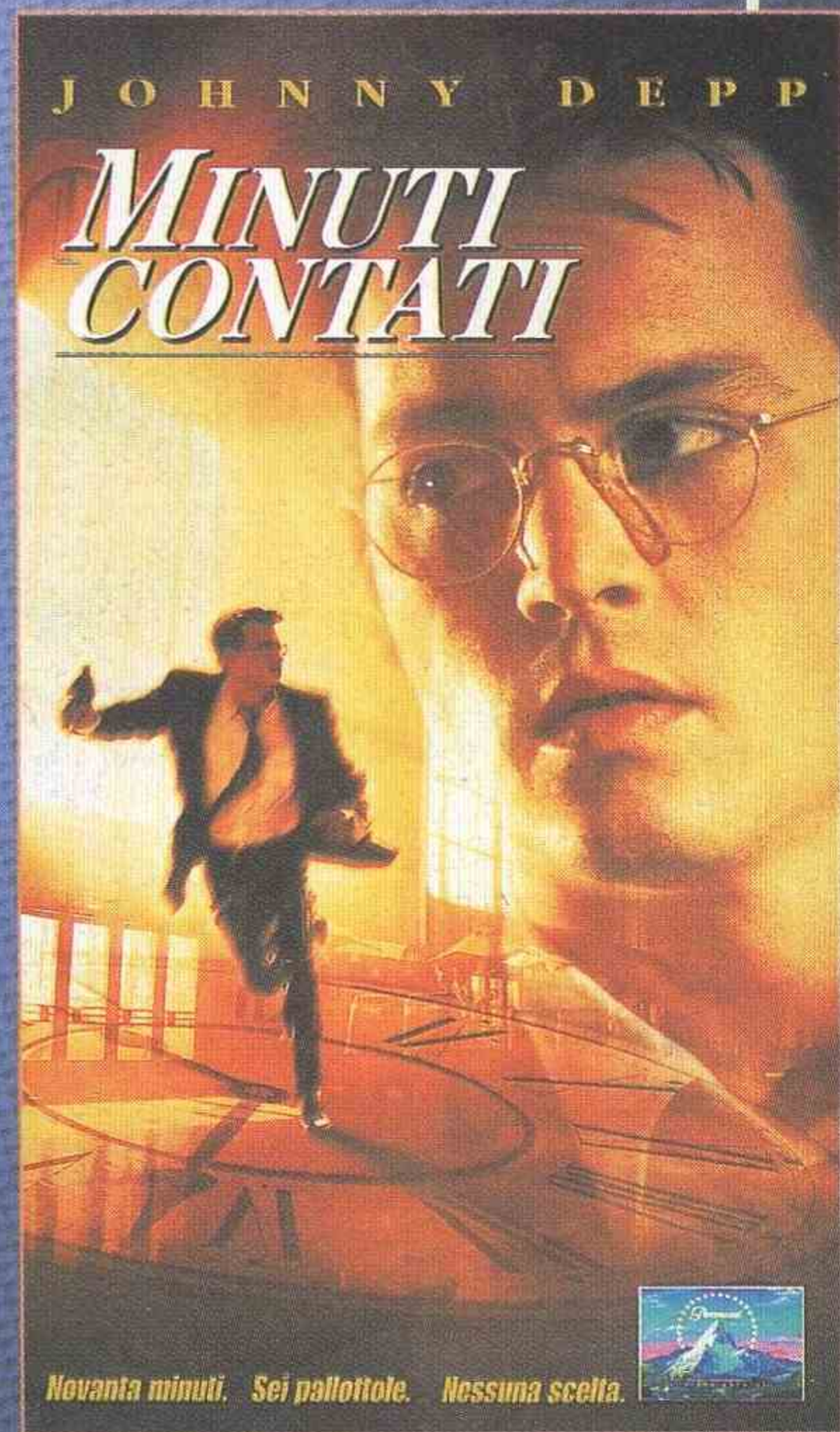
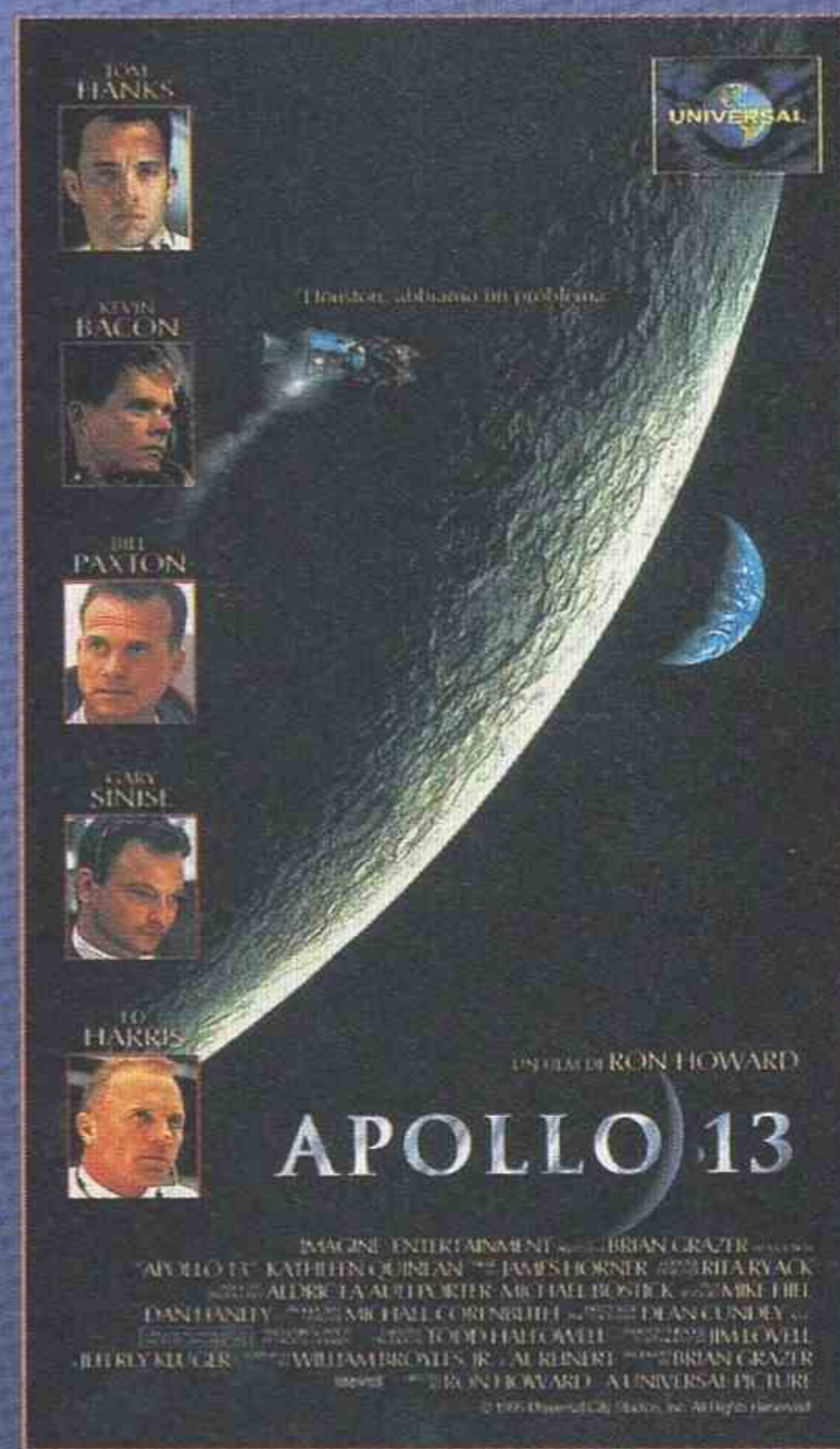
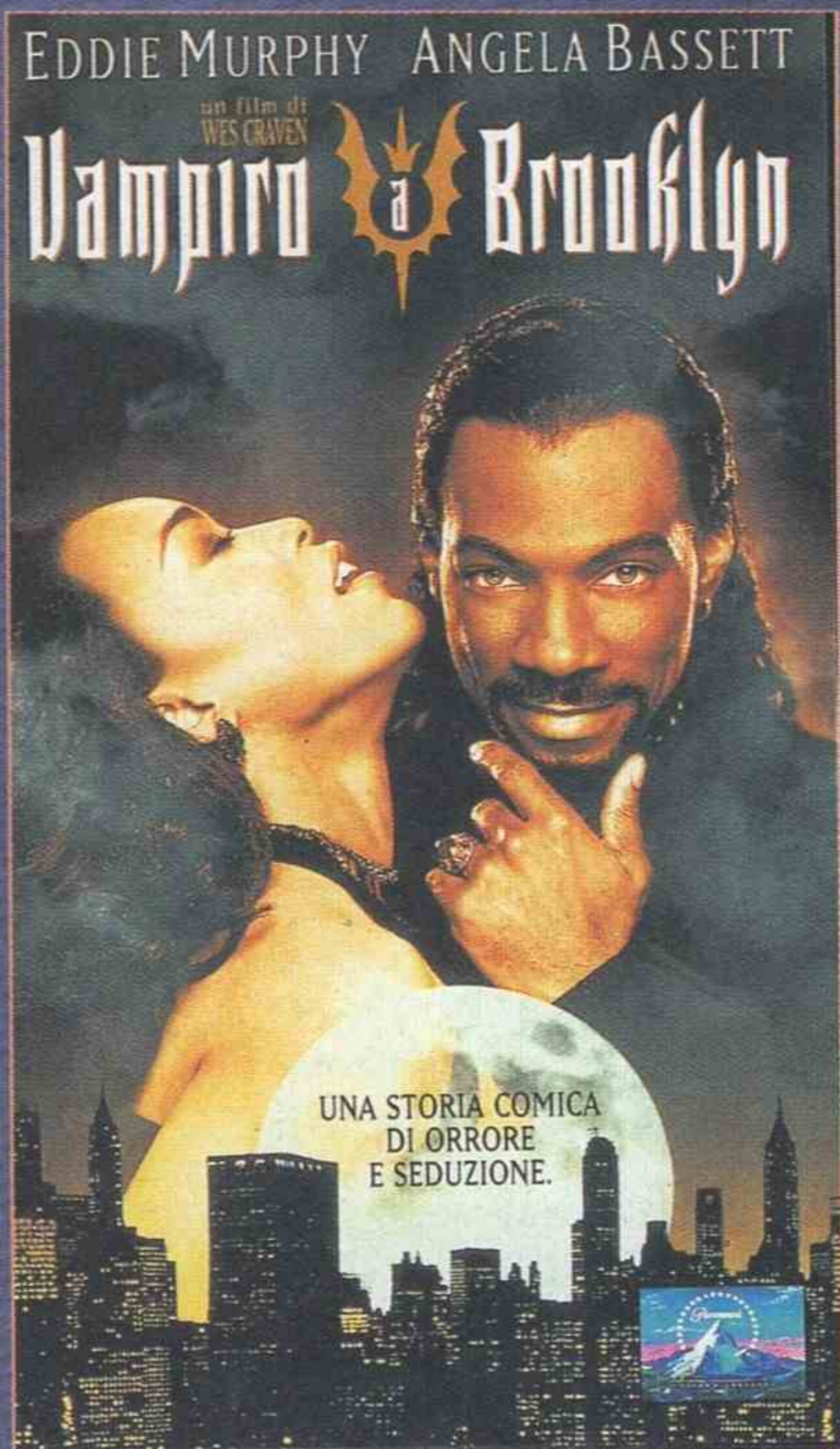
Altro titolo di massimo riguardo è senza dubbio Heat, un avvincente film d'azione e suspense nel quale Al Pacino, Robert De Niro e Val Kilmer si contendono la luce dei riflettori. Un cast assolutamente eccezionale per un film bello e godibile, anche se forse inferiore alle aspettative (probabilmente troppo alte, lo ammetto). Anche in questo caso le due ore vengono superate tranquillamente, ma non ve accorgete neppure. Se volete restare in tema di suspense, ma preferite qualcosa di più esotico - anzi, di più cyberpunk - allora è Strange Days il film che state cercando. Acclamato dal pubblico come una delle migliori opere del genere cyberpunk mai realizzata al cinema (Blade Runner non conta: è un gradino sopra a tutto il resto!!!), Strange Days è davvero un grande film, probabilmente destinato a un pubblico di elite, ma che vale tutto quello che costa.

Con un salto di genere clamoroso, un altro titolo di assoluto primo piano uscito in questi mesi è Toy Story, l'animazione realizzata dalla Walt Disney interamente in computer graphic. I toni non sono certo violenti come quelli dei film che abbiamo citato in precedenza, ma la tensione abbonda comunque. Per essere il primo esperimento di questo genere, Toy Story è stato senza dubbio un grande successo, e già per questa propria natura pionieristica varrebbe la pena di vederlo. Purtroppo, almeno per il momento, la videocassetta è disponibile solo per la vendita. Non da meno, comunque, sono gli effetti speciali che permeano un altro grande successo da poco disponibile in videocassetta, sempre dai toni leggeri e divertenti: Casper. I meno giovani ricorderanno senz'altro i cartoni animati del simpatico fantasmato, trasmessi circa qualche secolo fa, nei quali il protagonista doveva fare i conti con i propri dispettosi, arroganti e crudeli zii. Bene, tutto questo è diventato un film, perfetto per i più giovani ma che non mancherà di piacere anche a un pubblico più adulto, e gli effetti speciali sono veramente grandi. Un umorismo completamente diverso è quello che permea La Dea dell'Amore, ultima fatica del genio di Woody Allen e grande ritorno allo stile dei suoi primi film, il che si traduce in risate a non finire per quasi due ore. La situazione vede un padre adottivo (Allen) alla ricerca della vera madre di suo figlio... salvo poi scoprire che si tratta di una bella e prosperosa prostituta. Come già detto, il divertimento è assolutamente garantito. Per gli amanti delle forti emozioni, e per chi è convinto che Tom Hanks abbia diritto almeno a un Oscar all'anno (spiacenti, ma questa volta vi è andata male...), Apollo 13 è un film da non perdere. Sicuramente già saprete che si tratta la storia dell'omonima spedizione spaziale, quella dell'ormai storica frase: "Houston, we got a problem" (Houston, abbiamo un problema). Riusciranno i nostri eroi a fare

ritorno a casa sani e salvi? Se siete alieni e non conoscete già la risposta, correte subito a prendere il film e guardatelo. Altrimenti, guardatelo lo stesso, poiché il fatto di sapere già come andrà a finire non vi rovinerà lo spettacolo. Un finale che assolutamente non mancherà di sorprendervi è invece quello di Schegge di Paura, probabilmente il miglior film di Richard Gere negli ultimi tempi. Il bel Richard veste questa volta i panni di un avvocato di successo, disposto a tutto per vincere, che si troverà però ad affrontare una situazione per lui insolita. Un thriller ben fatto, carico di suspense e di sorprese. Davvero bello. E bello è anche Casinò, che ancora una volta vede l'impareggiabile Robert De Niro nei panni di un poco raccomandabile uomo d'affari, nella Las Vegas degli anni '70. Al suo fianco, Joe Pesci e Sharon Stone, sempre più brava oltre che bella, diretti da un grande

martino Scorsese. Come biglietto da visita non c'è male... Un film che invece aveva suscitato non pochi dubbi, almeno prima della propria uscita, è Vampiro a Brooklyn, nel quale a indossare gli scomodi panni del succhia-sangue è il simpatico Eddie Murphy, a fianco della bella Angela Bassett. Invece, a sorpresa, Vampiro a Brooklyn si è rivelato un film molto bello, che ha entusiasmato il pubblico. Se, prevenuti dall'idea di un Dracula-Murphy, lo avete perso al cinema, fate sempre in tempo a rimediare. Da non perdere per nessun motivo anche Minuti Contati, nel quale il grande Johnny Depp deve riuscire a vincere una lotta contro il tempo (e fosse solo quello), il tutto vissuto in tempo reale dagli spettatori. Eccezionale.

Lo spazio stringe, i film sono ancora molti ma dobbiamo per forza saltarne qualcuno. In breve, menzioniamo Clockers, strepitosa opera di Spike Lee, con un Harvey Keitel da Oscar; Doctor Who, tratto dal celebre telefilm inglese, storia avvincente e cupa di un viaggiatore del tempo; Babe, un ottimo film che molti hanno sottovalutato solo per l'aspetto esteriore; Il Presidente, con Martin Sheen e Michael J. Fox, indubbiamente diretto al pubblico americano e forse poco immediato per quello italiano. Chiudiamo infine con due opere animate, estremamente diverse tra loro: si tratta di Heavy Metal, cartone animato di grande successo ma dai toni estremamente forti e crudi, vietato ai minori di 14 anni, e di Beavis and Butt-Head, i protagonisti di una delle serie di maggior successo in America (trasmessa da MTV), assolutamente alternativi, privi di morale e perfidi. I Simpson, in confronto, sono angeli. Con questo è tutto, almeno per ora, ma non perdetevi il prossimo numero, soprattutto se siete fan di Star Trek...



Lo spazio stringe, i film sono ancora molti ma dobbiamo per forza saltarne qualcuno. In breve, menzioniamo Clockers, strepitosa opera di Spike Lee, con un Harvey Keitel da Oscar; Doctor Who, tratto dal celebre telefilm inglese, storia avvincente e cupa di un viaggiatore del tempo; Babe, un ottimo film che molti hanno sottovalutato solo per l'aspetto esteriore; Il Presidente, con Martin Sheen e Michael J. Fox, indubbiamente diretto al pubblico americano e forse poco immediato per quello italiano. Chiudiamo infine con due opere animate, estremamente diverse tra loro: si tratta di Heavy Metal, cartone animato di grande successo ma dai toni estremamente forti e crudi, vietato ai minori di 14 anni, e di Beavis and Butt-Head, i protagonisti di una delle serie di maggior successo in America (trasmessa da MTV), assolutamente alternativi, privi di morale e perfidi. I Simpson, in confronto, sono angeli. Con questo è tutto, almeno per ora, ma non perdetevi il prossimo numero, soprattutto se siete fan di Star Trek...

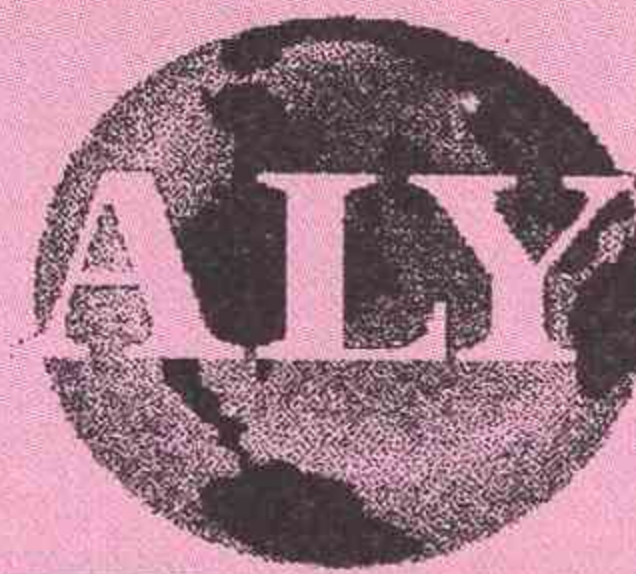


VOBIS

MICROCOMPUTER

SESTO SAN GIOVANNI
Via Fiume 4
Fermata MM - Sesto Marelli
Tel. 22471178

VFX1



VIRTUAL
I-O
GLASSES

ALY S.r.l
Via Fiume 4
Sesto San Giovanni
Tel. 02/22472412

- Monitor 14" £. 369.000
- Monitor 15" £. 479.000
- Simm 8 Mb Edo £. 66.000
- Simm 16 Mb £. 149.000
- Modem Fax 33.6K Est £. 196.000
- Modem Fax 33.6K Int £. 186.000
- Hdd 1,3 Gb £. 329.000
- Hdd 1,6 Gb £. 349.000
- Mb Intel Triton II HX 512 Kb £. 209.000
- Mb Intel Triton II VX 256 Kb £. 179.000
- Red Alert (C&C) £. 67.000
- Fifa 97 £. 65.000

PREZZI I.V.A. ESCLUSA - OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DISPONIBILI TITOLI IN BUDGET
PER CD-ROM AMIGA MS-DOS
SNES MDRIVE GBOY GGEAR

SONY PLAYSTATION
L.440.000 +
CD DEMO +
BORSA PLAYSTATION

GIOCHI PSX A PREZZI
ECCEZIONALI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

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

TITOLO OFFERTE

7Th Guest Cd-Rom	39.000
Aladdin Pc	45.000
Alien Breed 3D A1200	85.000
Armored Fist Pc	45.000
Big Red Racing Cd-Rom	55.000
Captain Fizz	29.000
Civilization Cd-Rom	45.000
Creature Shock Cd-Rom	45.000
CYberwar Cd-Rom	55.000
Cyclemania Cd-rom	45.000
D-Day Ami	99.000
Dawn Patrol Ami	49.000
Doom II Cd-Rom	45.000
Dragon Lore Cd-Rom	45.000
Dune II Cd-Rom	35.000
Earth Invasion Pc	59.000
F1 Gp Cd-Rom	45.000
Fade To Black Cd-Rom	79.000
Fantasy Empire Pc	40.000
Formula 1 Ami	20.000
Frontier 1° Encounter Pc	95.000
Help! Compilation Ami	105.000
Jimmy White Snooker Ami	20.000
Jungle Book Pc	65.000
Kick Off 3 Cd-Rom	35.000
Land Of Lore Cd-Rom	45.000
Magic Carpet II Cd-Rom	79.000
Morph A1200	49.000
Mortal Kombat Ami	45.000
Nascar	45.000
Night Breed Ami	19.000
Pimball Warrior Cd-Rom	59.000
Primal Rage Cd-Rom	35.000
Rally Pc	45.000
Raylroad Tycoon Ami	49.000
Re Leone Pc	45.000
S.Street Fighter II Pc	45.000
Shadow Sorcer Ami	20.000
Sim City 2000 A1200	89.000
Sleep Walker A1200	29.000
Smash Tv Ami	25.000
Super Karts Cd-Rom	45.000
Super Methane Bros Ami	20.000
Tennis Cd-Rom	45.000
TFX Cd-Rom	35.000
Theme Park A1200	59.000
Transport Tycoon Ami	89.000
Ufo A1200	89.000
Ultim.Soccer Manger CD-Ro	45.000
Wizardry VI Ami	20.000

TITOLO CD ROM

Afterlife	95.000
3D Ultra Pinball	75.000
Absolute Pinball	95.000
Assassin 2015	95.000
Broken Sword	95.000
Bug	85.000
Chronomaster	95.000
Deadlock	95.000
Elder Scrolls:Daggerfall	115.000
Enemy Nations	95.000
Fable	65.000
Formula 1 G.P 2	95.000
Fx Fighter Turbo	75.000
Gabriel Knight 2	125.000
Gene Wars	95.000
Gran Prix manager	95.000
Hind	75.000
Jet Fighter III	105.000
Krazy ivan	95.000
La Signora Calibro 32	95.000
Long Bow A-H 64D	115.000
Megarace II	115.000
Metal Rage	95.000
Need For Speed S.E.	85.000
Nihilist	95.000
Olimpic Games	95.000
Olimpic Soccer	95.000
Phantasmagoria Ita	135.000
Pray Of Death	55.000
Rac Rally Championship	75.000
Rama	115.000
Red Allert	95.000
Road Rush	95.000
Scorched Planet	95.000
Scudetto II	85.000
Shattered Steel	95.000
Sonic CD	85.000
Spycraft Ita	85.000
Star Control 3	95.000
Storm	115.000
Swiv	85.000
The Darkening	115.000
The Dig Ita	135.000
TNN Fishing	95.000
Tunnel B1	95.000
Urban Runner	115.000
Virtual Cop	95.000
Warcraft II	95.000
Warhammer	105.000
Witchaven II	85.000

TITOLO CD ROM

Alien Trilogy	85.000
Baku Baku	85.000
Bubble Bobble	75.000
Clandestiny	95.000
Crusader No Reg.	95.000
Cyberstorm	95.000
Dead Line	115.000
Dragon Heart	85.000
F22	105.000
Fifa 97	85.000
FS6 + Scenary	165.000
Gex	85.000
Hardline	95.000
Lighthouse	105.000
Madden 97	105.000
NBA Live 96	105.000
Nhl 97	105.000
Normality	75.000
Tel. Pandora Directive	135.000
PBA Bowling	85.000
Quake	95.000
Rayman	55.000
Rebel Assault II Ita	135.000
Red Shift II	115.000
Riddle Of master Lu	95.000
Ripper	125.000
Screamer II	75.000
Settlers II	95.000
Sherlock Homes II	125.000
Simpson	85.000
Syndicate Wars	105.000
Team F1	95.000
Time Commando	85.000
Tomb Raider	95.000
Toshinden Battle Arena	115.000
Us Navy Fighter 97	125.000
Versailles	115.000
Virtual Fighter	95.000
XS	85.000
Z	115.000
EDUCATIVI CD-ROM	
Edusex	145.000
Atlante del Mondo	115.000
Atlante sulla Natura	115.000
Interactive English	175.000
Enc.Zanichelli	145.000
Tel. Mia Prima Enciclopedia	95.000
Omnia 97	195.000
Rizzoli 97	195.000
Storia Universale	145.000

DISPONIBILI NUMEROSI TITOLI CDI PHILIPS

BRAIN PUMP

HEROES' SOFTWARE

Established in 1994

We honor U.S.A. People



**Apertura ad Orario Continuato, 7 gg su 7, dalle 09.00 alle 23.00
Domenica compresa**

- SOFTWARE STORE**..... 8 Vetrine, 240 mq., 700 metri in linea, di esposizione delle migliori novità Software sul Pianeta. Importazione Diretta da Londra, New York, Los Angeles, San Diego, San Francisco, Seattle. Manualeria U.S.A. Ultraspecializzata Completa, Manualeria Italiana Classica Completa. Dimostrazioni Software in MaxiScreen SHARP / Impianto by CODAM AudioVisivi Bologna. International Reservations HeadQuarter (Prenotazione Ufficiale di Software e Libri sull'intero Mercato Statunitense), Happy Hours Sale, Huge Clearances (Grandi Liquidazioni di Stagione), Charts Board, Arrivals Board, Job Opportunity Board, Brain Pump Career Bureau. Internet House, UserGroups Meetings, Adults Only Department, Special Events Room. Accettazione maggiori Carte di Credito e BancoMat.
- SOFTWARE SCHOOL**..... Scuola Stabile con Aula Attrezzata, Corsi Completi Diurni e Serali, da Livello 0 Assoluto alla Certificazione, dedicati ai Grandi Sistemi Operativi, ai Grandi Linguaggi di Programmazione, alle Grandi Applicazioni, alle Nuove Grandi Direzioni di Internet: il Web Publishing, Adozione Integrale del mitico Impianto Pedagogico Californiano a Livelli Satellitari, con Programma e Progetto Didattico Depositati, Classe Max 10 Persone, Ingresso a Data Libera attraverso il Sistema Satellitare, Istituzione di Borse di Studio, Stages in diretta all'interno di SoftwareHouses e Reparti Informatici delle migliori Aziende della Regione.
- SOFTWARE & BOOKS**..... Distribuzione Nazionale attraverso Rete di Agenti Diretti per Regione.
DISTRIBUTION
Phone, Fax & Shuttle Sale, Nessun Minimo d'Ordine
Internet Brain Pump Official Catalog for Retailers & BookStores (Negozianti e Librerie).
Shuttle Refill su Bologna e Provincia
- SOFTWARE & BOOKS**..... Vendita per Corrispondenza in tutta Europa.
MAIL SALE
Evasione Ordini sul materiale a magazzino in 24 ore, a mezzo Posta, Corriere Espresso, Aereo.
International Brain Pump Official Catalog.
- BRAIN PUMP OFFICIAL**..... Internet Brain Pump Official Site
HOME PAGE
International Brain Pump Official Catalog On Line
Brain Pump Official Catalog for Retailers & BookStores On Line
Internet Address: <http://www.brainpump.com>
E-Mail Address: lucio@brainpump.com

VIA TIMAVO, 7/g - 40131 BOLOGNA ITALY TEL (+39 51) 6145210 FAX (+39 51) 6144140

BUON 1997 A TUTTI!

Secondo una ben nota teoria, il calendario Gregoriano attualmente utilizzato contiene un "baco" decisamente superiore a tutti quelli di Windows 95 messi assieme: falla di ben quattro (4) anni. Di conseguenza, quello che è appena passato dovrebbe essere il 2000. Quello dei viaggi su Marte, quello delle astronavi e dei super-iper-mega computer da taschino, quello che secondo certe teorie millenaristiche (che tornano di moda, per l'appunto, solo a fine millennio) dovrebbe rappresentare la fine del mondo, giacché l'Apocalisse 1000 anni fa si era distratta un attimo... Pensate un po' che iella se solo avessero ragione loro: non solo avremmo redatto 'sta posta per niente, visto che nessuno poi avrebbe potuto leggerla, ma l'avremmo pure fatto gratis! In compenso, questo è vero, ci saremmo goduti i botti di fine anno più spettacolari della nostra vita, ancor più apprezzabili per il solo fatto che sarebbero stati anche gli ultimi. Ma (incrociamo le dita, visto che mentre scriviamo è dicembre), per fortuna, non è stato così: voi leggerete questa posta, noi saremo regolarmente pagati, al massimo vi sarete mozzati un paio di falangi con un raudo, e noi promettiamo, solennemente, che da questo numero la Posta cercherà di rivivere i fasti di un'identità perduta. Basta che collaboriate pure voi!

Noi Bovas

tgmmail@digibank.it
paolone@digibank.it
konrad@digibank.it

PS: siete vivamente pregati di non inviare file in attachment più lunghi di 250K, anche perché altrimenti verranno immediatamente lasciati sul server e cestinati. Domanda da un milione di dollari: perché i succitati indirizzi E-mail non appaiono mai nel colophon? (risposta da un milione di dollari: ci ho messo due mesi solo per riuscire a far capire al grafico che nella pagina dell'indice si dice Top Score e non "ATop Score": un po' di pazienza e forse nel '98 verrete accontentati... NdSS)

LA PRIMA LETTERA DEL 97!

Elettrolitica redazione di The Games Machine, no, no, troppo dinamico... Paralitica redazione di The Games Machine, no, no, troppo statico... ah, ecco: Esoellitica redazione di The Games Machine, sono un ragazzo di 16 anni, che vuole rimanere in incognito, per via di ciò che dirà in questa lettera, quindi, tanto per darvi un nome da scrivere nella Mail (perché mi pubblicate, non è vero?), mi inventerò un nome falso. Dev'essere un nome molto comune, ma nello stesso tempo si dovrà distinguere dalla massa... qualcosa come Jhon Smith in italiano, direi Rossi, sì, Mario Rossi... No, no, no, troppo comune! Ho trovato: Alessandro Rossi! Azz', gira che rigira sono arrivato a scrivere il MIO VERO NOME!!!

Comunque, tralasciamo la battuta sui nomi comuni (ragazzi, sapete che è più incisivo un soprannome che un nome, al giorno d'oggi?) e, sperando che non mi abbiate già cestinato la lettera (quanta cellulosa sprecata!!!), cominciamo a parlare seriamente (???): vi voglio narrare la storia di un povero Cristo che non aveva un soldo per comprare il suo nuovo Picci, e, un po' per disperazione, un po' perché ormai non ragionava più, si è trovato a convivere con l'ultima creazione di papà Bill: Windows 95.

Ora, non voglio ripetere cose già dette ("W. 95 fa schifo..."; "Non è vero, è il futuro"; ecc...), ma avete mai provato a farlo girare su un 486 DX2 a 66 MHz, per giunta con solo 4 mega di RAM? (io ho provato a farlo sul mio portatile, un SX25: si è fuso il controller del disco fisso. Sarà un caso? NdP) Adesso, potrei stupirvi con i racconti delle mie peripezie informatiche con Windows 95 (che, per altro, ho raccolto in un pratico volumetto di pronta pubblicazione, dal titolo: "Come gettare l'icona Risorse del Computer nel cestino e sopravvivere felici e informatizzati"), fin troppo inverosimili ma fin troppo reali. A parte tutto, però, voglio chiarire una cosa: non è Windows 95 ad essere "sballato", bensì la Microsoft, perché come minimo, tanto per usarlo, ci vorrebbero 16 mega di RAM, non 8!!! Diffidate!!! Inoltre non è per niente vero che funziona senza problemi con le applicazioni a 16 bit! Anzi! Lo sapevate che ogni programma (anche il più idiota) durante l'installazione vi sovrascrive nà frega di DLL? Ora, immedesimatevi nel vostro PC, pensate alle DLL come al vostro quadernino di matematica, se un compagno (il programma) in vena di scherzi sovrascrive i vostri

compiti odierni, e li sostituisce con quelli del giorno prima, sfido che il Prof. (Windows 95) vi metterebbe 3!!! Quindi ora vi do nà dritta (se mi avete seguito fino a ora...): ogni volta che il computer dà problemi durante l'avviamento, il case diventa di colore verdino con macchie rosse e le casse acustiche tentano di addentarvi, non chiamate la NASA, né la nettezza urbana o tantomeno il tecnico, semplicemente reinstallate Windows 95 e tutto (o quasi...) si risolverà (rimarrà il fatto che avrete ripetuto lo sbaglio di installare Windows 95) (beh, ma questo capitava anche con Windows 3.1! NdP). Spero che apprezzerete questo mio consiglio.

Un altro argomento di cui vi voglio parlare è quello del tecnico o del negoziante in genere. Si dà il caso che nella mia città (Teramo, in ABRUZZO, per chi non lo sapesse) siano fioriti nel giro di un anno ben 15 negozi di informatica. Non voglio criticare nessuno, né tantomeno fare nomi ma, tra i tanti, solo 4 mi sono parsi affidabili. Io stesso quasi 2 anni fa ho commesso l'errore di comprare un computer da dei ciarlatani, che puntualmente ad ogni mio problema rispondevano con frasi come "Adesso non ho tempo", "Non lavoriamo mica per te", "Ma lo sai che sei proprio un casinaro?".

Tutto ciò mi scoccia davvero! Accidenti, dopo aver speso tutti quei soldi vorrei pure poter usufruire dell'assistenza tecnica! Senza contare che, portando la mia macchina da un altro rivenditore, ho scoperto che era piena di componenti diversi da quelli richiesti, naturalmente più scadenti e "casinosi"! Addirittura, tanto per un esempio: la mia scheda sonora era così scarsa che è addirittura citata come la più problematica nel file "Hardware.txt" di Windows 95. OK, passi, ma quando scopro che per installare la mia nuova AWE 32 devo cambiare il CD-ROM perché "...è il peggiore doppia velocità che io abbia mai visto", allora inizio a incavolarmi! Poi scopro che i banchi di memoria erano difettosi, che il "processore di quarta generazione" era "primogenito" e il monitor interlacciato e semisferico! Inutile dire che non tornerò più in quel negozio, ma ormai il danno era fatto. Dunque voglio che tutti voi lettori stiate bene attenti prima di comprare un Personal: devono morire di fame gli INFAMI!

Attenzione dunque, perché ci sono molti modi per fregarvi (spero che vi piaccia la storiella allegata, l'ho scritta io), anzi, vorrei proporre ai Bovas un angoletto della posta dedicato proprio a un "Mi manda Lubrano" informatico, quindi se volete scrivere una lettera a TGM e vi pare di aver subito o smascherato una truffa, raccontate pure la vostra esperienza, c'è gente interessata al vostro futuro (tanto poi a leggersi tremila pagine di lamentele e piagnistei saranno i Bovas, mica io!) (appunto... NdP).

Seguo la rivista da molto tempo e so che il progresso spinge a l'evoluzione ma, secondo me, avete sbagliato strada; posso assicurarvi che la rivista si leggeva molto meglio coi commentini ironici tra le righe, con la frusta di Max all'inizio della recensione e gli interventi degli altri redattori: caspita TGM è una rivista di giochi, mi sembra di leggere il Sole Informatica! E così, per lo stesso motivo per cui devono restare rubriche come TGM Movie o TGM Music, bisogna ricordarsi che i giochi sono fatti per divertirsi: un po' di simpatia nelle recensioni aiuta la lettura (sapete che da quando siete diventati seri TGM si SFOGLIA, ma non si LEGGE?) e non basta condensare tutta l'ironia della rivista in due pagine, che tra l'altro c'erano anche prima. Cosa c'è, le nuove reclute mancano di spirito? Bisognerebbe ricominciare dai numeri di uno o due anni fa. Tra un po' concludo sennò ai Bovas viene la bava alla bocca e, per ringraziarli dell'attenzione, quasi quasi inserisco nella lettera qualche testo per BovaByte. Si vediamo... Il "Rosario informatico", "Da Gianni e Pinotto informatica" e "Il processore del 2000". Tanti saluti (saluti saluti saluti saluti saluti saluti saluti saluti saluti).

Alessandro Rossi (L'Omonimo Anonimo Acronimo e chi più ne ha più ne metta!)

PS: Quando apre la facoltà di Pastorologia a Milano? Voglio essere un fan più Professionaaaaaleeeee!

PPS: Non è che avete un posto in reda, che tra tre anni vengo sa'sù a Milano a fare l'università?

Credo proprio che la parte più incisiva della tua lettera sia quella dedicata ai negozianti. Effettivamente i "computer point" (come si chiamavano ai tempi...) sono proliferati come funghi, e trovare della gente che veramente ne capisca è sempre più difficile. Secondo il mio modesto parere, per evitare le fregature è sufficiente informarsi presso gli amici: i computer danno SEMPRE dei grattacapi, e vedere come le persone che ci stanno accanto se la siano cavata in fatto di assistenza, può sempre tornare utile. Il problema è che molta gente si trova oggi a dover acquistare il suo primo computer, senza essersi fatta la necessaria esperienza nei mesi a precedere. Capita per il vero e proprio novellino, ma può anche succedere a chi arriva dal mondo Amiga (dove tutto è standard e tutto funziona): l'importante è non farsi fregare. Mi spiego meglio: se io vado dal negoziante X e gli dico "voglio un computer assemblato con QUESTI componenti", la sua risposta dev'essere fornirmi QUEI componenti o, al limite, avvisarmi prima di ogni eventuale cambiamento. Dopodiché è buona regola tenere sempre a portata di mano il foglio su cui solitamente è segnato il preventivo: lì vanno scritti i singoli pezzi e il loro costo, e una volta aperto il computer dobbiamo trovarci dentro tutto ciò che appartiene a quella descrizione. In caso contrario, siamo stati vittime di una truffa.

Per quanto riguarda Windows 95, hai perfettamente ragione a dire che con 4 mega di RAM non gira, del resto è perfettamente noto e risaputo che per farlo funzionare al meglio ci vogliono almeno 16 MB di RAM. Ma in fondo non è così anche per i sistemi operativi di tipo Unix? Finché si tratta di far girare X-Windows 4MB potrebbero anche bastare, ma per avere un supporto di rete completo e la possibilità di far girare decentemente anche le applicazioni, 16MB sono proprio il minimo! E poi che senso ha lamentarsi della memoria, ora che costa sì e no un quarto di quello che costava due anni fa? Sottolineo che ho appena pagato 32 MB di RAM l'equivalente dei due banchi da 4MB che ho sostituito, e che avevo acquistato solo un anno e mezzo prima. Per quanto riguarda le DLL, poi, è un problema che si può ovviare non solo reinstallando il sistema operativo, ma anche selezionando meglio le applicazioni da montare sul proprio sistema. Resta il fatto che se un applicativo ha bisogno di milioni di file sparsi per funzionare, non è un buon applicativo, e che se si arroga il diritto di sostituire i file di sistema senza verificare che non siano presenti versioni successive dei suddetti, è pure programmato male.

PIU' SPAZIO AL MAC

Gentile redazione di TGM, mi chiamo Gabriele, vivo a Cagliari e ho 15 anni. Sono un fiero e orgoglioso possessore di un Macintosh Performa 6200 8/500 con processore PowerPC a 75 MHz. Voi direte "E che ce ne frega" ma io vado avanti lo stesso. Vi seguo ormai da tanti anni e quindi sono perfettamente al corrente dell'evoluzione del mercato, ma ciò che proprio non digerisco è il fatto che in tanti anni abbiate recensito soltanto due giochi per MAC, ovvero SIM CITY 2000 (gli avete dato addirittura 97%) ed ENDOFORM. È inutile che vi giustifichiate dicendo che c'è poca gente che usa il MAC, voi stessi avete affermato che la rivista "MAC POWER INTERACTIVE" è stata un successone, quindi tutto ciò significa che non sono l'unico possessore di un Macintosh in Italia.

Prendiamo ad esempio il gioco Marathon, ossia uno dei più bei titoli stile DOOM mai usciti: non ditemi che non ne avete mai sentito parlare perché in caso affermativo mi mangerei un joystick con tanto di fili. Questo gioco, anche se uscito dopo Doom, è una vera meraviglia di tecnica: ma dove li avete visti giochi in 3D con la risoluzione di 640x480 a 65000 colori? E sappiate che codesto titolo è uscito prima di Dark Forces, Hexen, Quake e Duke Nukem 3D. Come sarebbe a dire che escono pochi giochi per MAC: dove li lasciate Doom 2, Dark Forces, Abuse, Hexen, Descent, Indycar Racing 2, MYST, Alone in The Dark 1,2,3, i titoli della LUCAS, Actua Soccer, WORM, Flight Unlimited, Flashback, i giochi della Maxis, Wing Commander 1,2,3,4, Marathon 2 (mitico!), Marathon Infinity, e così via? Non ditemi che non li avete mai visti! Potrei andare avanti per altri due giorni ma non credo sia il caso. Spero di avervi chiarito un po' le idee, perché sono stanco di vedere sempre in copertina il suffisso Macintosh per poi aprire la rivista e trovarmi una marea di titoli per PC



e niente per MAC. Non vi chiedo di recensire tutti i titoli che avete ma almeno vorrei sapere se quel programma esiste e se è bello o brutto sulla mia macchina. Con questo giungo al termine e spero che la mia lettera serva anche ad altri utenti stanchi di non trovare recensioni per MAC. Mi raccomando: fatevi sentire utenti Macisti!

Gabriele Aramu

Mi rendo benissimo conto del tuo disappunto: se fossi un possessore di Macintosh probabilmente proverei le stesse sgradevoli sensazioni leggendo sull'intestazione di una rivista il nome del mio sistema per poi non trovare nulla su di esso... Il problema del Macintosh non è comunque di semplice soluzione: affermare che la data rivista per Macintosh riscuota un buon successo tra i propri lettori purtroppo non equivale a dire che il Mac sia posseduto dai NOSTRI lettori... Anzi, ti dirò di più: dall'ultimo sondaggio è risultato che soltanto lo 0,3% dei lettori di TGM è in possesso di un Macintosh. Questo ci porta all'inevitabile conclusione che il rimanente 99,7% non possiede un Mac e non è quindi interessato a recensioni per la suddetta macchina. Ora, non dico che non sia possibile inserire un piccolo box, magari anche nelle Voci di Corridoio, che annuncia l'uscita del gioco X anche per Mac, ma che comunque solamente lo 0,3% dei lettori andrebbe a leggere i suddetti. Ora tu sai anche che, ogni mese, lottiamo strenuamente con lo spazio a disposizione che, pur sembrando enorme, viene sempre riempito. Non voglio a questo punto ripetermi, ma ormai dovrete sapere come comportarvi per ottenere dei cambiamenti tra le pagine di TGM: i sondaggi che facciamo ogni circa sei mesi sono fatti proprio per questo, per "adattare" TGM alle richieste dei nostri lettori. Se volete (e parlo al plurale perché non è sufficiente che una sola persona ci chieda qualcosa, se così fosse dovremmo accontentare ogni singola richiesta, cosa decisamente irrealizzabile) spazio anche per il Macintosh, beh, chiedetecelo nel prossimo questionario.

PROBLEMI DI CACHE

Strabiliante Redazione di TGM, mi chiamo Alex ed è la prima volta che vi scrivo; ritengo la vostra rivista la migliore in assoluto ma vorrei comunque suggerirvi alcune modifiche da introdurre nelle recensioni, anche se già completissime:

1) Per quanto riguarda le richieste hardware dei vari giochi, potreste aggiungere di quanta cache essi necessitano per girare correttamente? Vedete, io possiedo un 486 DX4 100 e 16MB di RAM (che per la bassa risoluzione dei giochi in generale può ancora andare bene) ma senza un briciolo di cache, il che lo riduce a meno di un 486 DX2 66 con la metà della RAM. La verifica l'ho avuta con la demo di Screamer 2, che, in bassa risoluzione a 256 colori, viaggiava a circa 5-6 fotogrammi al secondo.

2) Sarebbe una buona idea inserire un nuovo box riguardante le risoluzioni possibili e almeno una foto per risoluzione, magari proprio nello stesso momento di gioco: in questo modo, chi possiede un computer come il mio saprebbe già con che grafica girerebbe il gioco.

Vi saluto, speranzoso di ricevere presto una vostra risposta.

Alex "Cotechino" Pedini

Quando si acquista un nuovo computer la cache di secondo livello (quella che a te manca) non dovrebbe essere trascurata... La memoria cache infatti, è una memoria estremamente veloce (molto più veloce della RAM) che velocizza in modo significativo l'esecuzione di qualsiasi programma. Quando un processo manda una richiesta alla CPU per leggere una certa locazione di memoria, questa controlla in primo luogo se la suddetta è presente nella cache (ovvero, è già stata caricata almeno una volta dalla memoria centrale ed è stata mantenuta nella cache stessa), operazione del tutto indolore data l'estrema velocità della stessa; in caso negativo viene letta la locazione richiesta direttamente dalla memoria centrale e quindi copiata nella cache per evitare altri rallentamenti se la suddetta locazione venisse richiesta nuovamente. Quello che sto cercando di dire è che non è pensabile, oggigiorno, possedere un computer privo di questa preziosa "collaboratrice". Non mi sembra quindi il caso di inserire un box contenente le informazioni da te richieste nel punto uno: qualsiasi gioco, come qualsiasi programma, gira molto meglio in presenza di cache di secondo livello (quella di primo livello è direttamente contenuta nel processore e solitamente ha dimensioni abbastanza ridotte, visto che è 8K per i processori 486 e 16K per i processori Pentium). Per quanto riguarda invece le

varie foto in diverse risoluzioni, posso dirti che ci stavamo già pensando: l'idea è infatti buona (e, soprattutto, utile), oltretutto non sei il solo che ce lo ha chiesto... Vedremo quindi cosa si può fare, ok?

UNA POSTA OSCENA

Chi vi scrive sono io (ma va? NdD), un 17N (si legga "diciasettENNE") che ne ha piene le scatole di leggere una posta così oscena. Cribbio, mi sono chiesto tante volte perché compro TGM: perché ci trovo sempre tante informazioni sui nuovi giochi che vengono lanciati sul mercato; perché i recensori sono bravi e fanno sempre il loro lavoro, impegnandosi a rimanere oggettivi e descrivendo esaurientemente i titoli recensiti; perché ho sempre 6000 Lire nel portafoglio quando passo dal mio edicolante; forse perché è veramente l'unica rivista che mi piace (soprattutto per il gusto di sentire le pagine lisce che fanno quel simpatico rumore quando vengono sfregate e per il riflesso "anti-lettura" che producono quando vengono illuminate da una sorgente luminosa (SONO PAZZO?!)). Queste tra le tante cose che potrei elencare... Perché? Perché? Non so perché, perché? Sono fatti miei! (dove avrò mai sentito questa simpatica frase??? NdD)

Ahio ragazzi! Dove sono finiti il mitico ALX e il Piccolo GRANDE MONIACI?!!!!!!? Dove sono finite tutte quelle letterine che parlavano di problemi giovanili, di amicizia (di SESSO??? NdAtaru Moroboshi), di simpatiche gite al mare, in montagna, escursioni sulle pinete e... SBONK! Scusate, stavo vacillando sul burrone della pazzia. Dove sono tutti quei bei discorsi? NON CI SONO PIU'????? Ebbene sì. Al posto di questi discorsi mi ritrovo una cosa del tipo "Il mio P6 va un po' lento, forse dovrei aggiungere 32MB di RAM ai 128 che già possiedo?". Sarò anche un tantino impazzito, ma preferivo la posta come era tempo fa. Non voglio ora dare la colpa ai mitici BOVAS (vi adoro!!! SMACK! SMACK! PITCIU PITCIU KISS KISS) (lecc lecc lecc lecc lecc NdCaptainLinguaUmida), che si fanno un mazzo tanto per leggere tutte le lettere che arrivano e che ormai avranno la testa piena di configurazioni. Ragazzi, smettiamola di riempire la posta della nostra rivista con roba tipo "possiedo un 8086, perché non mi parte Windows95?". Non voglio credere che la nostra gioventù ludica pensi solo ed esclusivamente a Mr. PC. Spero che qualcuno mi risponda, anche perché mi sono stufato di scrivere cavolate.

Concludo questa mia salutando Roberta (leggo sempre le tue recensioni musicali!), Max e tutta la redazione. In fede

Gibin Alessandro

Nulla di particolare da aggiungere... Come ormai saprete anche noi Bovas preferiremmo una posta un po' meno relegata all'ambito videoludico e più variegata... Non dimentichiamoci comunque che stiamo parlando della rubrica epistolare di una rivista di videogiochi che, in quanto tale, deve necessariamente trattare anche (e sottolineo la parola anche) di problemi inerenti al mondo dei computer.

EMANUELE RAVASI SUPER SHOW

Ovvero: le lettere erano due e abbiamo deciso di pubblicarle entrambe. Solo una domanda: ma si può sapere cosa vi spinge a scriverci tante lettere in un mese?

Noi Bovas

Cara TGM, è da tanto tempo che non ricevi una mia lettera e mi rammarico di non aver riparato alle mie mancanze già tempo fa. Mi ricordo l'ultima volta che ci siamo parlati, che i nostri sguardi si sono fuggacemente incontrati nella allora posta brevis. Ora torno a scriverti per esprimere, my love, alcune mie opinioni e per porti alcune domande. Poco tempo fa un mio amico (tu non lo conosci, forse un giorno te lo presenterò) mi ha messo la cosiddetta pulce nell'orecchio (come disse Chekov in "L'ira di Khan"...) parlandomi dell'evoluzione dei processori. Abbiamo constatato insieme i fin troppo veloci cambiamenti da un processore all'altro e abbiamo ripercorso insieme le tappe del PC dal 8086 sino al Pentium. Ora, questo mio amico ha osservato come secondo lui da un po' di tempo non si sente parlare di ulteriori evoluzioni, quali un probabile P6 o 686 che dir si voglia. Che si sia arrivati al capolinea? Oppure, più probabilmente, che si sia giunti a un periodo di stallo? Una questione che mi preme porre in risalto è il

fatto che per noi acquirenti e clienti Intel è un vantaggio che l'intervallo di uscita tra un processore e l'altro rallenti (cosa per altro ovvia...). Già in passato molti si sono lamentati della diminuzione vertiginosa delle proprie finanze, che avveniva quando, per tenersi al passo con i tempi, si era "costretti" a passare a un sistema più potente (sento ancora gli echi dei gorgoglii dello stomaco del mio porcello-salvadanaio). Non sarebbe questa una soluzione al problema? C'è però un lato del tutto che mi preoccupa: perché e come si è giunti a questo stallo? A questa domanda non so proprio dar risposta e prego te, mia dolce metà, di illuminarmi in proposito. Vengo ora al secondo punto di questa mia missiva: Internet. Così come è successo per il disk drive del C=64, per il lettore CD-ROM e ora per i modem, è opinione comune che anche per la rete più percorsa del mondo debba avvenire una rapida diffusione. Sinceramente, cara TGM, io non ne vedo i segnali, o meglio, non ne vedo così tanti come nei casi elencati in precedenza. Negli U.S.A. a Internet, si dice, ci si collegano anche i cani, qui in Italia non mi sembra così diffusa; da cosa dipende tutto ciò? Non mi sembra che le tariffe e soprattutto le fasce orarie Telecom, a dispetto di molte opinioni, siano così svantaggiose, anzi, io mi trovo piuttosto bene e non ho lamentele di sorta (beh, beato te... NdD). Ti prego quindi, ancora una volta, di darmi delle delucidazioni.

Credo di avere, per ora, terminato i punti che volevo discutere: spero di rivederti presto e in buona salute mia cara amica e amante (kiss...kiss...)

sinceramente Ravasi "Lobo" Emanuele

Mi dispiace molto disilluderti, Mr. "Lobo", ma non ci troviamo affatto in una fase di stallo... Il P6 esiste (ma dove vivi), ha però cambiato nome in Pentium PRO, mentre i processori Pentium sono destinati ad essere affiancati (se non soppiantati) dai nuovi Pentium con estensioni MMX (per maggiori dettagli rivediti una mia risposta nel numero di dicembre), che saranno in grado di offrire prestazioni superiori nelle applicazioni 3D e multimediali... Il tanto decantato bus PCI si vedrà ben presto spodestato dal titolo di bus più veloce, visto che un nuovo standard, di cui purtroppo ora non ricordo il nome, verrà introdotto per gli acceleratori video. Questo nuovo bus, molto più veloce del precedente, permetterà alla scheda video di utilizzare la memoria di sistema come memoria "grafica", abbattendo tra l'altro il prezzo delle schede video stesse, che non necessiteranno più di memoria "privata"... Da qui al dire che tra due mesi butteremo via i nostri computer ce ne corre, ma ci tenevo comunque a sottolineare come l'evoluzione non si sia affatto fermata.

Per quanto riguarda Internet non so proprio come tu faccia a dire di trovarti bene con le tariffe Telecom... A parer mio il definirle un furto sarebbe un complimento... Ti ricordo che in molti paesi (un esempio a caso, proprio gli Stati Uniti D'America) una telefonata urbana costa un solo scatto (che corrisponde, almeno mi sembra, a circa 400 Lire): questo a prescindere dalla durata della stessa. Mi è giunta anche voce che alcune compagnie telefoniche (vi ricordo che lì non c'è il MONOPOLIO), sempre negli USA, per imbonirsi gli utenti offrano comunicazioni GRATIS in ambito urbano... Ora, mi vorresti spiegare perché io, cittadino italiano, debba pagare la bellezza di 127 lire ogni 6 minuti e 40 secondi (sempre che mi trovi in fascia ridotta, dalle 18:30 alle 08:00 da Lunedì a Venerdì, dalle 13:00 di Sabato alle 08:00 di Lunedì, correggetemi se sbaglio)? Con un rapido conto si può calcolare che un'ora di collegamento, sempre che il mio provider si trovi nello stesso distretto telefonico, mi costa la bellezza di 1.500 Lire circa... Questo significa che un mese di Internet, un'ora al giorno, costerebbe ben 45.000 Lire, sempre ovviamente che ci rimaniate SOLO un'ora al giorno e solo durante la fascia ridotta. Direi quindi che, oltre ad altri motivi, quello del costo aggiuntivo nella bolletta telefonica sia forse quello che spaventa di più chi si vorrebbe avvicinare a quella cosa meravigliosa che c'è là fuori... Sentitevi pure liberi di aggiungere le vostre considerazioni a queste mie riflessioni...

Devo essere malato... questa è la terza lettera che vi spedisco nell'arco di una settimana, ma che ci volete fare, ogni volta che mi accingo a leggere TGM trovo sempre qualcosa su cui mi preme chiarire il mio punto di vista e, visto che l'e-mail mi permette di sfruttare la comodità di una posta veloce, non esito a scrivervi. In merito a cosa vi scrivo? Direi che la mia lettera vuole trattare una serie abbastanza lunga di argomenti, quindi beccatevi i seguenti classici commenti per punti.

1) Dopo aver letto un paio di lettere che parlavano di



voto troppo alti, ho deciso di aggiungere la mia voce a queste proteste. In effetti più volte mi sono trovato davanti a un gioco comprato basandomi sul vostro voto, che poi si è rivelato deludente sotto alcuni aspetti. Tuttavia, al voto si può anche soprassedere, basta leggersi i commenti per avere chiari i pregi e i difetti di un gioco. In alcuni casi però non è così. Sono sicuro che avete ricevuto una mia lettera a proposito di Daggerfall, comunque credo doveroso puntualizzare un'altra volta il problema. Nel commento il recensore dice esplicitamente che nel gioco non c'è l'ombra di un bug... beh, a me e alle altre decine di iscritti alla Daggerfall Mailing List di Internet sembra invece che i bug brulichino. Ok, il gioco è vastissimo, quindi si può anche accettare qualche crash ogni tanto (uno ogni 2 ore in media...), ma avrei gradito che il recensore avesse specificato la frustrante presenza di questi difetti. Spero non mi diriate che questo è solo un caso, un ago in un pagliaio, e liquidiate la faccenda con un "a volte, tra un sacco di pagine da riempire, succede"; sono consapevole della fatica nel portare a termine un numero, ma visto che le critiche dovrebbero rendere migliore una rivista io ho voluto farvelo notare ugualmente.

2) Mi sono reso conto che nessun lettore ha mai sottolineato un fatto: il prezzo della rivista. Vorrei far notare ai lettori che 6000 lire per una rivista di 244 pagine sono un'inezia, quando sul mercato ci sono riviste sullo stesso argomento che costano di più e offrono di meno. Ragazzi, a voi da parte mia va una vagonata di complimenti solo per questo, anzi, se decideste di aumentare il prezzo a 6500 o a 7000 non credo che mi lamenterei più di tanto (sento già i fischi dei sedani-bomba sganciati su casa mia da alcuni lettori...).

3) Music Machine e TGM Movie... Allora, per prima cosa tengo a precisare che io gradisco la presenza di entrambe le rubriche, mi fa piacere che al basso prezzo della rivista posso trovare anche informazioni che, magari, sarei costretto a reperire su altre riviste spendendo altri soldi. La cosa che non mi va giù sono i giudizi dei film... Ragazzi, se si continuasse a elogiare ogni film che esce ignorandone i difetti, il mondo cinematografico sarebbe pieno di schifezze. Voglio citare in proposito quella semi-delusione del Corvo 2 che, nonostante sia stato stroncato dalla maggior parte della popolazione terrestre, si becca grandi elogi da TGM Movie che non ne mette in chiaro nemmeno i difetti. Spero che facciate più attenzione in futuro.

4) Ora vorrei proporre un suggerimento in merito alle valutazioni delle recensioni (anche se sono sicuro che altri prima di me ci hanno pensato più volte). Perché non usare differenti metri di valutazione per differenti generi? Se ci fosse una scala di voti per le avventure, una scala per i GdR (e direi che ci starebbe bene anche una scala separata per gli "ibridi") e così via non si risolverebbe il problema? Rispondetemi voi.

5) Altro complimento: apprezzo veramente la possibilità di trovare in edicola due versioni di TGM, una con e una senza CD. A mio avviso nessuno ha mai fatto una cosa del genere (almeno nel campo dei videogiochi) e ci tengo a sottolinearlo perché questo da una nota di valore alla rivista. Anche la presenza di Talent Art, Talent Scout, Preview e Shareware vario sul CD è una cosa molto importante e credo vada menzionata.

6) Ragazzi, sono impaziente di avere notizie su Ultima 9. Come vanno i lavori, ne sapete qualcosa? Sarà come l'ultimo (che francamente non mi è piaciuto affatto... mancava del tutto il gioco di ruolo) o completamente differente (si sa che la Origin è capace di cambiare completamente la struttura di gioco)? E soprattutto, dopo aver letto del passaggio di Sid Meyer alla Origin, vorrei sapere se ha messo anche lui lo zampino nella serie Ultima.

7) Ma che fine a fatto Magic The Gathering? È da secoli che se ne parla e addirittura la Leader ne ha messo la pubblicità sulle vostre pagine, ma non se ne vede l'ombra. Come mai la Microprose causa così tanti ritardi? Centra forse la troppo frequente uscita di espansioni per la versione cartacea del gioco?

8) Ora viene la domanda a cui tengo di più ricevere una risposta. Muoio dalla voglia di fare qualche partita in rete a Duke Nukem o a Civ ma non trovo antagonisti italiani, tantomeno stranieri. Dove posso trovare dei siti Internet su cui trovare tali antagonisti (che non siano a pagamento e per cui non debba effettuare collegamenti intercontinentali... possibilmente)?

9) Il domandone del secolo: perché non provo più quel sentimento ("That feel" come dice Tom Waits) che mi provocava giorni di felicità?

Basta, credo di aver terminato. Confido in una risposta. Concludo evidenziando come una rivista non potrà mai

essere perfetta, ma può continuare a migliorare, soprattutto attraverso le critiche e i complimenti. Questo alcuni lettori e anche alcuni redattori dovrebbero considerarlo come una prima direttiva.

Ravasi "Lobo" Emanuele
E bravo il nostro Lobo che, come preannunciato, è riuscito a fare il "bis": traslocati i complimenti di rito, veniamo pure alle risposte:

1) Ho visto anch'io Daggerfall e, mi spiace dirtelo, non ho riscontrato i gravi malfunzionamenti che - non solo tu - ci hai segnalato. Pur ammettendo la presenza di qualche piccolo baco (una volta non mi ha più lasciato prendere in mano l'arma, ma reiniziando la partita è andato tutto a posto), da qui all'impiantarsi ogni due ore, e via dicendo, ne corre. A questo punto potrebbe trattarsi di un problema a cui è soggetta solo una parte delle copie di Daggerfall in circolazione, così come potrebbero esserci delle incompatibilità con alcune configurazioni software o hardware, ma non avendo riscontrato detti malfunzionamenti, purtroppo, non posso esservi molto d'aiuto.

2, 3 e 5) Probabilmente non ci è mai capitato di pubblicare una lettera che lo dicesse apertamente, ma siamo del parere - anche di fronte all'ultimo sondaggio - che la maggioranza silenziosa sia d'accordo con te. Sulle rubriche, tieni presente che il loro compito non è dare un giudizio perentorio (sullo stile delle review), ma semplicemente informare su quello che offre il panorama musicale e cinematografico.

4) Ci sembra che l'attuale sistema di valutazione possa coprire adeguatamente tutti i campi del videogioco, senza per questo confondere i lettori con venti pagelle differenti.

6) Su Ultima 9 al momento si sa veramente poco: l'unica cosa che ho visto è stato qualche monitor all'E3 di Los Angeles, ma da allora non si sono avute ulteriori notizie. Vedrà comunque di far luce nei prossimi numeri... NdSS

7) Le ultime notizie sui ritardi di Magic!, riguardavano alcune beghe legali tra le software house che dovevano convertirlo e la società editrice delle ben note carte da gioco, nel senso che i tre litiganti non sembravano molto disposti a mettersi d'accordo su cosa debba fare l'una e cosa l'altra, ecc ecc. Questo evidentemente ha bloccato i lavori e, personalmente, non so dire quando la matassa potrebbe sciogliersi nel migliore dei modi.

8) Oltre ai famosi TEN e Kali, nel mondo non ci sono poi molti posti dove andare incontrarsi per i giochi on-line: ancor meno se ne trovano se si cerca qualcosa di gratuito. In questi mesi mi sono arrivate delle e-mail di siti italiani che offrivano servizi analoghi a quelli da te richiesti, ma si trattava comunque di cose a metà strada tra il professionale e l'amatoriale. Al momento in cui sto correggendo la posta (00:26 qui in redazione) non ho a dietro gli indirizzi dei siti di cui sopra: prova a mandarmi una e-mail e, se non ho ancora cancellato le e-mail, magari ti posso aiutare... NdSS

9) Leggi la lettera precedente...

A CHI E' IN MANO L'INFORMATICA?

Iperaggettivata TGM, il classico schematismo che caratterizza tutti gli aspetti della nostra esistenza mi impone di cominciare (approfittandone per farmi passare la sindrome dello schermo bianco) con una piccola presentazione; sono un vostro vecchio e affezionato lettore, dove per vecchio s'intende dai tempi del primo Zzap!, e non in termini di età, visto che ho in fondo solo (o già) diciannove anni. Sono uno studente del primo anno di ingegneria informatica, e scrivendo questo mi rendo conto di aver trovato un buono spunto di discussione. Al di là del fatto che la suddetta facoltà è un massacro vero e proprio, nonostante trovi gli studi che affronto interessanti e nonostante sia io ancora agli inizi, devo dire di aver confermato quello che era un mio, evidentemente fondato, dubbio. Non spiegando ancora cosa intendo, per mantenere alta la suspense e quindi attenta la lettura, comincio da lontano. Ho appena finito il liceo scientifico; all'epoca (ormai sbiadita e confusa nei miei già troppi ricordi) della mia iscrizione, avevo scelto per un corso sperimentale di informatica, visto che mi ritenevo un bambino prodigio che, alla tenera età di dieci anni, per quanto vi potrà forse riuscire difficile crederlo, si era scritto diverse linee di "codice" (in questo caso è una parola gros-

sa) per stamparsi la sua ricerca per l'esame di quinta elementare, essendo sprovvisto, sul suo mitico Commodore (pace all'anima sua) 64, di qualsiasi tipo di Word Processor (a dire il vero non mi ricordo neanche di averne conosciuto l'esistenza). Sulle ali dell'entusiasmo, dopo aver scritto i miei primi giochi, rigorosamente testuali, durante le medie, sognavo di diventare una sorta di essere tecno-mitologico grazie alle lezioni del liceo. Penso di stupire nessuno dicendo che la prof. di informatica non era altro che quella di matematica (che fossero gemelle?), la quale nel lungo corso del biennio e nel tentativo di insegnarci i fondamenti del DOS e del Word Star, è riuscita a imparare qualcosa da noi. Un disastro; così continua il lungo corso di un autodidatta che, fra un compito di mate e uno di latino, una festa in pub e una discoteca, si ritaglia il tempo, nelle ore più assurde (tipo quelle di Filo, Arte etc. etc.), per studiare sempre meglio il BASIC, passare da lì all'Amiga e quindi all'Amos. Quinta liceo; arriva il PC, di conseguenza bisogna alzare il livello, ed ecco uno studio forsennato del C. In ormai quasi due anni, ecco un livello accettabile. Ma ora c'è l'università! Li si che s'impara!!! Ma cosa?!? Il famoso (non è che ve lo eravate dimenticati vero?) dubbio confermato è quello che la programmazione e la capacità di uscire dalle situazioni più scomode e assurde in cui spesso ci si trova rimane dominio esclusivo di sudate esperienze personali. I corsi che seguo, infatti, per quanto interessanti e tenuti da persone di indubbia competenza, sono farciti da quintali di nozioni teoriche, le quali ritengo (per ciò che il mio parere possa valere, ed ecco la rima!!!) utili ai fini di un approfondimento dei contenuti, e a una loro più precisa assimilazione, ma non a imparare! Nessuno ci ha spiegato bene come è fatto un Comp., cos'è un bug, una CPU, un HD, e potrei continuare per ore. I miei poveri compagni che non avevano mai toccato una tastiera diversa da quella della calcolatrice (a volte nemmeno scientifica) si trovano a scrivere (più che giustificati) scempi che dovrebbero calcolare la funzione Fibonacci! Non vi dico a cosa sono sottoposti i poveri compilatori della facoltà! Il problema è che secondo me nessuno si occupa di insegnare veramente cosa voglia dire programmare, perché sia così utile e interessante, se non divertente, quale sia l'arte (e ripeto, l'arte) di capire un problema e aggirarlo per spiegarlo a una macchina che non sa fare altro che dire sì-no velocissimamente (che schifo di avverbio!). Come si gestisce la grafica? E il mouse? Un file? Il modem? Tutto questo, e molto altro, è lasciato allo studente, perché i prof. sono troppo impegnati a spiegarci cosa è una macchina di Touring o un automa Push/Down. Giusto per concludere, riassumerei il mio discorso in una frase: l'insegnamento dell'informatica è in mano a gente troppo lontana dalla nostra realtà e, purtroppo, se volete imparare ragazzi, me compreso, abbiate tanta ma tanta voglia di sbattervi (si può pubblicare questa parola?) da soli! Mi sa di aver scritto un po' troppo.....

Paolo

PS: Giusto per non smentire il discorso di cui sopra, sappiate che sono un novellino della rete (1 mese scarso), e quindi io SPERO che con questo poema vi arrivi anche il mio ultimo (non è vero), grande (non è vero), tecnologico (non è vero) programma. Ho da dirvi solo che la funzione stampa non funziona (non ho neanche provato a farla funzionare in quanto lanciato nella realizzazione del mio editor grafico che mi permetterà (ora che è finito) di mandarvi qualcosa di serio), e che forse sarebbe più corretto mandarlo al BovaByte che non al TS. Per concludere (stavolta sul serio...): vi avevo mandato un mio gioco per Amiga, che per funzionare necessitava del compilatore Amos; letto l'ultimo numero (dicembre) del TS, ne deduco che non lo abbiate visto... Vedrà di farne un eseguibile e spedirvelo! Grazie di tutto, grazie lo stesso! Siete i migliori (anche se eravate più simpatici una volta...)!

Secondo me hai ragione e torto nel contempo: è vero che l'informatica, così come viene insegnata all'università, può apparire alquanto scarna dal punto di vista pratico. Ma questo è vero solo per i primi anni. Non esisterà mai un corso di laurea in Programmazione di Giochi, questo è certo, ma l'Informatica che si studia nei nostri atenei non è certo da buttare via: per essere dei buoni programmatori non è necessario solamente individuare l'algoritmo e renderlo comprensibile alla macchina, bisogna anche conoscere tutti gli aspetti della macchina e, che io sappia, certi argomenti sono un'ottima base da cui partire. Anch'io non ho mai compreso a fondo l'importanza della macchina di Turing quando andavo all'Università, ma penso che ogni buon Informatico (perché non si tratta di essere solo



programmatori, quello è un sottinsieme) debba per lo meno conoscere qualche cenno storico. Che poi in Italia si badi principalmente alla forma e non tanto alla sostanza, caro mio, dovresti saperlo già dalla prima elementare! L'unica scuola dove t'insegnano veramente a FARE qualcosa, nel belpaese, è la Scuola Guida, perché a differenza delle altre si equidistribuisce in teoria e in pratica.

L'università, dipende anche da come la vivi, ti permette di approfondire notevolmente la prima, ma lascia a te il compito di specializzarti nella seconda. Può essere anche un errore, questo è indubbio, ma ti garantisco che l'apprendimento autodidatta rimane sempre il migliore ai fini pratici: è sempre meglio imparare da soli come si fa qualcosa, piuttosto che farselo spiegare ogni volta. L'informatica è una scienza nuova, occorrerà ancora del tempo prima che s'individuino il modo migliore per affrontarla. Per ora, accontentiamoci di quello che abbiamo.

ANCORA SUL PICCOLO SCHERMO

Caro Paolone, innanzitutto le presentazioni: mi chiamo Marco, ho 20 anni e frequento (mica tanto...) a Milano il secondo anno di Economia. In un certo senso potrei definirmi quasi un tuo "concorrente", in quanto scrivo su una rivista on-line di videogiochi presente su Internet. Leggo TGM dal mitico numero 3, quello col mostrone di R-Type in copertina (almeno...mi sembra fosse il n. 3...spero di non aver detto una vaccata!), ma non vi ho mai scritto. E a dire il vero non lo sto facendo neanche adesso, visto che questa mail non è specificatamente per il TGM Mail, ma più per il mons. Besser in persona (oddio, se poi vuoi pubblicarla -magari nella rediviva "posta in sintesi"- niente di male, anzi). Se in questo momento stai pensando qualcosa del tipo "Oddio, quale sarà mai l'incredibile avvenimento che ha sconvolto questo tipo tanto da portarlo a scrivere una lettera a TGM dopo tanti anni di lettura "passiva"?", beh, mi spiace deluderti ma ti sbagli. Non c'è nessuna catastrofe che mi abbia sconvolto l'esistenza, nessun avvenimento clamoroso che mi abbia spinto a scrivere chissà quali "sfuocate elucubrazioni cerebrali" (M. Reynaud). Semplicemente diciamo che in questo pomeriggio di pioggia MI SONO STRAROTTO di studiare Statistica, e tanto per fare qualcos'altro (invece della solita pausa a base di Nutella e Kinder Bueno, così non mi vengono la ciccia e i brufoli) scrivo a TGM (bravo Marco, tanto poi l'esame lo fa un altro, vero?). Tutto qui.

Ho fra le mani il numero di Dicembre: URGH, una mazzata da 244 pagine!!! Non posso non farvi i complimenti per il vostro lavoro che continua a costare le solite 6000 lire (sì, ma adesso non sentitevi autorizzati ad aumentarle, eh...), per non parlare del numero di Novembre e dei suoi due CD. Alla faccia dei ragionieri che stanno a fare il rapporto pagine totali/pagine effettive*pagine di pubblicità+numero di scarpe di mia nonna (anche se un appuntino - che non ha intenzione di aprire nessuna polemica - lo voglio fare: io non sono andato a contare il numero effettivo di pagine "redazionali" effettive del numero di dicembre (non me ne potrebbe fregare di meno), e mi fido delle 120 pagine citate da Max nell'editoriale... Ma se le pagine totali sono 244 come la mettiamo con la storia della "pubblicità inferiore al 50%"?) (pur sapendo di recare un affronto alla mia intelligenza, sono andato a verificare: il numero in questione è composto da 244 pagine in totale, di cui 120 di pubblicità, rimanendo di conseguenza inferiore al 50%). A chi a questo punto si volesse lamentare, non resta che rispondere ricordandogli che una rivista di 124 pagine redazionali, priva di pubblicità, costerebbe il doppio del prezzo attuale di TGM, se non ancora di più. Spero di essere stato chiaro... NdP). Ma non divaghiamo. Dicevo: ho fra le mani il numero di Dicembre, e sto leggendo la posta. In particolare sto leggendo la tua risposta (te l'ho detto che era una lettera indirizzata a te personalmente piuttosto che alla rivista) alla (grandiosa) lettera di Matteo Graci, quella che denunciava la mediocrità della televisione italiana e accusava una buona parte degli italiani di essere dei pecoroni (sta buono, Pastore!) che seguono passivamente le idiozie che vengono quotidianamente vomitate dal piccolo schermo. Nella tua risposta dimostri di essere in gran parte d'accordo con Matteo. Beh, per la maggior parte delle cose lo sono anch'io: siamo tutti d'accordo col fatto che Fede è un burattino nelle mani di Berlusconi, che l'intero TG3 è una massa di burattini nelle mani dell'Ulivo, che gente come Baudo e Bongiorno dovrebbe essere andata in pensione da un pezzo, che Ambra Angiolini è montata come la panna che vendono dal gelataio sotto casa

mia e che Castagna e soci sono quanto di più falso e ipocrita si possa trovare in giro. Non è un caso che "Natural Born Killers" e, andando un po' più indietro con gli anni, "Quinto Potere" (sì, "quinto", non "quarto". Meno famoso ma sicuramente significativo, se lo hai visto) siano solo alcuni tra i miei film preferiti (a proposito, il fatto che "la televisione abbia ucciso il cinema" è una grandissima stupidaggine). Quello su cui però vorrei farti riflettere è il discorso che gli italiani siano tutti una massa di beoti che seguono passivamente quello che esce dalla televisione, fedeli al principio del "io non penso tanto ci sono gli altri che lo fanno per me", e in generale la solita frase che un po' ovunque si trova (lettera di Matteo Graci inclusa) e cioè "Di questo passo dove andremo a finire?". Proviamo un attimo a ragionare: io la penso come te, Dave se non ho capito male la pensa come te, Matteo Graci la pensa come te, la stragrande maggior parte dei miei amici la pensa come me (e quindi come te, come Dave, ecc...), e penso che la lista potrebbe continuare ancora per molto. Insomma, diciamo che non mi è ancora capitato di vedere una lettera scritta su un qualsivoglia giornale che DIFENDA la televisione e i suoi protagonisti. E questi sono solo alcuni casi. Per fare qualche altro esempio si potrebbero citare gli "attacchi" da parte del cinema alla televisione (uno su tutti: NBK!!!), accolti dal pubblico in maniera più che egregia (l'affluenza alle sale lo dimostra) o, cambiando completamente campo, le bellissime vignette di Stefano Disegni e Massimo Caviglia ("Telescherno") pubblicate su TV Sette (quello che danno non ricordo quale giorno - forse il Giovedì? - con il Corriere della Sera, un inserto a mio avviso inutile, non fosse per le suddette vignette che rappresentano la seconda - e ultima - pagina più comica dell'intera rivista dopo quella dell'oroscopo settimanale). Tutto questo per arrivare a dire che a mio avviso la situazione non è poi così negativa. Insomma, TV Sucks, ok, su questo siamo d'accordo... Ma siamo davvero sicuri che gli italiani la seguano in massa? Va bene, ci sono le 13enni che sbavano per Dylan di Beverly Hills, e ci sono pure le 90enni che sbavano per Mike Bongiorno della "Ruota della Fortuna", ma poi? A me sembra di vivere in un paese dove la gente è ben COSCIENTE di se stessa e di quello che fa, ove le persone sono ben capaci di ragionare con la propria testa e, tagliando corto, non sono sicuro che l'opinione pubblica riguardo a quell'arnese chiamato televisione sia poi così positiva come tu e Matteo Graci sostenete... Sbaglio? Mi piacerebbe conoscere le tue impressioni. Via E-Mail, sulle pagine di TGM, tramite piccioni viaggiatori, segnali di fumo... Fai tu, per me è lo stesso (tanto per non spiatellare la solita tiritera del "pubblicatemi vi prego se no la mia ragazza mi molla").

Già che sono qui ne approfitto per dire altre due cose. Ho letto (con estremo piacere) nella "Posta in Sintesi" che state operando un processo di "disinfestazione & defenestrazione, nonché cestinamento selvaggio" riguardo a quelle lettere che ancora si mettono a fare i paragoni del tipo Computer 1 vs. Computer 2 o che scrivono "Il mio Picci/Amiga/C64/Frullatore è più bello di tutti gli altri computer perché ci ho disegnato sopra i pupazzetti colorati". A quando lo stesso trattamento per i tredicenni (senza offesa per i tredicenni) che, possessori di un P180 con 64 Mb di RAM, chiedono se è opportuno overclocchare il tutto fino a 200 MHz "perché GP2 in hi-res col dettaglio a palla alle volte scende sotto i 23 fps: orribile!!!" (io certe lettere le passerei direttamente al Pastore). Altro argomento: mi associo ad Alessandro di Benedetti che si lamentava del fatto che con troppe foto o box all'interno di una recensione vengono alle volte svelati fin troppi particolari di un gioco, particolari che uno (soprattutto dopo aver sborsato 80-90 carte) vorrebbe invece poter scoprire da solo (vedi avventure grafiche). Sacrosanta verità, e anche se magari non servirà a nulla, vi chiedo di tenerne possibilmente conto in futuro (una recensione non si giudica dal numero delle foto). Per concludere vorrei ricordare ad alcuni lettori di TGM (come ad esempio quelli che si lamentavano dicendo che "Screamer 2 si meritava 99% perché 95 è meno del 96 di GP2", anche se penso e mi auguro che costoro stessero scherzando) che TGM (così come nessuna rivista del settore) non è la Bibbia, e che il fatto che un gioco prenda 96 o 97 non significa assolutamente nulla. Mai sentito parlare di opinioni personali, gusti o pareri soggetti-

vi? L'unica cosa da capire è un bel Top Score, e quindi che il gioco vale la candela. Punto. Sarebbe come se un liceale portasse a casa un 8 e mezzo e il padre lo sgrida perché un suo compagno ha preso 9 (non parlo del sottoscritto perché tanto sopra il 18 non ci vado...). Con questo ho veramente finito. Colgo l'occasione per salutare tutta la redazione (ma che fine ha fatto il grandissimo Marco Auletta?), e per ricordarvi ogni tanto di fare una capatina al nostro sito WEB (e magari dirci cosa ne pensate in qualità di "addetti ai lavori"). Ripeto, Paolone, non sono di quelli che chiedono a tutti i costi la pubblicazione. Sarei soddisfatto anche di una "semplice" risposta via posta elettronica.

See ya, Marco Manera

P.S: Nel commento della recensione di Down in the Dumps Emiliano Nencioni chiede se ci sia un modo per disabilitare il fatidico "tasto Windows" (quello con sopra l'odiosissimo logo) presente nelle tastiere per W95, che tanto dà fastidio quando si utilizzano programmi DOS in una finestra di Win95 (non vi dico le volte che giocando a Quake ho premuto, invece dell'Alt per fare lo Strafe, quel cacchio di tasto!!!). Il modo c'è, però non ne so molto... Cioè, so che è disponibile un programmino freeware da parte della Microsoft che adempie proprio a tale funzione. Però non ne so il nome (potrebbe anche essere incluso in qualche "raccolta" tipo i PowerToys... Non so, non ne ho la minima idea). Boh, Emiliano, che dirti? Il programmino esiste: prova a cercarlo al sito della Microsoft. Eventualmente se lo trovi fammi sapere (servirebbe anche a me!).

P.P.S: Ultima cosa e poi giuro che la smetto (anche perché se non torno a studiare mi picchio da solo!!!). Questa è per il Silvestri: mi spiace deluderti, ma MMX non vuol dire MultiMedia eXtensions, come molti erroneamente pensano. MMX non vuol dire un tubo di nulla, come la stessa Intel ha dichiarato in un comunicato ufficiale (se non vi fidate andate a controllare sul loro sito web) (boh, che dire, io sapevo il contrario... NdSS). Cheers!

E' buffo come un tentativo di spiegare un'affermazione, necessiti poi di altrettanti chiarimenti. Ma d'altronde è così per tantissime cose (sbagliato, Paolone, sbagliato: dovresti spiegarti meglio NdMia-Coscienza) e alla regola non è sfuggita neppure la mia invettiva contro il mezzo televisivo. Vedi, Marco, a dicembre non me l'ero presa tanto con l'innegabile "scadere" del mezzo, e nemmeno mi ero sognato di additare cinquanta milioni d'Italiani come una massa di pecoroni poco avvezzi al "filtraggio" del "materiale televisivo", quanto piuttosto con l'uso che del mezzo televisivo si fa da anni. Mi urta il fatto che, al cambio dei musicanti, la nenia sia sempre la stessa. Mi urta il fatto che si continui bellamente a fare disinformazione, e che a protestare ci ritroviamo sempre noi quattro marziani. Mi urta che alle tribune politiche si presentino, al pari dei politici e dei politici, anche comici, presentatori e giullari: a prescindere dal fatto che della loro opinione politica non me ne può fregare granché, può essere lesivo pure per la loro immagine: la presentatrice X potrebbe anche starmi simpaticissima, ma se per venti minuti non fa altro che vomitare addosso alle mie idee, magari lanciando qualche offesa qua e là, potrebbe anche urtarmi, non trovi? Mi dà fastidio che la popolarità televisiva permetta a questo o a quel personaggio di educare le masse su argomenti in cui dimostrano di capire poco o niente, così come non posso soffrire l'immagine distorta che i media, TV in primis, stanno dando alla gente di Internet e di tutte le nuove tecnologie, secondo la solita ricetta del "è nuovo, demonizziamolo" con cui, anni addietro, si cercò di fermare la diffusione dei cartoni animati prima, dei videogiochi poi e, questa è stata veramente ridicola, dei computer in generale. Coi risultati che sappiamo. A questo punto sarebbe veramente interessante porre il seguente quesito: "ma lei guarda la TV perché le vicende di Magalli e della Carrà l'appassionano veramente, oppure per farsi quattro ghignate in allegria?". Peccato, non sapremo mai i risultati.

Per il resto, credo di aver poco da aggiungere, se non che l'opera di disinfestazione e defenestramento prevede, tra l'altro, anche quel tipo di missive - visto che alla rubrica "La posta del Pastore" ci stavamo già pensando da tempo immemore...

CONCLUDENDO

Lo spazio, per questo mese, è terminato. Ci si rilegge, puntuali, a febbraio!!! Buon anno a tutti e... scrivete lettere, scrivete...

Noi Bovas



COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tel. (051) 343.504 r.a.

Fax (051) 344.906 r.a.

e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedì mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:

VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 --- 15 / 19:30 -- chiuso lunedì Mattina

PARMA VIA SAVANI, 14 ---- 9:30 / 13:00 --- 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedì Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

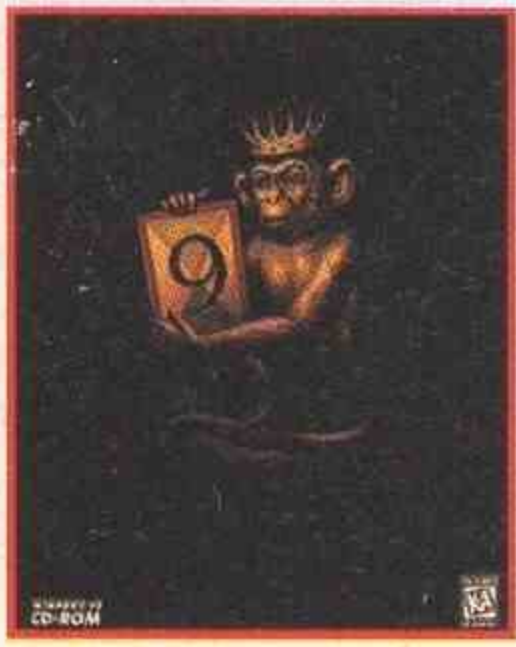
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: <http://www.computerone.it>



A V V E N T U R A



9

Dalla GT Interactive, una incredibile avventura grafica. Ambientata in un misterioso quanto sinistro ed antico albergo, il Last resort, di cui sei dimentato misteriosamente l'unico proprietario, aiutato da 9 Muse dovrai impedire che strane forze del male che sembrano popolare l'albergo, lo distruggano inesorabilmente e dovrai altresì riportarlo al suo antico splendore. Grafica in SuperVga di rara eccezione!! R.H. 486DX266 + 16MB + Win. 95. Consigliato pentium.

PC CDROM 119.000



11th HOUR -White Label-

La stupenda avventura della Virgin, seguito di 7th Guest, ora riproposta in versione budget "white Line".

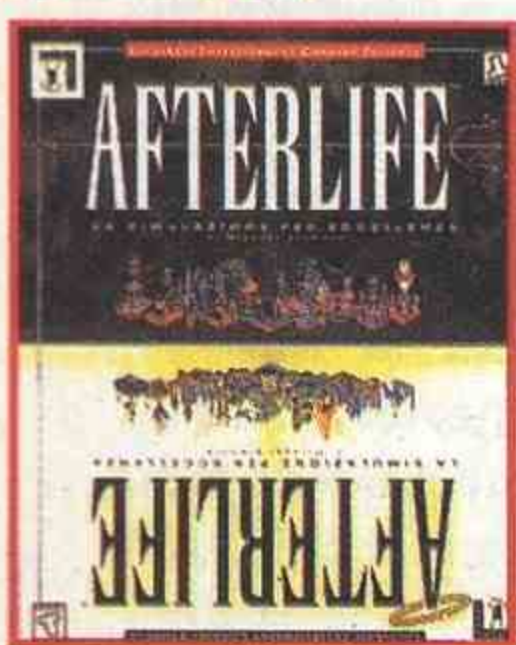
PC CDROM 45.000



ACE VENTURA

Una straordinaria avventura con grafica stile cartone animato ispirata al noto personaggio dall'umorismo demenziale. 60 incredibili allocazioni da visitare con indicibile difficoltà e trappole da superare. R.H. 486DX2 + 8MB + Win3.11 o 95.

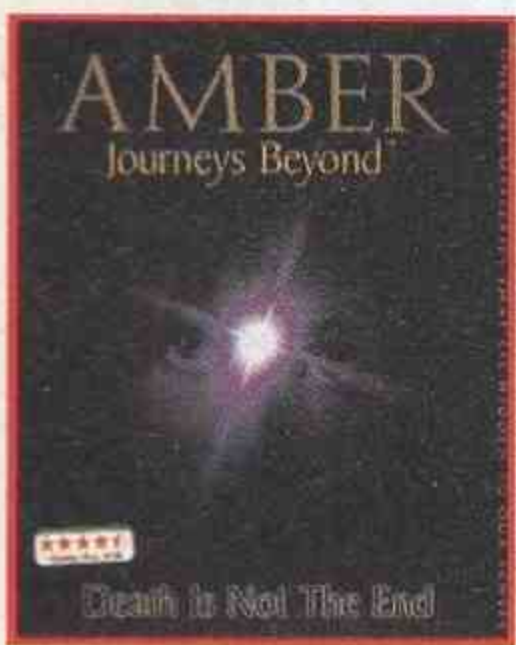
PC CDROM 99.000



AFTERLIFE

Il tuo compito sarà quello di creare 2 mondi contrapposti: l'Inferno ed il Paradiso, infliggendo punizioni o premiando le anime che si presenteranno al tuo cospetto. A renderti il compito ancora più arduo saranno JASPER, un simpatico diavolello ed ARIA un placido ed ingenuo angelo. R.H. 486DX + 8Mb. MANUALE IN ITALIANO - prossimamente disponibile l'upgrade per il parlato in italiano.

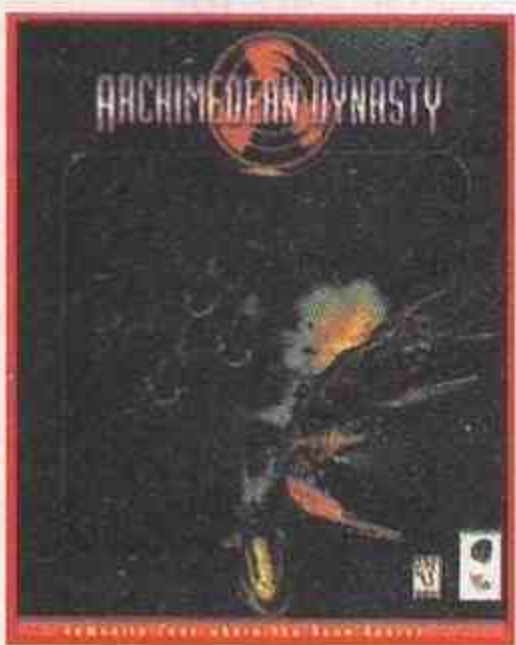
PC CDROM 85.000



AMBER JOURNEYS

Avventura con grafica foto-realistica in 3d, ambientazione elegante e versatile grazie all'interfaccia punta e clicca. Oltre 250 spettacolari animazioni con un audio reale in 3d. Dovrai esplorare una vecchia casa vittoriana ed immergerti in questa misteriosa storia stile mozzafiato!! Da non perdere. R.H. 486DX2-66 + 8MB Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb.

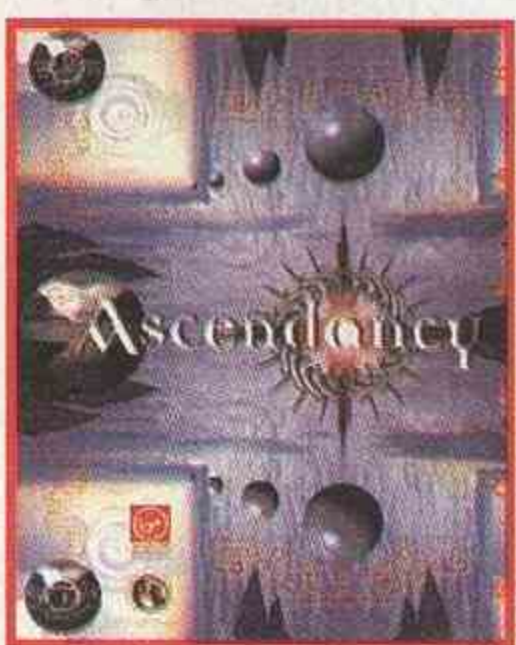
PC CDROM 109.000



ARCHIMEDEAN DYNASTY

Una stupenda avventura ambientata in un misterioso mondo sottomarino. Grafica in alta risoluzione SuperVGA a 65000 colori!, oltre 60 missioni da completare, possibilità di gestione di 4 differenti navi da guerra dotate di oltre 30 diversi armamenti, opzioni tattiche di combattimento, oltre 100 personaggi con cui interagire. R.H. 486DX4-100 + 8MB.

Consigliato Pentium + 16 Mb. PC CDROM 99.000

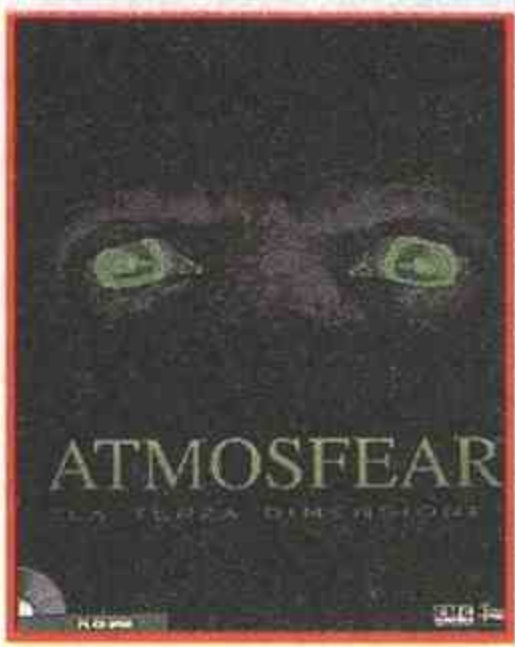


ASCENDANCY

Esplora lo spazio sconosciuto alla ricerca di una galassia ove il popolo della Terra, martoriato dai disastri atomici, possa sopravvivere. Con l'ausilio delle risorse che scoprirai, potrai costruire incredibili veicoli spaziali con i quali trasportare la popolazione e nel contempo difenderla dagli attacchi di misteriosi popoli alieni. R.H. 486DX + 8MB. Finalmente la versione

COMPLETAMENTE IN ITALIANO (gioco + manua

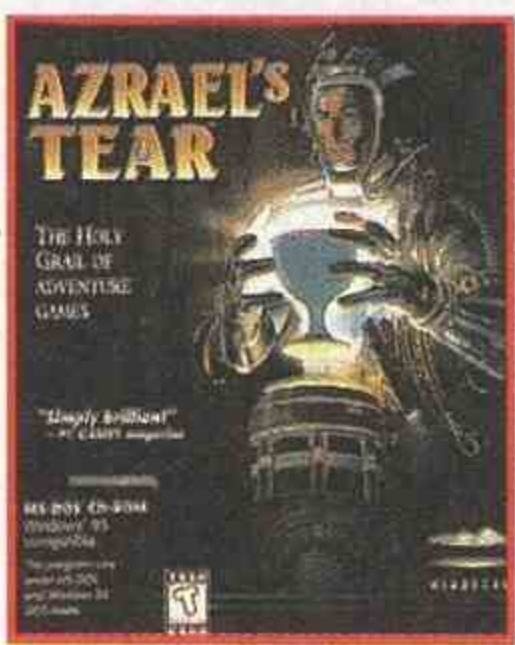
PC CDROM 59.000



ATMOSFEAR

Velocità, strategia, abilità, suspense e grafica mozzafiato! Conoscerete il miglior mondo possibile viaggiando attraverso un altro mondo, una terra tra il nulla e il sempre chiamata l'Altro Mondo. Diventate uno degli infami Messaggeri e poi esplorate le 6 Province alla ricerca delle 6 chiavi di cui avete bisogno per liberare i vostri poteri!

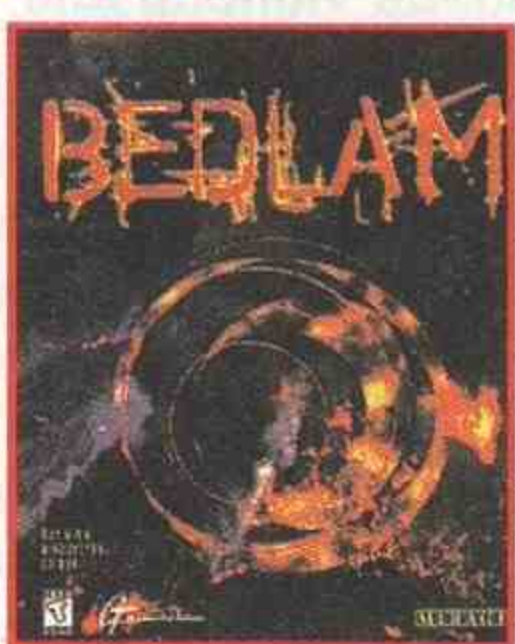
MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2 + 8mb. PC CDROM 79.000



AZRAEL'S TEAR

Dalla Mindscape la favolosa avventura dedicata alla storia del Calice della Salvezza. Attraverso decine e decine di fasi con visuale in prima persona e grafica completamente renderizzata in 3D in tempo reale, dovrete esplorare oltre 70 allocazioni risolvendo dozzine di enigmi, interagendo con decine di personaggi. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 99.000



BEDLAM (Mahyem)

Una straordinaria avventura d'azione con grafica isometrica. Strane creature biomeccaniche, originariamente create per sostituire l'uomo nei lavori più umili, hanno subito una mutazione e stanno minacciando l'invasione del Pianeta. Al comando di un gruppo di droidi mercenari, dovrai riuscire a sconfiggere le orde nemiche. Controllo di 3 robots indipendenti e combattimenti fino a 3 fronti diversi. Migliaia di nemici, armi incredibilmente distruttive, grafica in Super Hi-Res. Sonoro digitalizzato con effetti spaziali 3D. R.H. 486DX2-66 + 8mb

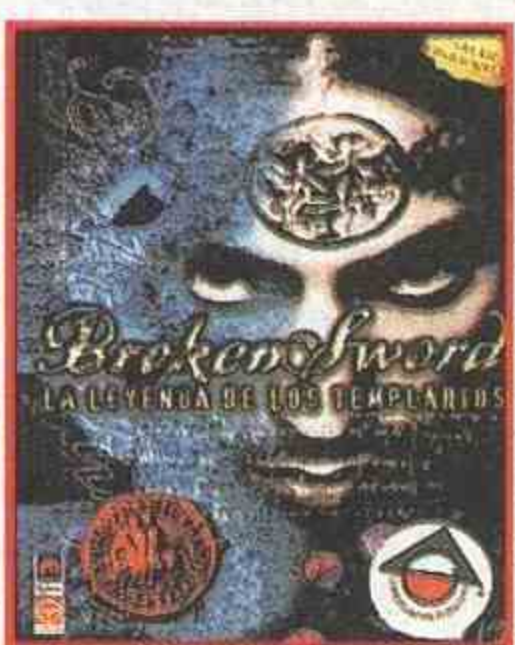
PC CDROM 119.000



BLUE ICE

Preparati ad un viaggio mistico nel cuore di una contea gelata e dispersa. Il mondo irreale di Icia non rivelerà mai i suoi segreti se non a chi è disposto a pagare. Avventura ricca di misteri e colpi di scena. R.H. 486DX2/66Mhz + 8Mb + Win 3.x o W95. Raccomandato Pentium 100 + 16 Mb.

PC CDROM 109.000

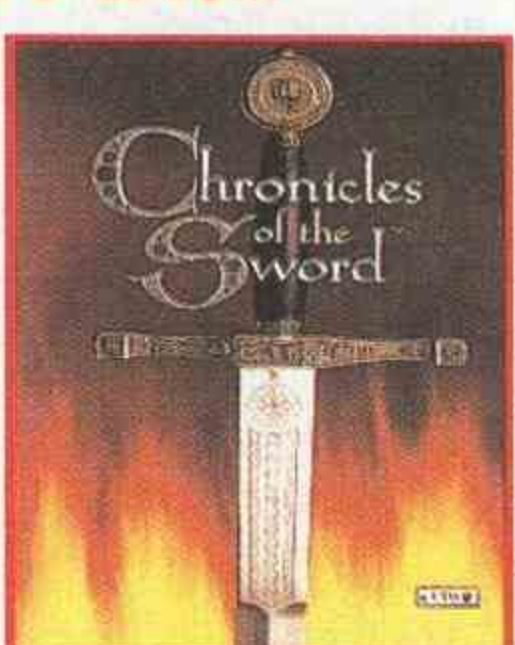


BROKEN SWORD -Italiano-

L'attesissima avventura è finalmente disponibile!! Dagli stessi produttori di Lure of Tempress e Beneath Steel Sky, un'avventura senza precedenti!! Oltre 60 personaggi con cui interagire, più di 50 strumenti ed oggetti utilizzabili, oltre 70 allocazioni da esplorare, grafica dettagliatissima in SuperVGA ed ben 18 sequenze animate, 260 effetti sonori

diversi, il tutto su 2 CDROMS per oltre 50 ore di incredibile divertimento. R.H. 486DX2 + 8MB, consigliato Pentium + 16 Mb + CDrom 4x. finalmente disponibile nella versione completamente in Italiano. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

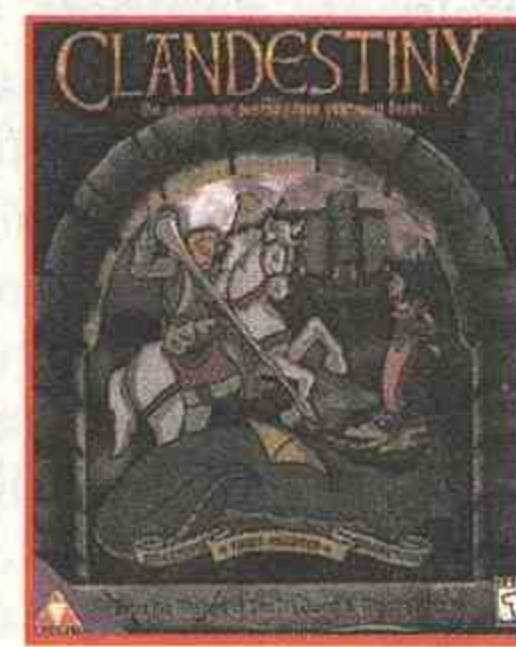
PC CDROM 95.000



CHRONICLES OF THE SWORD

Una meravigliosa avventura con PARLATO IN ITALIANO ambientata nell'epoca di Re Artù ed i Cavalieri della tavola Rotonda contro l'acerrima nemica: la fata Morgana. Grafica curata in modo sublime e giocabilità ai massimi livelli del suo genere. R.H. 486D 2-66 + 8MB MANUALE, SCREEN TEXT E PARLATO IN ITALIANO

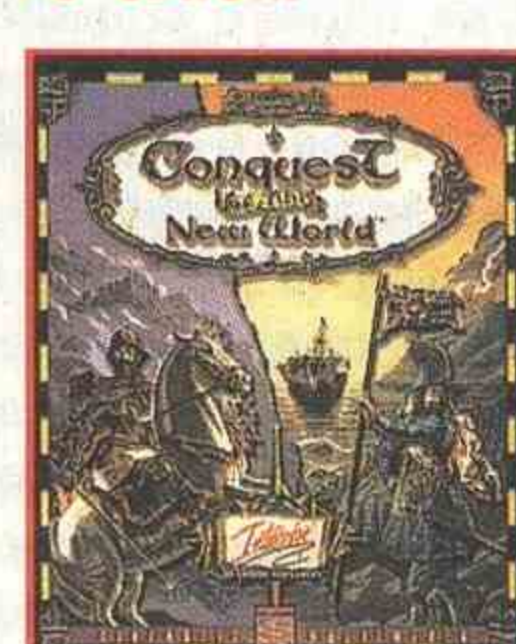
PC CDROM 99.000



CLANDESTINY

Un incredibile viaggio ancestrale dentro i tuoi sogni...Dagli stessi produttori di 7th Guest e di 11th Hour, ecco una straordinaria avventura caratterizzata da una splendida grafica tridimensionale animata in tempo reale. 3 livelli di difficoltà ti condurranno all'interno di un misterioso castello composto da centinaia di stanze, trabocchetti, passaggi segreti e fantasmi di ben 12 generazioni! R.H. Pentium 60 + 8mb + Win 95.

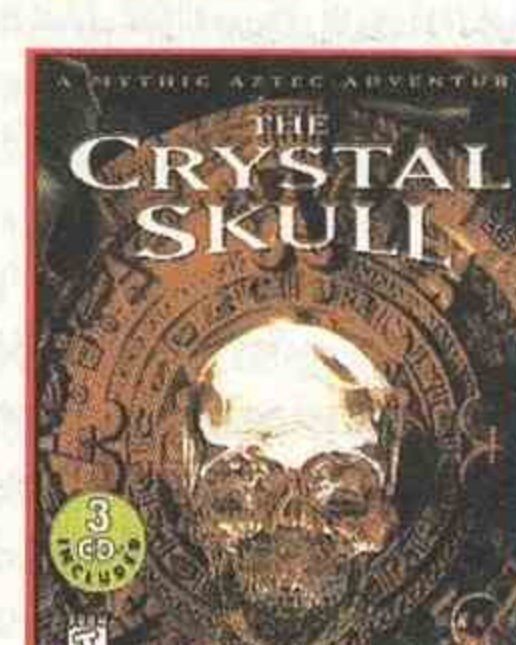
PC CDROM 109.000



CONQUEST OF THE NEW WORLD

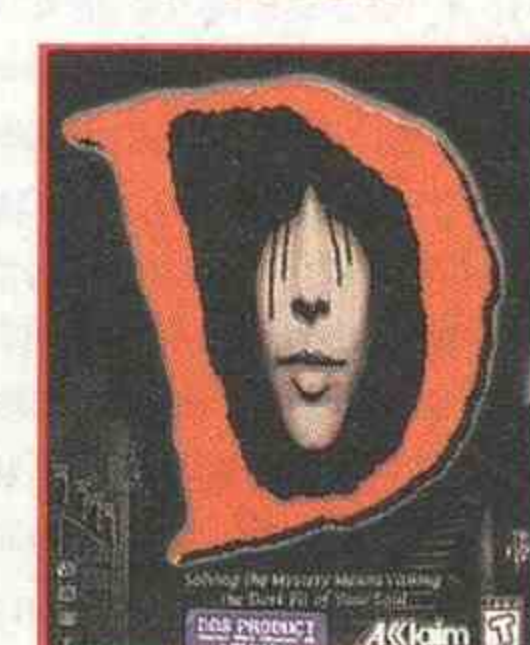
Dalla GT Interactive, una incredibile avventura grafica. Ambientata in un misterioso quanto sinistro ed antico albergo, il Last resort, di cui sei dimentato misteriosamente l'unico proprietario, aiutato da 9 Muse dovrai impedire che strane forze del male che sembrano popolare l'albergo, lo distruggano inesorabilmente e dovrai altresì riportarlo al suo antico splendore. Grafica in SuperVga di rara eccezione!! R.H. 486DX266 + 16MB + Win. 95. Consigliato pentium.

PC CDROM 99.000



CRYSTAL SKULL

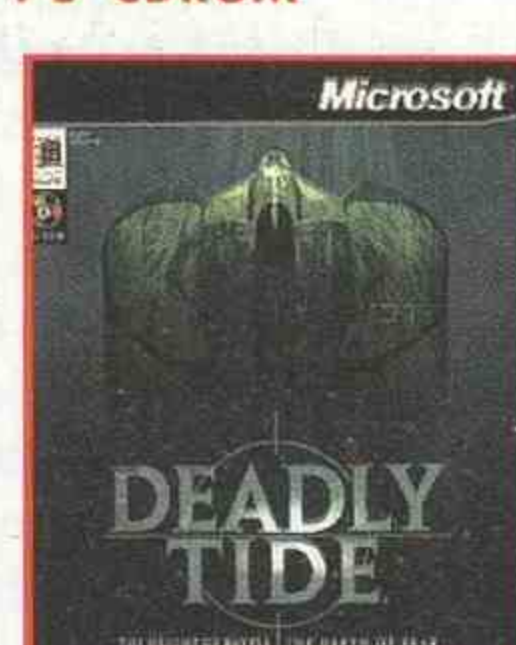
Dalla Maxis una mitica avventura ambientata nell'antico e fascinoso mondo degli Aztechi. ben 3 CDROMS con centinaia di scene animate, dozzine di misteriosi puzzles interattivi, oltre 50 personaggi con cui interagire basati sulla mitologia Azteca e Maya. Il vostro compito sarà quello di esplorare l'antico Messico e trovare un magico teschio di cristallo che detiene il segreto dell'Impero Azteca. Trappole, mostri e centinaia di trabocchetti ed ostacoli da superare. R.H. 486DX2 66 + 8MB + Win. 3.1 o 95. Consigliato Pentium + 16 Mb. PC CDROM 79.000



D

Dalla Acclaim una incredibile avventura grafica renderizzata semplicemente ECCEZIONALE. Oltre alla trama coinvolgente che vi porterà a rimanere letteralmente incollati allo schermo fino alla fine, la visuale in soggettiva e la grafica spettacolare fanno da contorno ad un titolo di sicuro successo. R.H. 486DX2-66 + 8MB.

PC CDROM 99.000



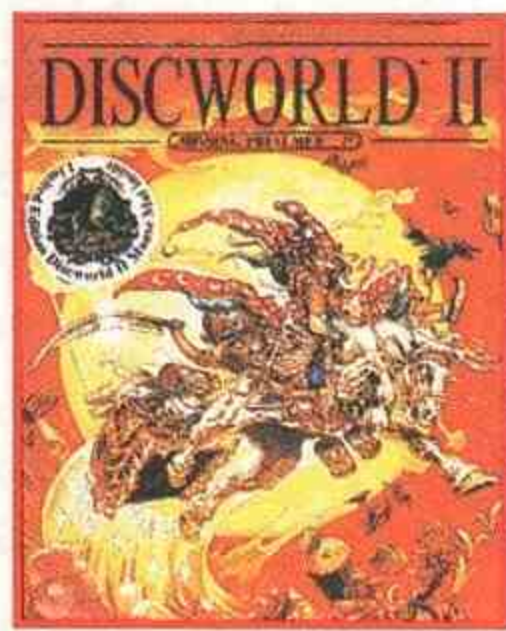
DEADLY TIDE -Microsoft-

Dalla Microsoft una spettacolare avventura d'azione. Gli alieni sono arrivati e la Terra corre una grave rischio! La tua missione è veramente pericolosa e le chances di vittoria sono minime. Dovrai colpire il cuore della base aliena sottomarina! Grafic 3D stile Hollywood, visuale a 360 gradi con effetti cinematografici. Il pericolo può arrivare da ogni angolo!! R.H. Pentium 75 + 8mb + Win 95.

PC CDROM 92.000

NEGOZIO A BOLOGNA: VIA VELA 12/2 dalle 9:00 alle 19:30 orario continuato - chiuso lunedì mattina

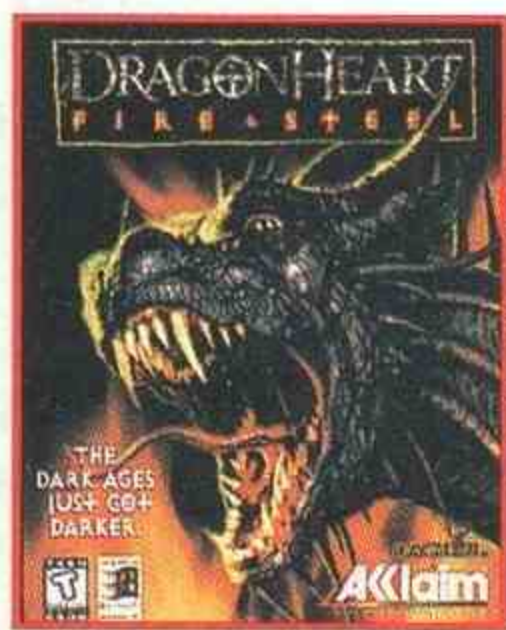
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

**DISCWORLD 2**

Secondo episodio della stupenda avventura della Psygnosis. Questa volta ancora piu' definita sotto un punto di vista grafico e sicuramente miglioratissima invece come trama e intreccio di gioco. Un vero capolavoro!!! R.H. 486DX4/100Mhz + 8Mb (per DOS) +16M

PC CDROM

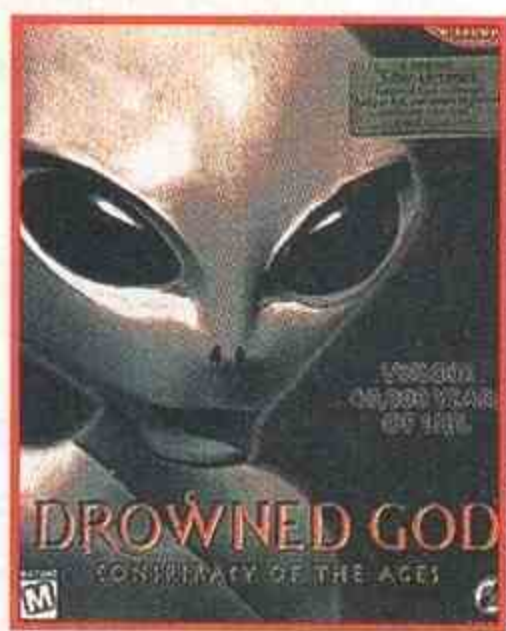
129.000

**DRAGON HEART**

Attesissimo titolo dall' Acclaim, ambientazione medioevale con una grafica dettagliatissima. Prospettiva in prima e in terza persona. Dovrai sfidare draghi, maghi e centinaia di lottatori. R.H. 486 DX2-66 Mhz + 8 Mb + Windows 95.

PC CDROM

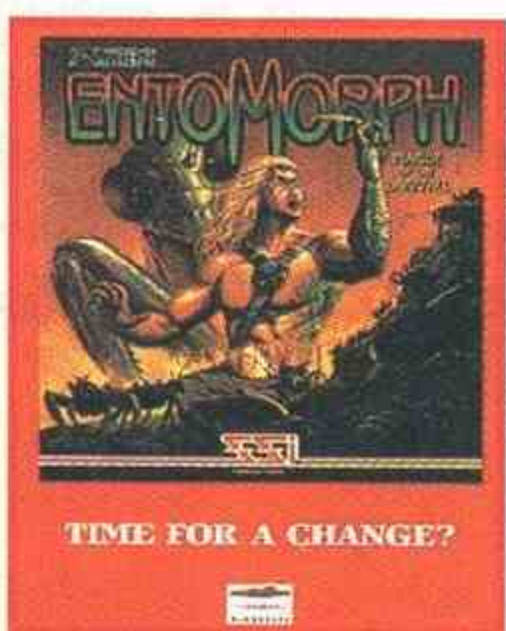
95.000

**DROWNED GODS**

Dalla Inscape una avventura veramente notevole con grafica surreale 3d renderizzata articolata su 3 cd per un totale di circa 40 ore di gioco. Il tuo compito sara' quello di svelare decine di segreti che la storia non e' mai riuscita a svelare. Potrai dialogare direttamente con diversi personaggi della storia quali Newton, Einstein, Vinci ecc.. R.H. Pentium 75 + 8 Mb + W95

PC CDROM

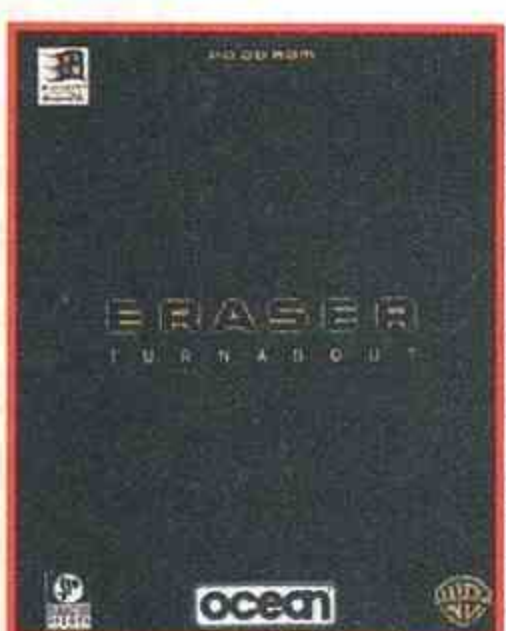
99.000

**ENTOMORPH**

Una stupenda avventura fantasy stile gioco di ruolo prodotta dalla SSI ambientata in un mondo diabolico ove le creature vengono trasformate in orribile insetti giganti mutanti.

PCCDROM

89.000

**ERASER**

Dalla Ocean una magistrale avventura ispirata all'omonimo film. Nei panni del maresciallo Krueger, il tuo compito e' uccidere una serie di importantissimi testimoni governativi, avventura piena d'azione e suspense con grafica digitalizzata. Manuale in Italiano. R.H. Pentium 100 Mhz + 16 Mb + Win 95.

PC CDROM

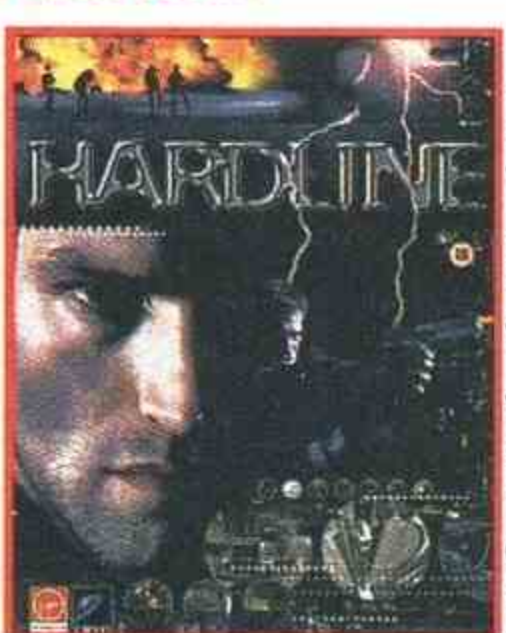
82.000

**FABLE**

Una meravigliosa avventura grafica caratterizzata da grafica in alta risoluzione, personaggi animati splendidamente, dialoghi digitalizzati. Tante avventure in una! MANUALE E TESTI SU SCHERMO IN ITALIANO

PCCDROM

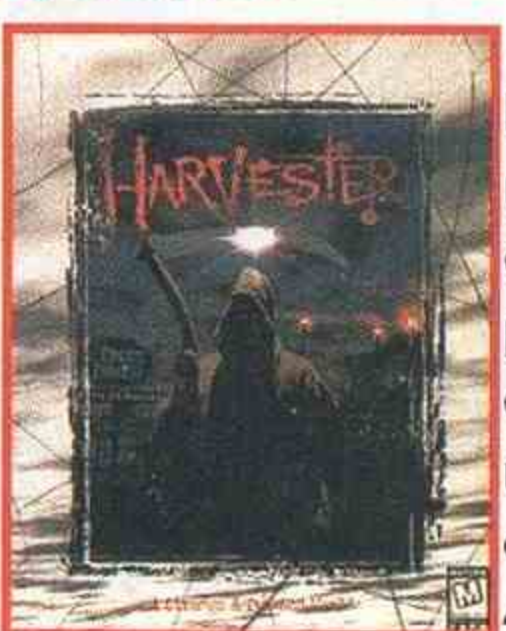
69.000

**HARDLINE**

L'attesa avventura grafica prodotta dalla Virgin in collaborazione con Cryo Interactive! Completamente digitalizzata vi offre oltre 2 ore di filmati full motion video, piu' di 200 effetti speciali, 10 livelli con almeno 25 allocazioni per livello da esplorare, 12 diversi armamenti e piu' di 20 nemici da sconfiggere. Ampie possibilita' di configurazione del gioco: arcade e avventura, bassa, media ed alta risoluzione. R.H. 486DX2 + 8MB. Pentium + 16 Mb per modalita' SuperVGA.

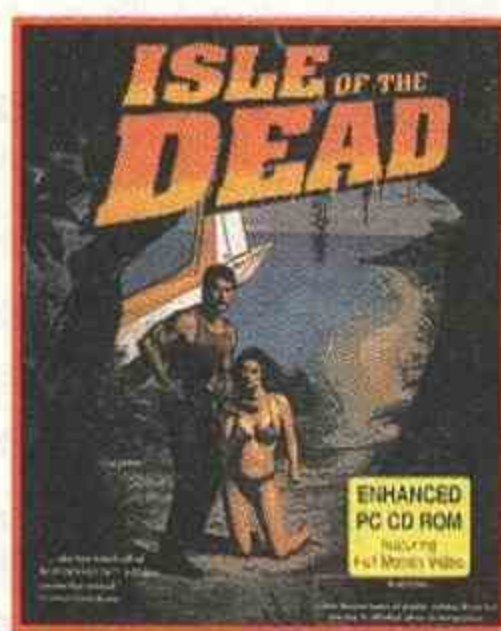
PC CDROM

89.000

**HARVESTER**

L'attesissima avventura cinematografica della merit Studios: Harvester! Un denso ed orribile mistero avvolge una tranquilla e piccola cittadina americana. Grafica ad altissimo livello per una giocabilita' veramente coinvolgente. Centinaia di localita' da esplorare e misteri da risolvere. R.H. 486DX2 + 8MB. Raccomandato Pentium + 16 Mb. PC CDROM

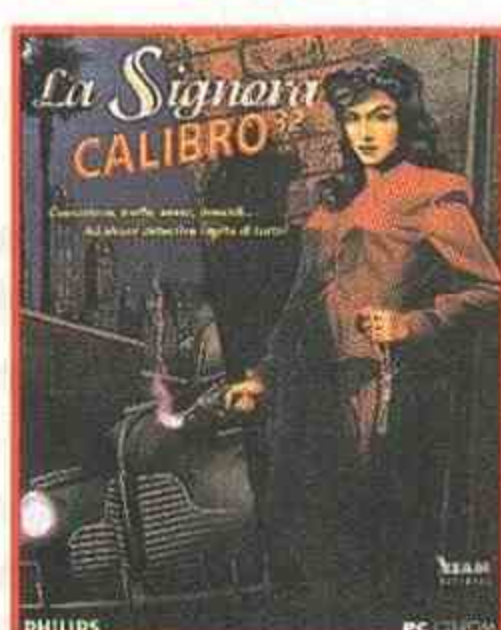
109.000

**ISLE OF DEAD**

Una stupenda avventura con fasi arcade ambientata in una sperduta isola del Pacifico. Grafica impressionante con azione stile Wolfenstein 3D. Una stupenda avventura con visuale in soggettiva tutta TRIDIMENSIONALE. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM

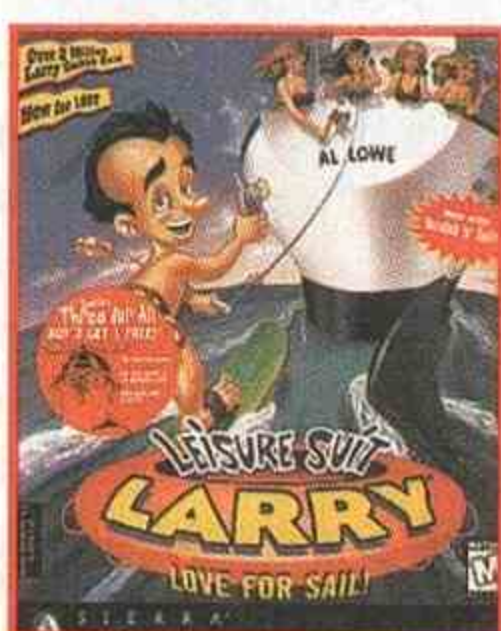
39.000

**LA SIGNORA CALIBRO 32**

Un appassionante film giallo interattivo completamente filmato con spettacolari immagini video a schermo pieno durante tutto il gioco, 30 veri personaggi che recitano in questa storia intrigante e ricca di colpi di scena, il tutto in una ambientazione tipica degli anni '40 con belle donne, scommesse clandestine, squallide bettole e tanto pericolo. Colonna sonora originale e ben nove avvincenti finali diversi a seconda delle tue abilita' di investigatore. Oltre quaranta ore di gioco su 2 cdrom. R.H. 486DX2-66 + 8MB Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

PC CDROM

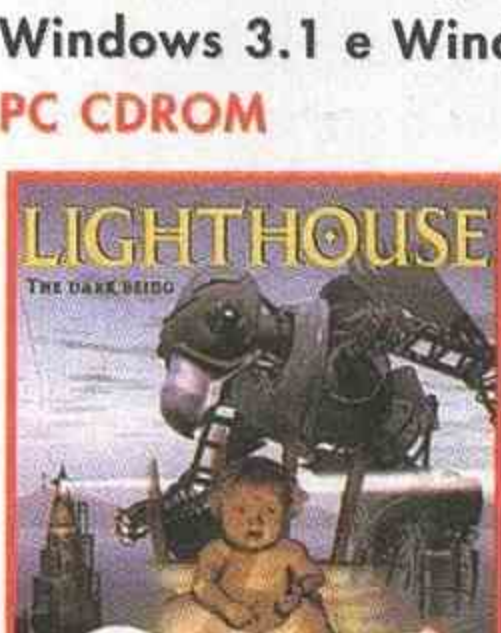
99.000

**LEISURE SUIT LARRY 7**

La saga dedicata al simpaticissimo e sempre assetato di sesso LARRY continua con questo esilarante nuovo episodio! Un viaggio su una nave da sogno colma di fanciulle UNICHE!!! Ottima l'interfaccia punta e clicca che rende veramente semplice la giocabilita' e l'interazione con i personaggi. Trama come sempre coinvolgente e SUPER PICCANTE! R.H. 486DX2-66 + 8MB. Consigliato Pentium + 16 Mb. Formati per DOS, Windows 3.1 e Windows 95.

PC CDROM

109.000

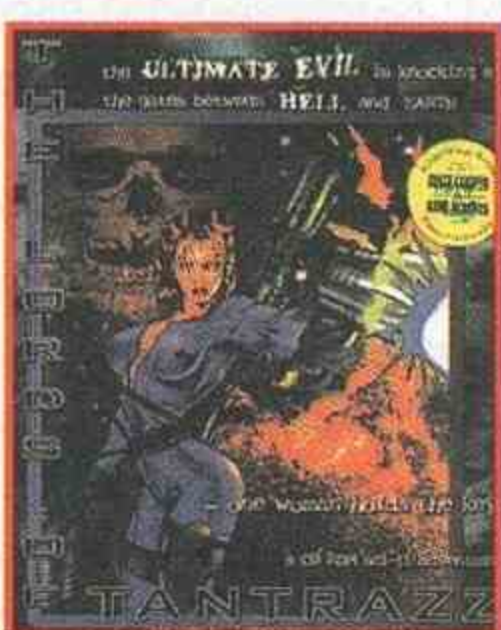
**LIGHTHOUSE**

Dalla Sierra una meravigliosa avventura dove tutto e' stato modellato in 3D non in tempo reale, ma pre-calcolato in modo da garantire una grafica ancora superiore!, La storia, science fiction, vi trasformerà in uno spirito trasportandovi dai tempi piu' antichi alle civiltà tecnologicamente avanzate del futuro. Un nuovo stile di avventura che vi trasporterà tutto d'un

fiato alla ricerca spasmodica del "cosa viene dopo...". R.H. 486DX2 + 8MB. Raccomandato Pentium + 16 Mb.

PC CDROM

95.000

**LORD OF TANTRAZZ**

Una straordinaria avventura ambientata nel futuro. Nei panni di una Super agente segreto, Veronica Callahan, sarete coinvolti in una missione densa di pericoli e mistero contro le forze diaboliche del male. Completamente interattiva, incredibili animazioni, grafica in 2D e 3D. R.H. 486DX2 + 8MB . Formato ibrido sia per PC che per Macintosh

PC CDROM

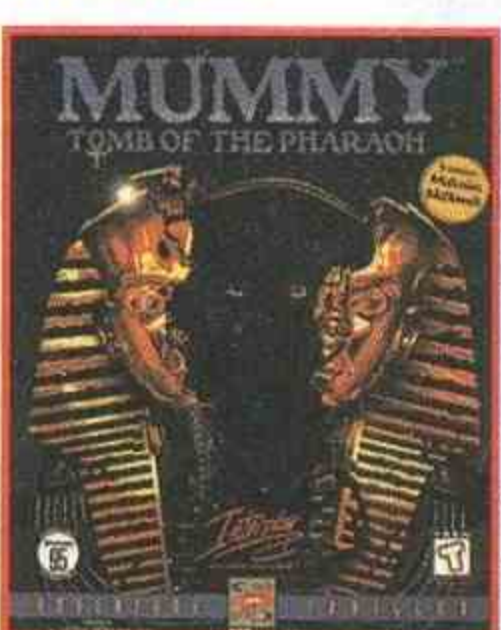
99.000

**MASTER OF DIMENSION**

Una straordinaria avventura che vi porterà attraverso ben 12 dimensioni con l'obiettivo di salvare il Mondo dalla distruzione. Un piacevole mixage di grafica a 2 e 3 dimensioni, 100 allocazioni spettacolari da esplorare, ambientazioni di ogni genere, fantasia, futuro, passato ecc. R.H. 486DX2 + 8MB + Win.95. Raccomandato Pentium + 16 Mb.

PC CDROM

95.000

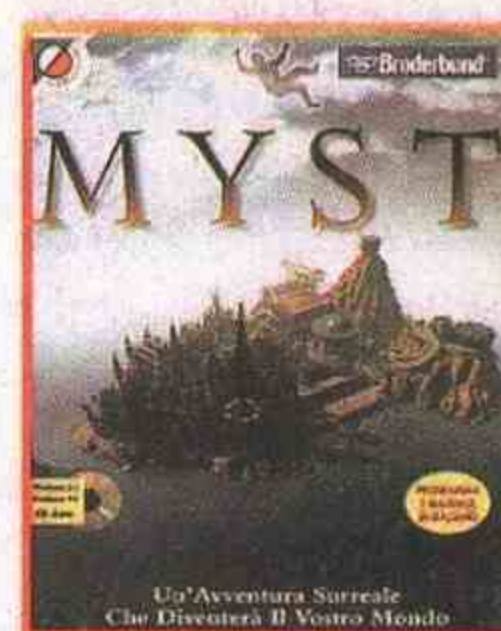
**MUMMY: Tomb of the Pharaoh**

Sei un agente di una importante Compagnia Mineraria inviato per risolvere uno strano mistero in un cantiere egiziano. Dopo un'indagine iniziale scopri una Tomba....e qui iniziano le tue peripezie!!! Una avventura cinematografica senza precedenti. Oltre 50 locazioni da esplorare e miriadi di passaggi segreti navigando in incredibili scenari dell'antico

Egitto completamente digitalizzati. R.H. 486DX2+8MB.

PC CDROM

119.000

**MYST -Italiano-**

L'avventura piu' venduta nel mondo finalmente disponibile nella versione completamente in Italiano. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 386DX-33 + 4MB .

PC CDROM

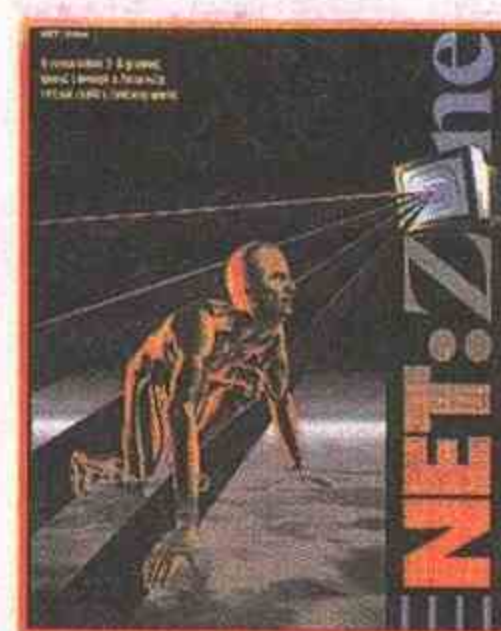
79.000

**NEO HUNTER**

Dalla Virgin una straordinaria avventura interattiva realizzata dallo stesso artista che ha progettato la trilogia di Star Wars, Orson Scott card! Ambientazione futuristica suddivisa in 50 esaltanti livelli colmi di azione, missioni, combattimenti e soluzione di misteri. Visuale in prima persona, continua interazione con decine di personaggi, animazioni a livello cinematografico, colonne sonore digitalizzate. R.H. 486DX2 66 + 8MB. Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb.

PC CDROM

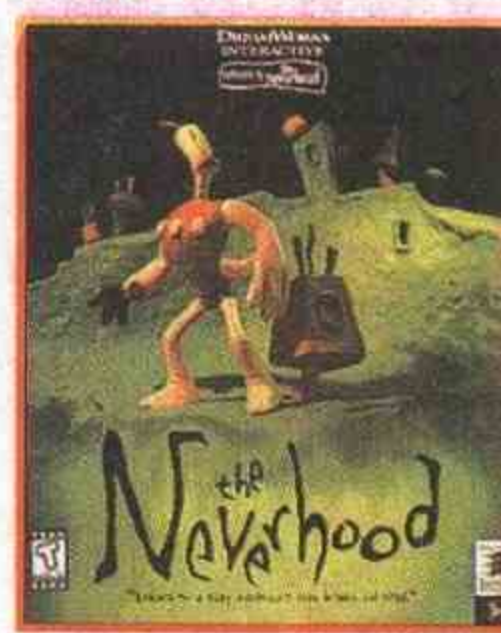
99.000

**NET: ZONE**

Una favolosa avventura grafica tridimensionale ambientata in un mondo futuristico in stile realta' virtuale. Area di gioco panoramica a 360 gradi, grafica ad alta risoluzione a 32000 colori, effetti speciali e sonori digitalizzati, 5 incredibili mondi ognuno con le proprie peculiarita' grafiche, una moltitudine di sofisticati oggetti da creare, cercare e manipolare, singolare simulazione di comunicazione interplanetaria tra computers, e molto altro ancora! R.H. 486DX2-66 + 8mb. Consigliato Pentium 75 16 Mb.

PC CDROM

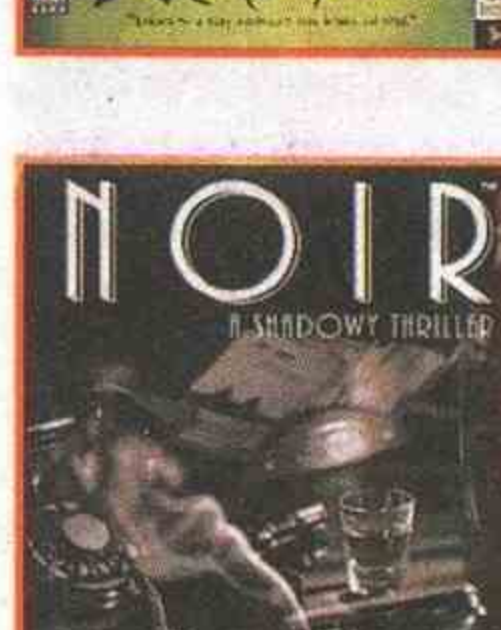
79.000

**NEVERHOOD CHRONICLES**

Attesissimo capolavoro della Microsoft, grafica SPETTACOLARE in 3d con effetti mai visti. 50.000 frame per animazione possono sicuramente far comprendere a che livello sia questa stupenda avventura. R.H. Pentium 75 + 8 Mb + CD 4X.

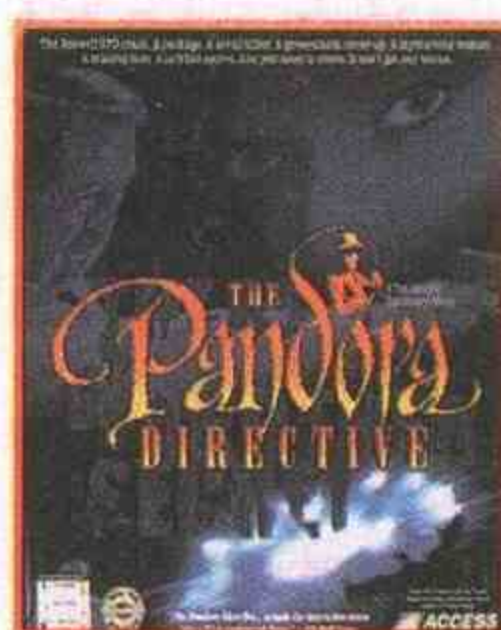
PCCDROM

109.000

**NOIR**

Una emozionante avventura thriller dove nei panni di un detective dovrete cimentarvi nella risoluzione di 6 casi misteriosi. Ambientata negli Anni '40, tra spionaggio e delinquenza comune, usufruisce di una splendida grafica digitalizzata, una facile interfaccia utente stile punta e clicca, ricrea la gloriosa atmosfera da "film noir". Sviluppata su 3 livelli di difficolta'. R.H. 486DX2-66 + 8MB + Win. 95. Consigliato Pentium + 16 Mb. PC CDROM

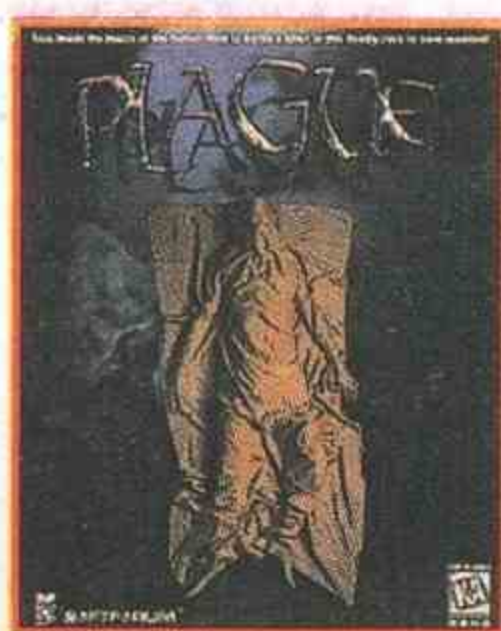
99.000

**PANDORA DIRECTIVE**

Dalla Access Software l'attesissimo seguito di Under a Killing Moon!! Ben 6 CDROMS!! Ambientato nell'aprile del 2043 impersonando il noto Tex Murphy dovrete cimentarti nella piu' pericolosa storia della tua vita!! Grazie al nuovo motore grafico "Virtual World", potrai spostarti con un numero illimitato di movimenti. 3 diverse storie con 7 diversi finali conferiscono al gioco doti di longevita' pressochè uniche. 2 livelli di difficolta' e grafica creata stile "Hollywood" per un realismo da film!. Compatibile anche con Win95. R.H. 486DX2 + 8MB (12 mb per Windows).

PC CDROM

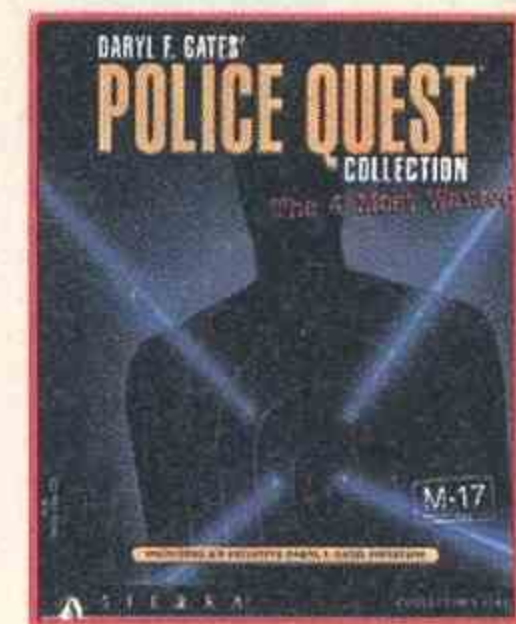
109.000

**PLAGUE**

Una straordinaria avventura che vi vede impegnati in una lotta all'ultimo sangue con l'obiettivo primario della salvezza del genere umano. Ambientata nell'anno 2012 dove un misterioso virus proveniente da un computer mutante sta' infettando la mente del genere umano. Visuale multi-direzionale in 3D grazie ad un particolare motore grafico, centinaia di aree da esplorare che potrebbero nascondere il segreto della vittoria, effetti musicali e grafici digitali. R.H. 486DX2 + 8MB. Raccomandato Pentium 100 + 16 Mb.

PC CDROM

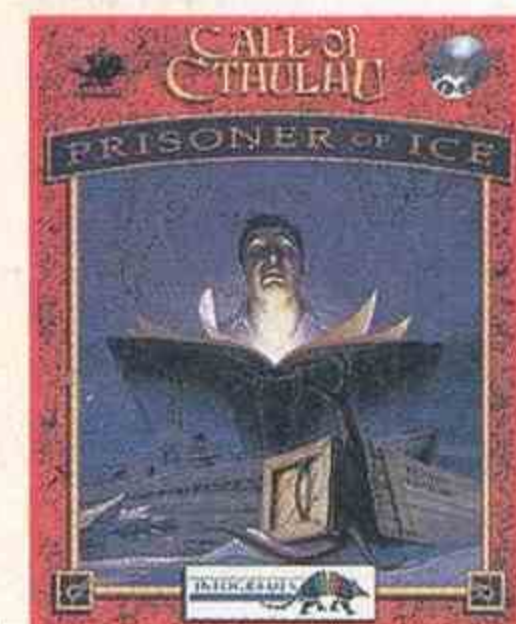
89.000



PC CDROM 119.000

POLICE QUEST COLLECTION

Dalla Sierra questa stupenda raccolta dei primi 4 episodi di una delle avventure arcade di maggior successo. La collection comprende inoltre un utilissimo game creator per poter generare nuovi episodi!! R.H.386 + 4MB RAM.



PC CDROM 85.000

PRISONER OF ICE

Un'avventura grafica senza precedenti. Delle strane creature mutanti stanno crescendo a bordo di un sottomarino imprigionato tra i ghiacci del Polo. Riuscirai a combatterle? Grafica INCREDIBILE e trama coinvolgente!. R.H. 486 + 4MB (vers. VGA) 486 + 8MB (vers. SVGA). VERSIONE COMPLETAMENTE IN ITALIANO



PC CDROM 95.000

QIN: Tomb of the middle Kingdom

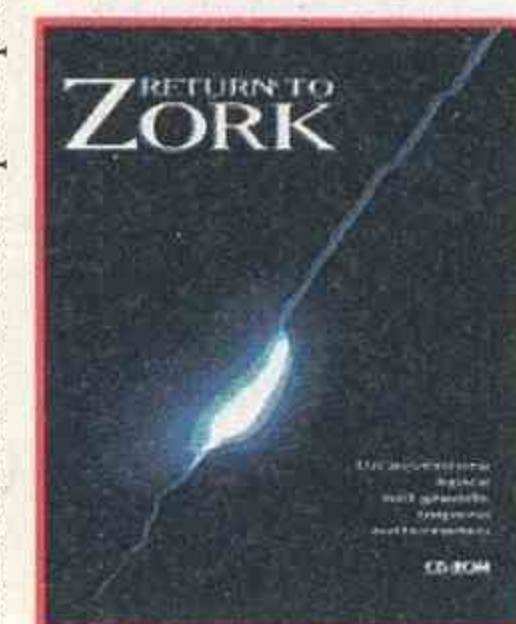
Un'incredibile avventura grafica in cui, impersonando un coraggioso esploratore, vi troverete immersi nei densi misteri di un'antica tomba cinese alla scoperta dei misteri dell'Imperatore QIN SHI HUANG-DI. Grafica incredibilmente renderizzata in 3D, mappe originali ti guideranno all'interno della tomba, dovrete evitare una moltitudine spaventosa di trabocchetti e trappole per poter terminare il vostro fantastico viaggio. R.H. 486DX4 + 8MB.



PC CDROM 119.000

RAMA

La stupenda avventura grafica della Sierra! Una misteriosa quanto immensa astronave spaziale proveniente dai misteri dell'Universo e' inspiegabilmente penetrata nel nostro sistema solare. Tu impersoni un astronauta selezionato per esplorare questo incredibile mondo e scoprire il motivo del suo avvicinamento. Rama rappresenta la simulazione virtuale della mente umana nella sua piu' grande sfida: scoprire il segreto dell'Universo infinito! La grafica e' realmente indescrivibile! R.H. 486DX2 + 8Mb; Consigliato Pentium 75 + 16 Mb



PC CDROM 85.000

RETURN TO ZORK

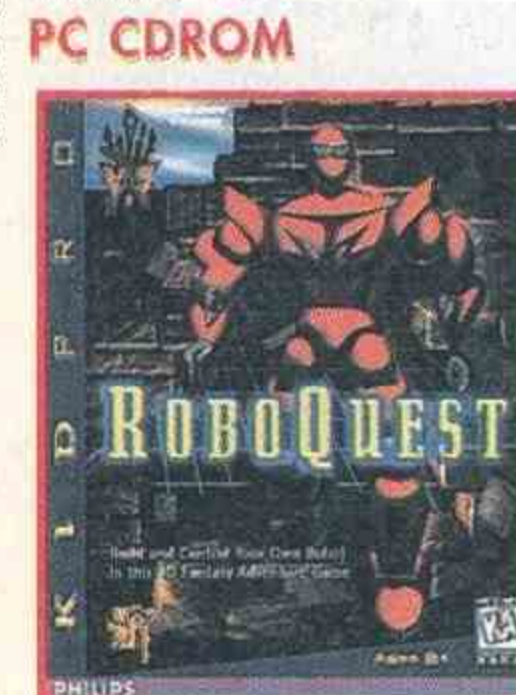
Quella che e' stata definita la miglior avventura del 1995. Grafica e giocabilita' ai massimi livelli. R.H. 486 + 4MB



PC CDROM 99.000

RIDDLE OF MASTER LU

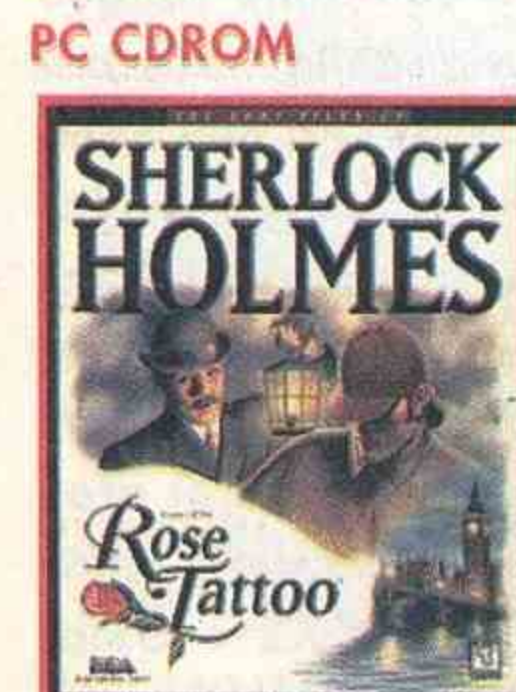
Affronterete un'avventura cosi' realistica da non credere ai vostri occhi!! Calatevi nei panni di Robert Ripley, rinomato collezionista di bizzarri reperti archeologici, in una spettacolare avventura grafica ambientata negli anni '30. Esplorerete l'inter pianeta con una rivoluzionaria tecnologia grafica cinematografica in grado di assicurare l'interazione realistica ed emotiva. Oltre 200 allocazioni da visitare!! COMPLETAMENTE IN ITALIANO



PC CDROM 79.000

ROBOQUEST

Costruisci e controlla il tuo Robot in questa fantastica avventura fantasy 3D!. Interamente costruito con grafica renderizzata 3D avrete infatti la possibilita' di costruire e personalizzare un Robot conducendolo poi per un oscuro castello infestato di trappole. Visuale in soggettiva in 3D. R.H. 486DX2 + 8MB + Win3.11 o 95.



PC CDROM 108.000

SHERLOCK HOLMES ROSE

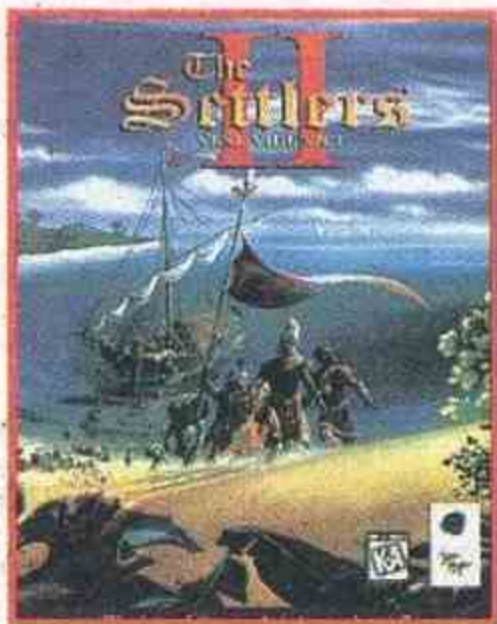
Una nuova coinvolgente avventura Thriller che vi vede protagonisti nei panni del famoso Sherlock Holmes: The caso del Rose Tattoo. Ambientazione nell'Inghilterra Vittoriana con grafiche curate nei minimi particolari, facile interfaccia di gioco punta clicca, supporta sia la modalita' Dos che Win 95, oltre 50 stupende allocazioni da visitare. R.H. 486DX2 + 8MB (16 mb per win 95)



PC CDROM 95.000

THE SACRED MIRROR OF KOFUN

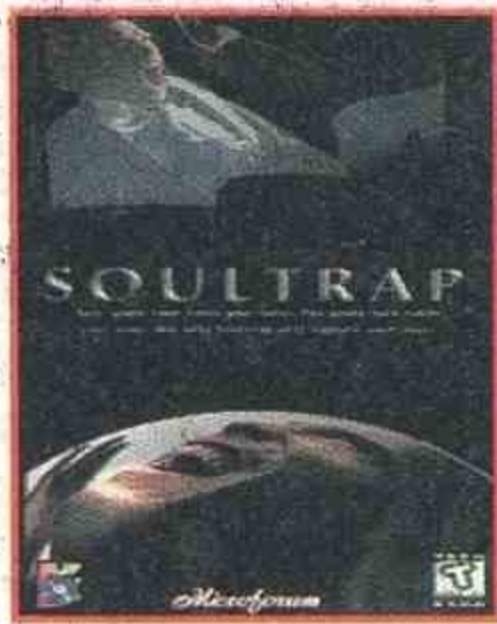
Una straordinaria avventura ambientata nei meandri delle estreme profondita' marine. La prima avventura grafica che utilizza immagini reali e digitalizzate degli Abissi! Migliaia di locazioni digitalizzate in 3D da esplorare completamente renderizzate con visuale a 360 gradi, oltre 80 ore di gioco, piu' di 2 ore di full motion videos. La tua missione inizia nel Pacifico alla scoperta di un antico amuleto giapponese denominato appunto "Lo specchio Sacro di Kofun". Formato ibrido sia per PC che per Macintosh. R.H. 486DX2 + 8Mb. Consigliato Pentium + 16 Mb.



PC CDROM 79.000

SETTLERS 2

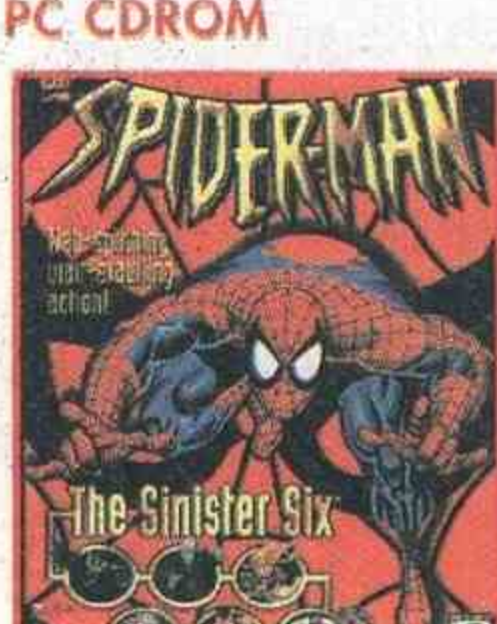
Una favolosa simulazione economica strategica che si pone come seguito al famoso successo della Blue Bytes: The Settlers. Ti ritroverai insieme al tuo popolo su un'isola apparentemente deserta dopo aver lottato invano contro la furia marina. La tua nave e' distrutta. Da qui inizia il vostro arduo compito di ricostruire la civilita' sfruttando al meglio qualsiasi risorsa e sviluppando sia culturalmente che economicamente il tuo popolo fino a portarlo ai massimi splendori.



PC CDROM 85.000

SOULTRAP

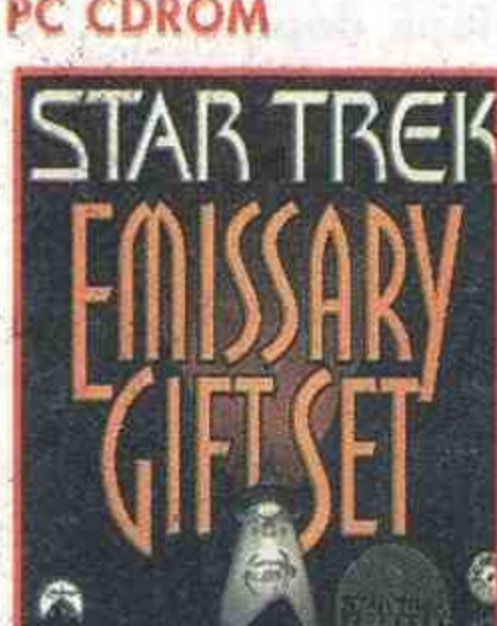
Una straordinaria avventura grafica d'azione che sfrutta una nuovissima tecnologia grafica di renderizzazione in 3D in tempo reale. centinaia di locazioni da esplorare, la vostra abilita' di tiratori scelti sara' messa a dura prova contro decine di nemic agguerriti pronti ad eliminarvi alla minima disattenzione, chiavi ed oggetti segreti da raccogliere ed utilizzare per avanzare di livello, visuale in prima persona piu' diverse opzioni selezionabili in terza persona per una giocabilita' unica nel suo R.H. Pentium 90 + 12 Mb + Win. 95



PC CDROM 95.000

SPIDERMAN THE SINISTER 6

La fantastica avventura d'azione dedicata al notissimo personaggio della Marvel Comics: L'uomo Ragno! Grafica curata in modo egregio, stile cartone animato, 4 livelli di difficulta' per adattarsi a tutte le esigenze, 6 differenti trame di gioco. per riuscire nelle tue missioni dovrai utilizzare tutti i tuoi super poteri e districarti tra i numerosi tranelli con una buona dose di strategia. Possibilita' di Link diretto con il sito Internet dedicato!. R.H. 486DX2-66 + 8MB. Consigliato Pentium + 16 Mb. Formati per DOS, Windows 3.1 e Windows 95.



PC CDROM 99.000

STAR TREK EMISSARY GIFT

Una straordinaria confezione dedicata ai 30 anni di Star Trek, contenente: STAR TREK TECHNICAL MANUAL, il viaggio interattivo all'interno dell'astronave piu' famosa del mondo, STAR TREK DEEP SPACE NINE: HoloSuite Missions, una serie di missioni dedicate Space Nine, il FILM Star Trek Deep Space Nine, in videocassetta la versione originale dell'episodio dedicato all'aspro combattimento contro di Cardassians, ed il CD Audio STAR TREK KLINGON, contenente tutte le conversazioni originali nel linguaggio astrale creato da Marc Okrand. R.H. 486DX2 + 8MB.



PC CDROM 99.000

STAR TREK BORG

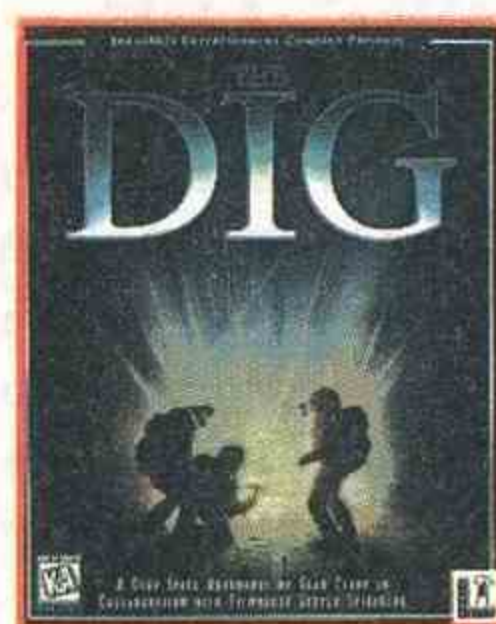
Nuovo episodio della fortunata serie Star Trek. 120 minuti di originale filmato su cui dovrai interagire, realizzato con la nuova tecnologia full-motion full-frame. Comprende una dettagliatissima guida a Borg e il dossier Picard, il tutto su 3 cdrom. R.H. Pentium 90 + 8 Mb .



PC CDROM 95.000

STORM

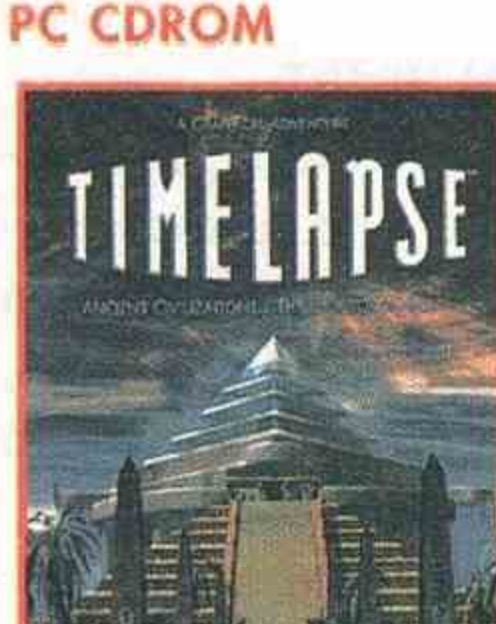
Una spettacolare avventura sottomarina prodotta su ben 3 CDROMS. Le risorse naturali della terra sono ormai esaurite. I Satelliti hanno rilevato una nuova risorsa di energia tre miglia sotto il livello del mare. Viene installata una stazione di trivellazione che viene poi inspiegabilmente ad alta tecnologia chiamato STORM viene inviato ad investigare, al comando del quale e coprendo i segreti degli abissi potrai persino cambiare il destino dell'umanita'... oppure terminare la tua esistenza. MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium + 8mb..



PC CDROM 99.000

THE DIG -Italiano-

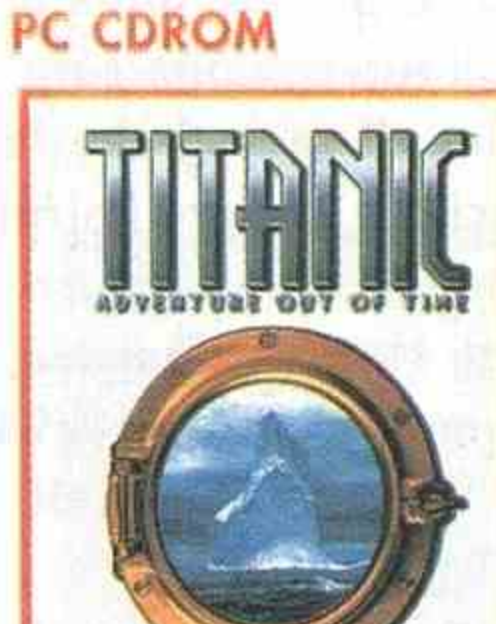
Una eccezionale avventura ispirata ad un'idea di Steven Spielberg caratterizzata da una grafica semplicemente incredibile arricchida da effetti speciali unici. Una combinazione di avventura, strategia, rompicapo che Vi regalerà ore di gioco indimenticabili. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO



PC CDROM 129.000

TIMELAPSE

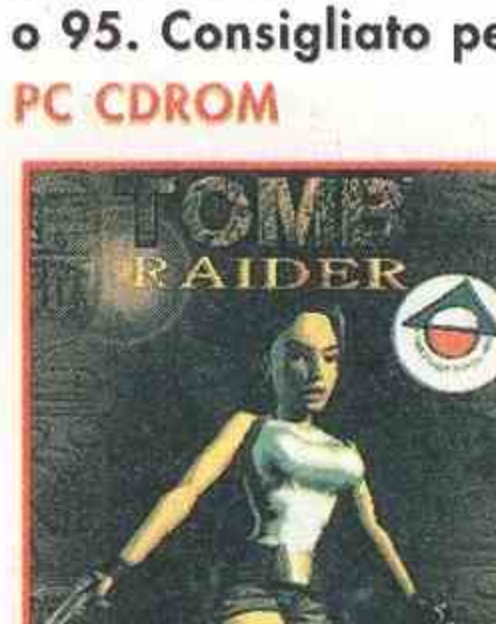
Un'avventura grafica senza precedenti! Sarete coinvolti in un favoloso viaggio nel tempo alla ricerca dei segreti di Atlantide. Grafica in Full Screen qualita' fotografica, renderizzata su stazioni grafica Silicon, 5 incredibili mondi splendidamente ricreati in 3D, oltre 50 rompicapo da risolvere nel contesto della storia, interessante opzione "macchina fotografica" per raccogliere appunti ed informazioni da utilizzare durante lo svolgimento del gioco, oltre 50 ore di gioco con possibilita' di soluzioni diverse. R.H. 486DX2 + 66 + 8MB + Win 3.11 o 95. Consigliato Pentium + 16 Mb e CDrom 4 velocita'.



PC CDROM 109.000

TITANIC ADVENTURE OUT TIME

Una sensazionale gara a cambiare la Storia della Nave da crociera piu' famosa di tutti i tempi!; Una perfetta ricostruzione storica digitale del Titanic su ben 2 CDROMS con grafica di qualita' fotografica, completamente esplorabile in scenari tridimensionali, decine di personaggi con cui interagire, eccezionale fluidita' di movimento a 360 gradi. Riuscirai a modificare il corso della Storia? R.H. 486DX2-66 + 8MB + Win 3.x o 95. Consigliato pentium + 16 Mb.



PC CDROM 99.000

TOMB RIDER

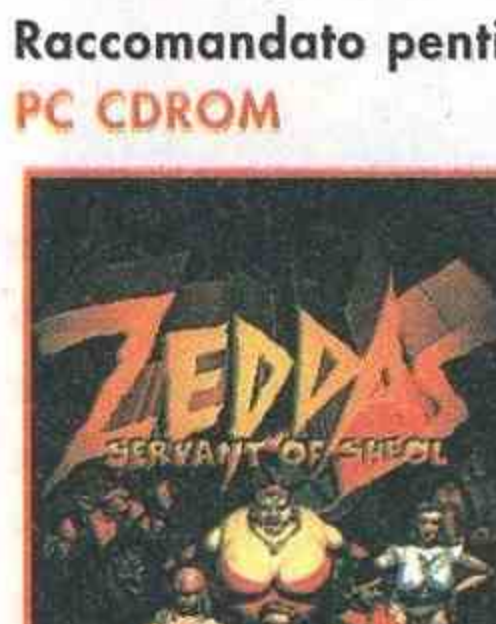
Nei panni dell'affascinante Lara Loft devi recuperare tutti i pezzi smarriti di un antico artefatto. Oltre 5000 frame di animazione solo per la protagonista, 16 livelli interminabili su 4 diversi continenti, rivoluzionario sistema di acquisizione dei bersagli, punti di vista cinematografici con una gestione intelligente della telecamera virtuale. La prima vera avventura di esplorazione 3d in tempo reale. R.H. Pentium 60 + 8 Mb.Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb. COMPLETAMENTE IN ITALIANO.



PC CDROM 109.000

TOONSTRUCK

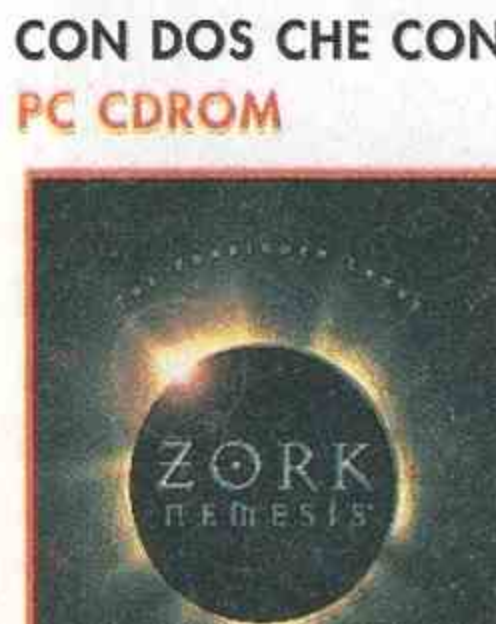
Dalla Virgin la nuovissima "galattica" avventura caratterizzata da una incredibile grafica stile cartone animato!! 2 CDROMS colmi di avventure bizzarre, oltre 40.000 frames di animazione per oltre 75 incredibili allocazioni da visitare. Una spettacolare integrazione di animazioni video e cartoni animati. Ore ed ore di gioco assicurato! R.H. 486DX2 + 8MB. Raccomandato pentium + 16 Mb.



PC CDROM 97.000

ZEDDAS: Servant of Sheol

Una stupenda avventura con visuale isometrica stile Doom. Dovrete esplorare centinaia di labirinti e corridoi di un misterioso castello, scoprire le chiavi ed altri misteriosi oggetti indispensabili alla risoluzione del gioco, evitare le decine di trabocchetti ed ostacoli che Zeddass vi "somministrerà" il tutto contornato da una favolosa grafica renderizzata in 3D ed effetti sonori digitalizzati. VERSIONE COMPATIBILE SIA CON DOS CHE CON MACINTOSH. R.H. 486 + 8MB.

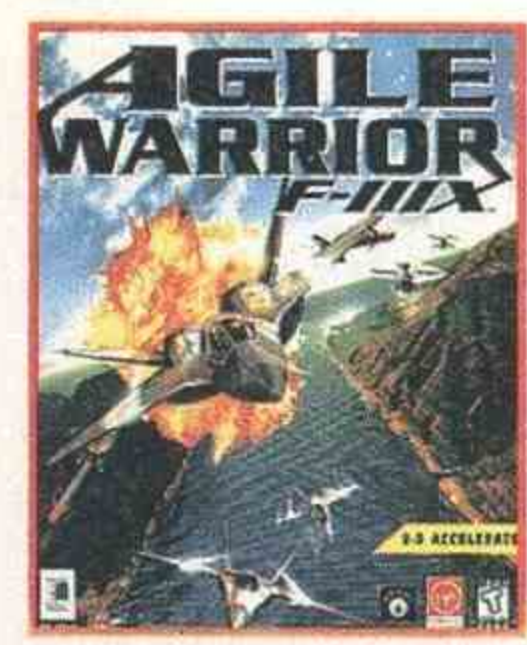


PC CDROM 89.000

ZORK NEMESIS

Il seguito di Return to Zork: una delle migliori avventura del 1995. Grafica ed awione sono state incredibilmente implementate. Visuale in rotazione completa a 360 gradi. Sicuramente un best seller. R.H. 486DX2 + 8MB. COMPLETAMENTE IN ITALIANO

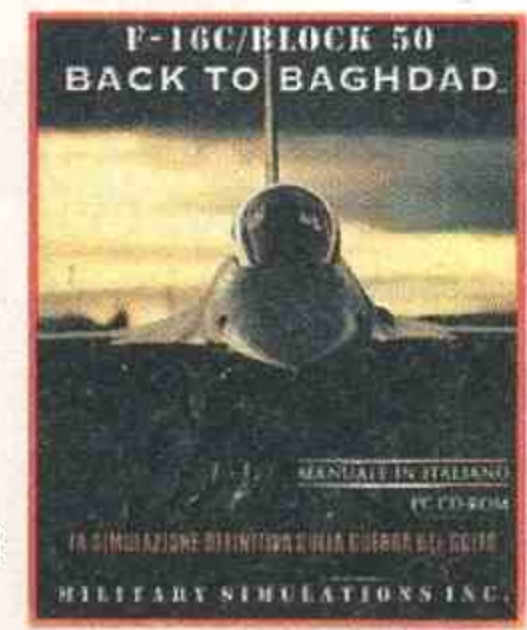
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Caranzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA



AGILE WARRIOR

Simulazione di combattimento aereo con grafica 3d, dotato di un nuovissimo metodo di animazione accelerata. Dovrai districarti fra 10 pericolosissime missioni ed abbattere tutti i tuoi nemici utilizzando missili, Maverik teleguidati e missili aria-aria. Non dimenticare!!!il rifornimento e' ovviamente in volo.... Pentium 60 + 8 Mb + Windows 95.

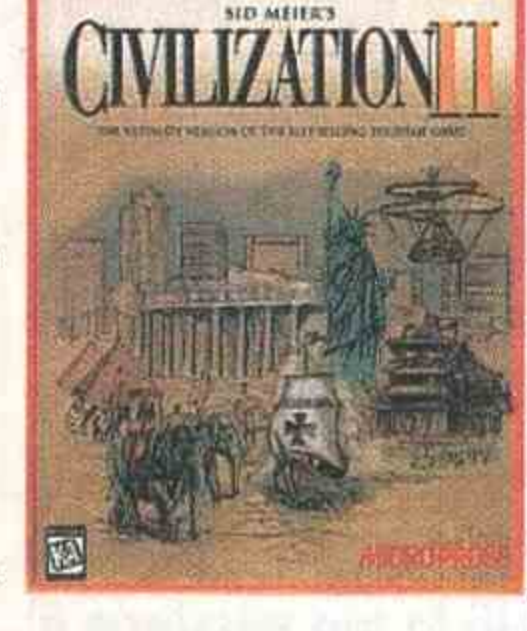
PC CDROM **89.000**



BACK TO BAGHDAD

La simulazione di volo militare in assoluto piu' realistica ma creata in precedenza. La sua creazione deriva direttamente dai famosissimi simulatori di volo utilizzati dall'aviazione militare americana: RED FLAG e TOP GUN. Il prodotto contiene decine di immagini tratte direttamente dal satellite del Dipartimento della Difesa USA, dati geografici esatti e 40 missioni REALI. R.H. Pentium 90, 16 mb e 75 mb di spazio su HD disponibile e Windows 95.

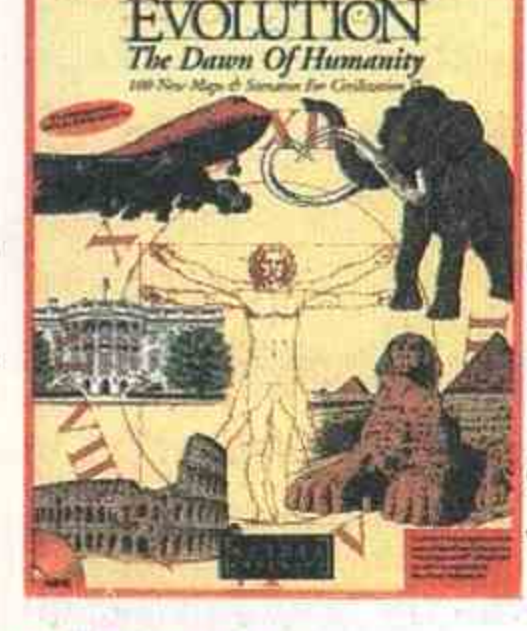
PC CDROM **139.000**



CIVILIZATION 2

La nuova versione del piu' bel gioco di strategia mai esistito!. Decisamente migliorata rispetto alla versione precedente la grafica (ora completamente renderizzata in 3D con effetti speciali incredibili), aumentate le armi e le strategie belliche adottabili, dagli archi e frecce agli Stealth Fighter, l'interattività ed i fattori decisionali a vostra disposizione, Scene in full motion sembra quasi riportino in vita Leonardo da Vinci e Marco Polo. R.H. 486DX2 + 8MB

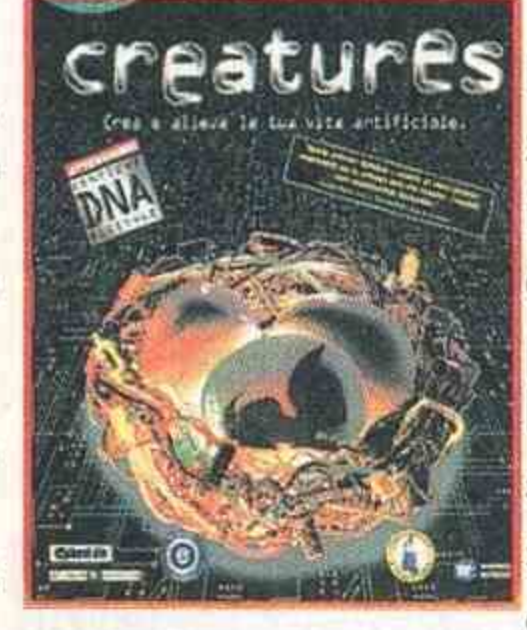
PC CDROM **95.000**



CIVILIZATION 2: EVOLUTION DAWN data disk

Uno splendido disco dati dedicato alla miglior simulazione strategica dell'anno: Civilization 2. Contiene oltre 100 nuove mappe e scenari ambientati dall'epoca di Napoleone alle battaglie in Medio Oriente del 1996 fino all'anno 3057....Richiede la versione registrata di Civilization 2.

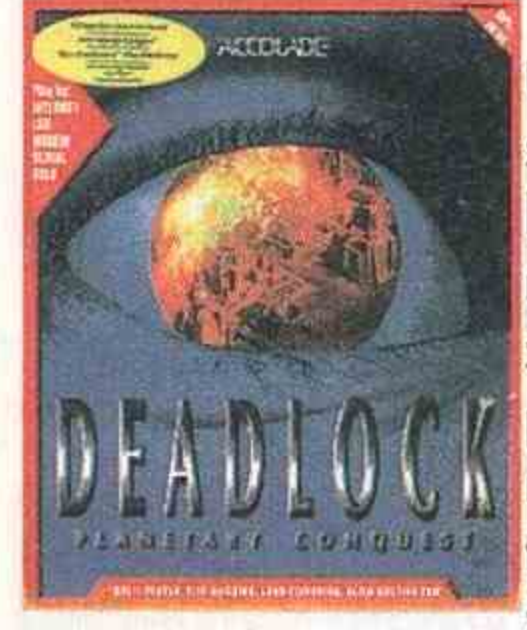
PC CDROM **49.000**



CREATURES

Dalla Warner Interactive la prima sensazionale simulazione bio-genetica! Potrete infatti creare le vostre creature utilizzando i codici genetici, tenendo presente che potrete ammirare il frutto del vostro sviluppo: esseri che proveranno tutte le reali sensazioni della vita, dall'appetito al sonno, dall'attrazione sessuale alla stanchezza. La VITA e' nelle vostre mani!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

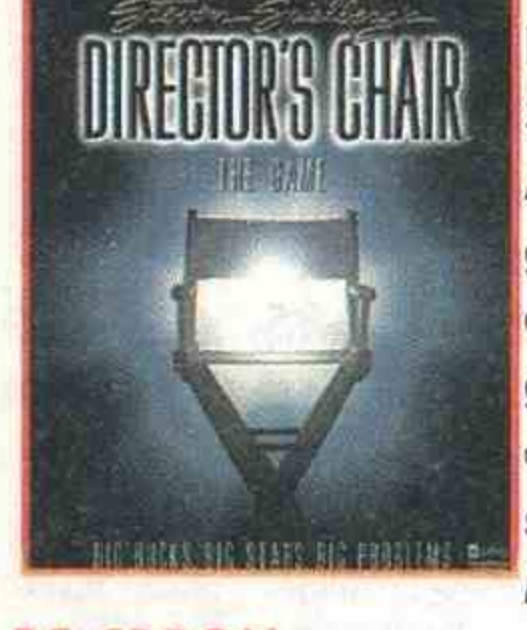
PC CDROM **99.000**



DEADLOCK

Una incredibile simulazione di colonizzazione e dominio. Il tuo compito sara' quello di colonizzare un pianeta e dominare il mondo. Un nuovo standard nella simulazione. Grafica super dettagliata. In competizione con 6 colonie aliene dovrai ricercare e sviluppare tutte le risorse del tuo pianeta riservando particolare attenzione ai fattori economici e culturali. R.H. 486DX2 + 8MB + Windows 3.x, 95 o NT.

PC CDROM **69.000**



DIRECTOR'S CHAIR

Nei panni del famosissimo regista Steven Spielberg dovrai realizzare un intero film. A tua disposizione avrai i migliori attori e gli studi di Hollywood. Dovrai editare ogni scena, scrivere la trama, realizzare gli effetti sonori e selezionare perfino la colonna sonora fino ad arrivare all'attesissima prima.R.H. 486DX2 -66Mhz + 8 Mb + Windows 3.x o 95

PC CDROM **129.000**



EARTHSIEGE 2

SKYFORCE. Questo e' il nome del seguito di uno dei piu' bei giochi della Sierra, seguito del famoso Earthsiege, caratterizzato da una grafica 3D ancora piu' fluida e da combattimenti tra robots all'ultimo sangue con nuovissime armi!. R.H. 486DX4 + 8MB. Consigliato: PENTIUM

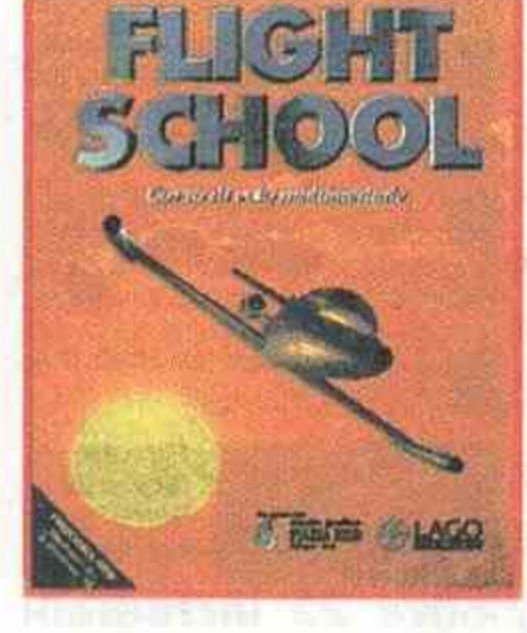
PC CDROM **89.000**



F22 LIGHTNING 2

Dalla Novalogic un nuovo standard nella simulazione di volo! La simulazione piu' realistica mai creata prima!Nulla e' meglio realizzato se non il vero F22! Grafica iper dettagliata e curata sin nei minimi particolari sia per quanto riguarda la strumentazione che gli sfondi. Opzione multiplayer per modem, network o link seriale. Visuale selezionabile da molteplici direzioni. R.H. 486DX4 + 8MB.

PC CDROM **119.000**



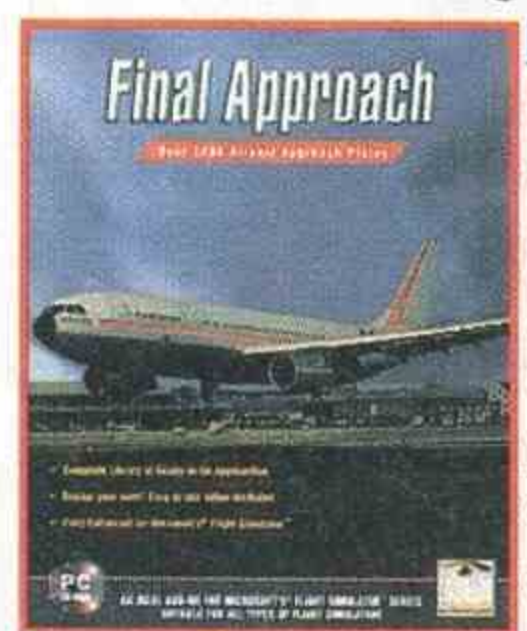
FLIGHT SCHOOL

Il primo corso di volo multimediale COMPLETAMENTE IN ITALIANO. Grazie al sistema di navigazione ipertestuale e ad una serie di splendide animazioni 3D e di video inediti, Flight School vi spiega in modo semplice ed immediato tutti i concetti di base relativi al volo. Hai a disposizione un Cessna 172, il classico aereo da scuola. Oltre 500 Mb di animazioni in 3D! Inoltre grazie a Flightlink incluso, puoi passare da una qualsiasi delle oltre 60 situazioni studiate direttamente a Microsoft Flight Simulator vers. 5.x o successiva! R.H. 486DX2 + 8MB.PC CDROM **109.000**



FLIGHT SIMULATOR CESSNA CUSTOM KIT

Questo splendido add-on per Flight simulator 5.x vi permettera' di personalizzare sia esteriormente che internamente il Vostro Cessna aggiungendo ad esempio un nuovissimo pannello strumenti con nuovissime funzioni. Possibilita' di personalizzazione completa dei colori e disegni estetici dell'aereo, 12 diversi pannelli strumenti selezionabili, e tante altre utility! R.H. 486DX + 8MB + Win 3.1 o 95. Compatibile con Flight simulator 5.x e Flight Shop. **PC CDROM 69.000**



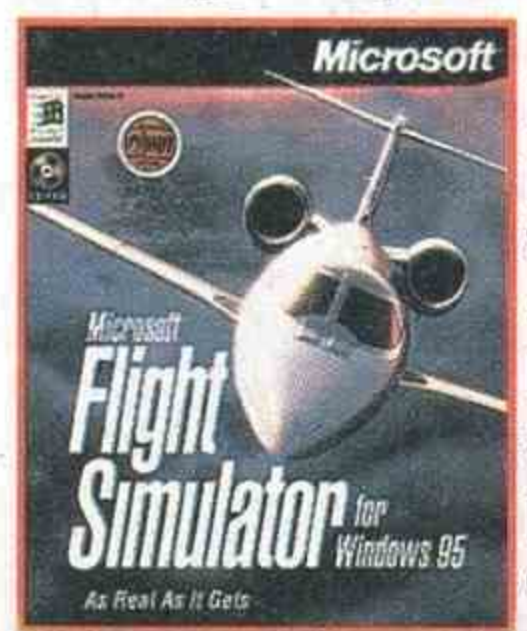
FLIGHT SIMULATOR 6 FINAL APPROACH

Contiene i piani di atterraggio per oltre 2000 aeroporti! Editor per la creazione di qualsiasi piano di atterraggio personalizzato, realizzabile con il semplice "clic" del mouse grazie alla comoda interfaccia punta e clicca incluso simboli aeronautici, generatore di codice morse ed altri strumenti specifici. Include un database di tutti gli aeroporti contenuti in Flight Simulator comprensivo delle coordinate e delle frequenze di navigazione. R.H. 486DX + 8mb + Win 3.1 o 95. Compatibile con Flight simulator 5.x e Flight Shop. **PC CDROM 79.000**



FLIGHT SIMULATOR RESCUE AIR 911

Dalla Apollo, azienda specializzata in produzione di stupendi add-ons dedicati a Flight Simulator, non poteva mancare tutto cio' che riguarda I SOCCORSI e le EMERGENZE!i Disporrete dei mezzi dedicati al Pronto Soccorso Aereo in contatto con i maggiori ospedali del mondo, che sotto la guida esperta di voci digitalizzate, vi potranno sui luoghi di prima necessita'. Incluso nella confezione: 3 nuovi aerei, il cessna 414 twin, Cessna 182 Single, Dash 8-300, nuovi scenari, veicoli di pronto soccorso, e tanto altro ancora. R.H. 486DX + 8mb + Win. 3.1 o 95 + Flight simulator 5.x o 6 e Flight simulator flight Shop **PC CDROM 109.000**



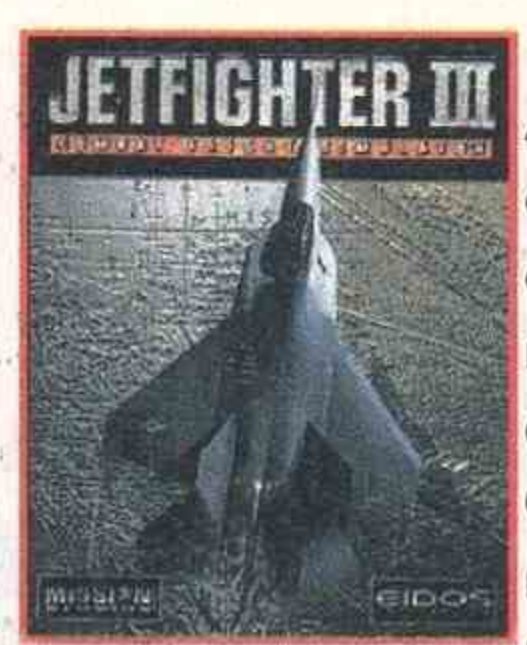
FLIGHT SIMULATOR 6.0

La nuova versione del simulatore di volo piu' famoso del mondo ora espressamente dedicato a Widows 95. Nuova grafica stupendamente realizzata, 2 nuovi aerei: Boeing 737-400 e l'acrobatico Extra 300S, pannelli strumenti digitalizzati, paesaggi tridimensionali completamente digitalizzati delle piu' note metropoli mondiali, oltre 300 aeroporti fedelmente riprodotti, opzione scuola di volo inclusa, missioni ed eccitanti avventure da completare punto dopo punto. R.H. 486DX2-66 + 8MB + Win. 95. Raccomandato Pentium + 16 Mb. **PC CDROM 109.000**



HIND

Una simulazione di guida elicotteri senza precedenti. Il seguito di Apache Longow!!! Hind e' l'elicottero da combattimento dell'Esercito Sovietico. Parteciperai alle piu' famose campagne di guerra dall'Afghanistan al Kazakistan alla Corie!. Giocabile via Network anche con Apache Longobow!l, scenari dettagliati in texture mapping. Oltre 100 missioni, vastissima scelta di armamenti, gioco simultaneo via network fino a 16 contendenti!. R.H. 486DX2 + 8MB. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. **PC CDROM 79.000**



JETFIGHTER III

Attesa simulazione di combattimento aereo.Alla guida del tuo F/A 18 Hornet o del F-22 dovrai combattere in diverse regioni (Sud America, Cuba, Antartica ecc..) con un armamento incredibile. Grafica dettagliatissima grazie alle texture 3D reali.Include centinaia di aeroporti, torri di controllo e citta'.Potrai diventare un vero esperto grazie al database che contiene oltre 60 diversi tipi di aerei moderni e oltre 500 pagine di fotografie.R.H. 486DX2/66Mhz + 8Mb.Raccomandato Pentium 100 + 16 Mb. **PC CDROM 95.000**



US NAVY FIGHTER 97

Dalla Jane's la nuovissima versione di uno dei migliori simulatori di guerra aerea. Include figure 3D e texture terrestri ridefinite, partite multiplayer, esplicitamente dedicato a Windows 95. Include l'ambientazione in Vietnam!! con i 4 aerei piu' famosi dell'epoca: F-4J Phantom, F-8E Crusader, Mig 17 e Mig 21. Opzione di gioco via modem e rete, oltre 110 missioni e 15 potenti aerei. Contiene un manuale di oltre 300 pagine TUTTO IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95.. **CDROM 119.000**



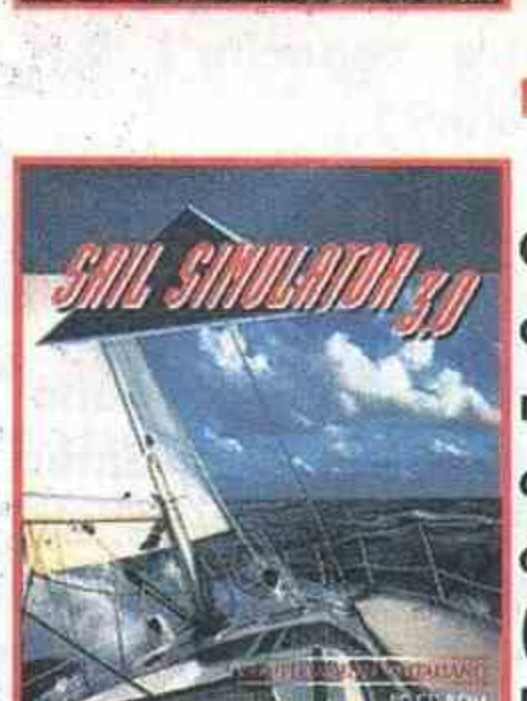
NAVY STRIKE -White label-

Da Virgin la versione economica "full size" del noto simulatore di volo di cui per comodita' riportiamo la descrizione completa: Navy Strike ti guida al comando di un F18 e ti catapulta nell'ultimissimo simulatore di volo da guerra caratterizzato da un'incredibile grafica 3D reale, SuperVGA e grazie alla tecnologia RVM puoi visualizzare l'azione da qualsiasi angolazione. R.H. 486 DX2 + 8 MB **PC CDROM 39.000**



ROCKET JOCKEY

Attesissimo capolavoro della Microsoft, grafica SPETTACOLARE in 3d con effetti mai visti. 50.000 frame per animazione possono sicuramente far comprendere a che livello sia questo stupenda avventura. R.H. Pentium 75 + 8 Mb + CD 4X. **PC CDROM 109.000**



SAIL SIMULATOR 3.0

Con Sail Simulator la simulazione di vela acquisisce un grado di realismo ancora maggiore. Rispetto alla versione precedente sono state introdotte nuove imbarcazioni e una serie di navigazioni inedite (Canale di Dover, Barbados, Gibilterra, Ibiza e Formentera). Possibilita' di creare mappe personalizzate e variare paesaggi esistenti. R.H. 486DX2 + 8MB. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. **PC CDROM 96.000**



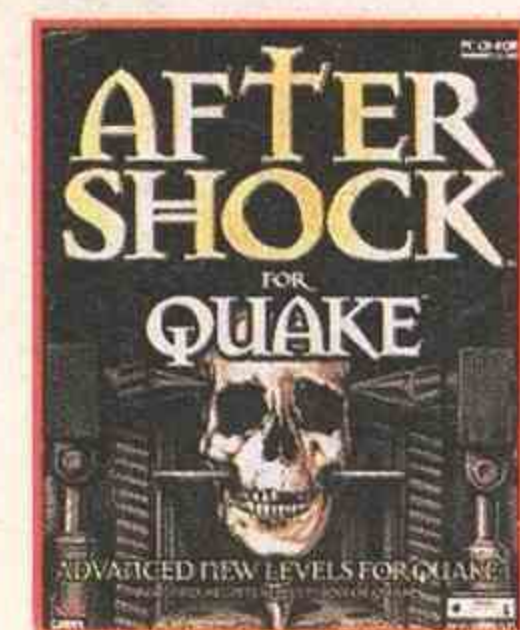
SIM COPTER

Nuovo capolavoro dalla Maxis.Con questa simulazione potrai volare con un potente elicottero su ben 30 citta' costruite con Sim City 2000(non richiesto per il funzionamento del programma). Il tuo scopo sara' difendere la citta' da incendi, manifestazioni interminabile.Grafica 3d realistica con rotazioni molto fluide. R.H. Pentium 75 + 16 Mb + Windows 95. **PC CDROM 99.000**



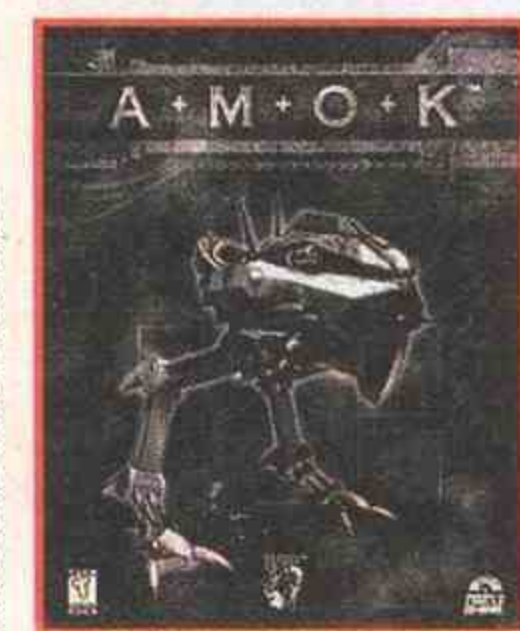
TOM CLANCYS SSN SIMULATOR

Una simulazione di sottomarino interamente realizzata con grafica 3d renderizzata, con un'ambientazione veramente coinvolgente. Intelligenza artificiale per rendere le 15 missioni sempre diverse e imprevedibili.Corredato di un manuale tecnico su tutti i sottomarini esistenti e il loro relativo armamento. R.H. Pentium 60 + 8 Mb + Windows 95 Consigliato Pentium 120 + 16 Mb. **PC CDROM 109.000**



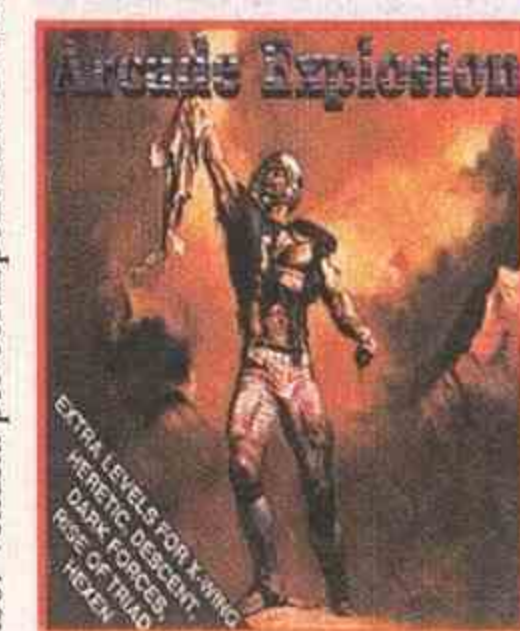
AFTERSHOCK-Data disk per Quake. Una splendida raccolta di nuovi livelli ed utilities dedicati a QUAKE. Una speciale utility contenuta nel pacchetto, vi consentirà inoltre di creare nuovi livelli in 3D, possibilità di gioco sia in opzione single-player che in deathmatch, cheat codes, hints ed altre utilities! Richiede la versione registrata di Quake.

CDROM 45.000



AMOK
Uno spettacolare sparattutto tridimensionale ambientato nel futuro! Dopo ben 47 anni di guerre atroci tra le due maggiori Corporazioni del pianeta Amok, la pace sembra ritornata. Naturalmente chi ha potuto arricchirsi grazie alle guerre e' disperato e cerca in qualsiasi modo di farne iniziare un'altra. Per fare cio' sei stato reclutato come pilota di una paurosa macchina da guerra chiamata Slambird. L'aione e' nelle tue mani! R.H. Consigliato Pentium 100 + 16 Mb.

PC CDROM 109.000



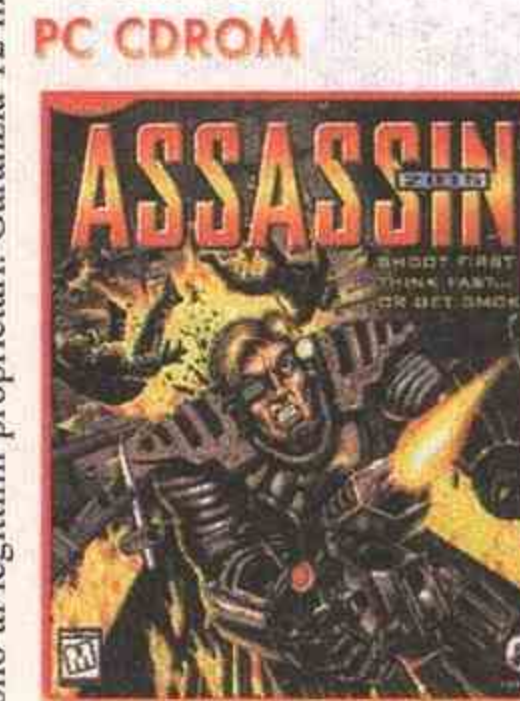
ARCADE EXPLOSION
La miglior raccolta di utilities, cheats, editors, hints e livelli dedicati a: X-WING, DESCENT, HEXEN, DARK FORCES, RISE OF THE TRIAD e HEXEN. Versioni originali richieste.

PC CDROM 39.000



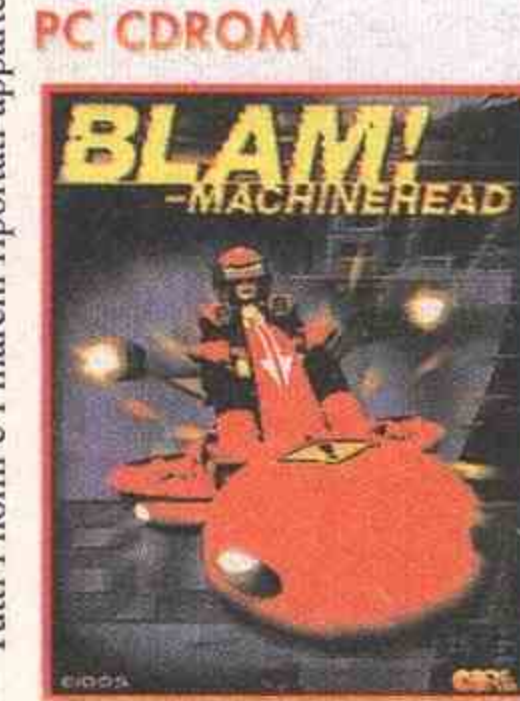
AREA 51
Un'avventura d'azione in cui avete in mano neinte meno che il destino dell'umanità! Incredibili effetti cinematografici, 6 intensi ed interminabili livelli di combattimenti e sparatorie sfrenate, centinaia di stanze ed allocazioni segrete, equipaggiamenti e munizioni super potenti. Solo il piu' abile tiratore potra' riuscire ad arrivare alla meta! R.H. Pentium + 8mb

+ Win 95.. PC CDROM 115.000



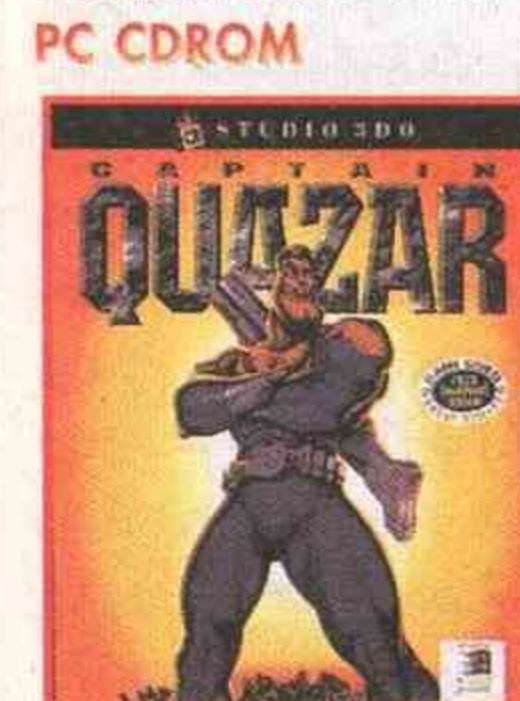
ASSASSIN 2015
Dalla Inscape uno splendido sparattutto con visuale in prima persona stile Doom!. Azione estenuante combinata con filmati AVI e grafica super VGA tutto in 3D, 4 livelli di difficoltà, motore intelligente che incrementa la difficoltà di gioco in funzione della vostra capacita'! R.H. 486DX2 + 16 MB + Win95.

PC CDROM 99.000



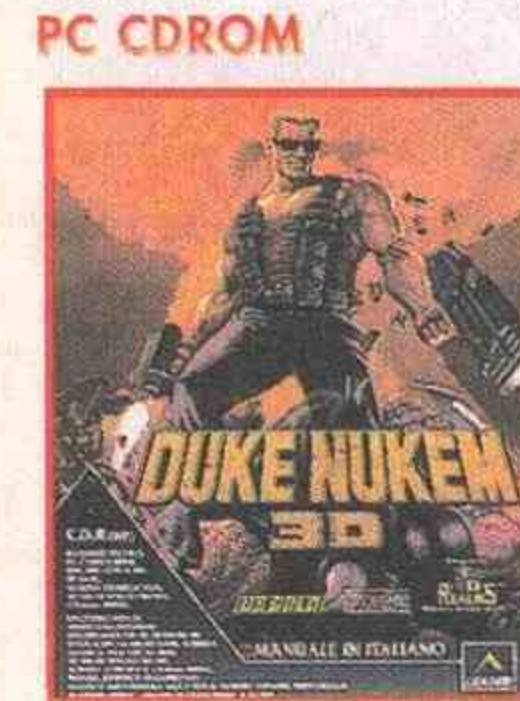
BLAM! MACHINE HEAD
Guarda attraverso gli occhi della dottoressa Kimberly Stride mentre ti avventuri in quindici livelli di azione sparattutto, con obiettivi strategici e melodramma da film che ti manderanno l'adrenalina alle stelle! Incredibili ambienti di gioco virtuali, orde di nemici originati con grafica poligonale piena. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX2 66 + 8MB. Raccomandato

Pentium 60 + 16 Mb. PC CDROM 79.000



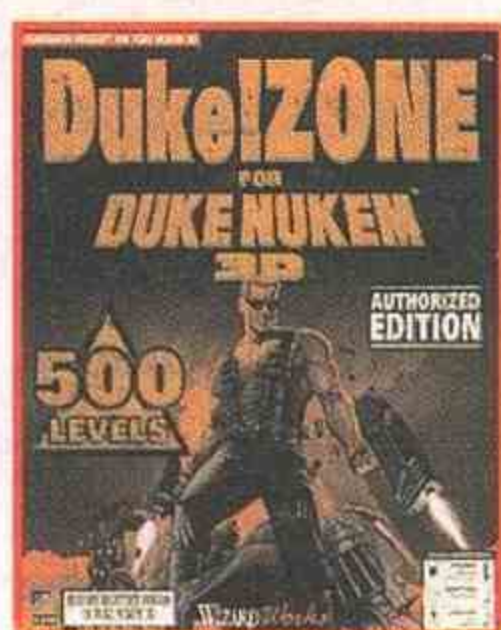
CAPTAIN QUAZAR
Nei panni del famosissimo super eroe dovrai difendere il pianeta Terra da centinaia di criminali cosmici, a tua disposizione avrai ben 13 diversi tipi di armi (missili, granate, lanciafiamme, sega elettrica ecc..). Gioco articolato su 10 livelli non lineari con una grafica tridimensionale semplicemente superlativa. R.H. 486DX2-66 + 8MB Win 95; Consigliato

Pentium 90 + 16 Mb. PC CDROM 59.000



DUKE NUKEM 3D
Finalmente la versione UFFICIALE del miglior sparattutto 3D mai creato prima. 28 livelli impressionanti alla caccia di sinistri alieni nelle strade di Los Angeles, in una stazione orbitale e sulla superficie della Luna. 10 armi ad alta tecnologia, inoltre all'interno troverete il comodissimo EDITOR per poter creare livelli sempre nuovi e raggiungere consi' una longevita' di gioco INFINITA. MANUALE IN INGLESE. VERSIONE UFFICIALE. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 79.000



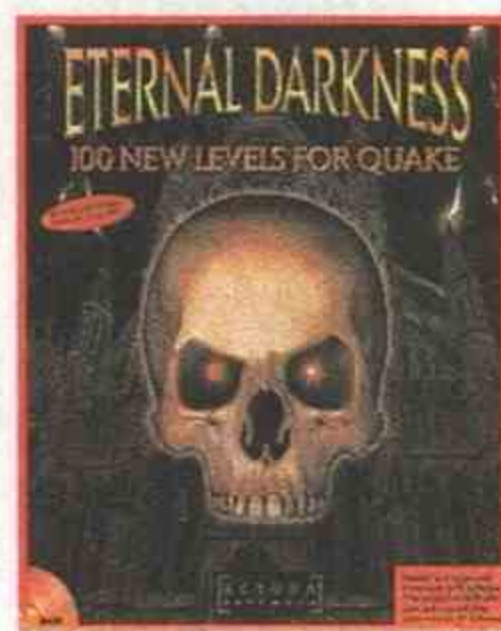
DUKE ZONE-Data disk per Duke Nukem 3D. La saga di Duke Nukem 3D continua!! Ben 500 nuovi livelli prodotti dalla Wizard Works in collaborazione con la 3D Realms. Possibilita' di gioco anche via network. Richiede la versione registrata di Duke Nukem 3D.

PC CDROM 59.000



ERADICATOR
Uno straordinario gioco di azione che vi vede impegnati nella disabilitazione di una misteriosa fortezza. Dovrete SRADICARE orde di distruttivi e sanguinari nemici!! Possibilita' di scelta della visuale (in prima persona o in scrolling orizzontale) tutto in 3D, 3 diversi personaggi da utilizzare ognuno con le proprie peculiarita', tecnologia "immagine nell'immagine" per un maggiore controllo del gioco, oltre 25 incredibili livelli per oltre 20 tipi diversi di armamenti, opzione multiplayer fino a 8 giocatori contiene uno splendido editor per costruire livelli sempre nuovi. R.H. 486DX2 + 8mb. Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb.

PC CDROM 99.000



ETERNAL DARKNESS
Uno straordinario data disk contenente ben 100 nuovi livelli per QUAKE. La confezione include inoltre cheats, consigli, soluzioni ed altre utilities sempre dedicate al capolavoro della ID Software. Richiede la versione registrata di Quake.

PC CDROM 59.000



FINAL DOOM
Dalla ID Software la nuova versione dello sparattutto 3D piu' giocato del mondo!! 2 nuovi episodi completi da 32 livelli ciascuno: Evolution e The Plutonia Experiment. L'ultimo, il capitolo finale che vi permettera' di concludere la missione che avete iniziato!! R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 79.000



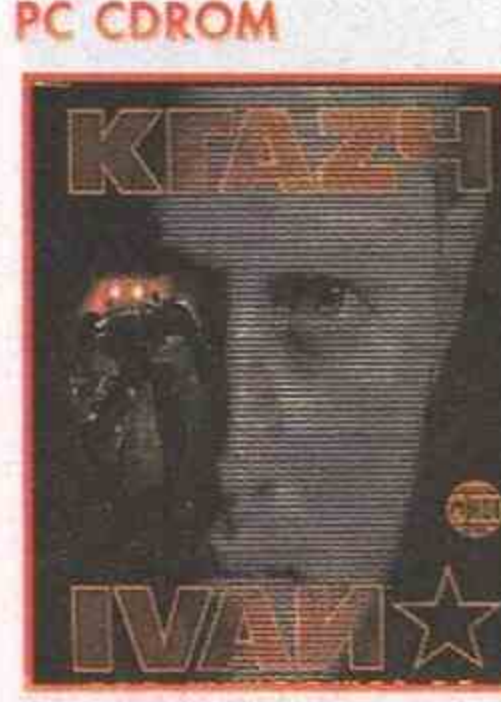
GRID RUNNER
Dalla Virgin uno sparattutto destinato a diventare un sicuro best-sellers. Articolato su ben 57 livelli, dovrai correre, guidare, nuotare, minare, bombardare e distruggere. Possibilita' di gioco testa a testa con l'opzione split screen. R.H. Pentium 60 + 8Mb + Windows 95.

PC CDROM 75.000



HUNTER HUNTED
Dalla Sierra Online un gioco d'azione realizzato con una grafica che vi lasciera' letteralmente sbalorditi! Sarete coinvolti in centinaia di livelli armati di tutto punto e dovrete dimostrare il vostro sopravvivendo su decine e decine di potentissimi avversari. Attenzione a non trasformarvi da cacciatore in vittima!! Opzione di split screen per gioco contemporaneo tra 2 avversari. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95; Consigliato Pentium 133.

PC CDROM 119.000



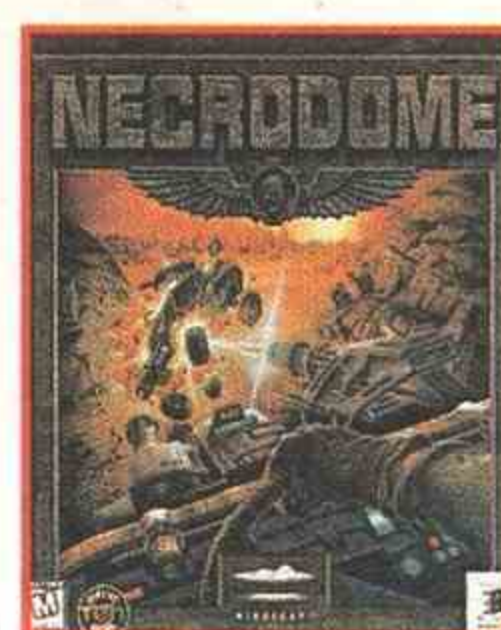
KRAZY IVAN
Anno 2018. In cinque parti diverse del pianeta sono stati avvistati degli scudi di energia devastanti. Gli scienziati credono che si tratti di forme di vita meccanoidi e che si riproducano a velocita' incredibile. Una sola soluzione: combattere tutti i nemici nel minor tempo possibile con il tuo robot alto 13 metri. Oltre 30 nemici differenti su 5 diverse zone di battaglia; possibilita' di gioco con collegamento seriale. R.H. Pentium 60 (raccomandato P120) + 8 Mb. PC CDROM 109.000

PC CDROM 89.000



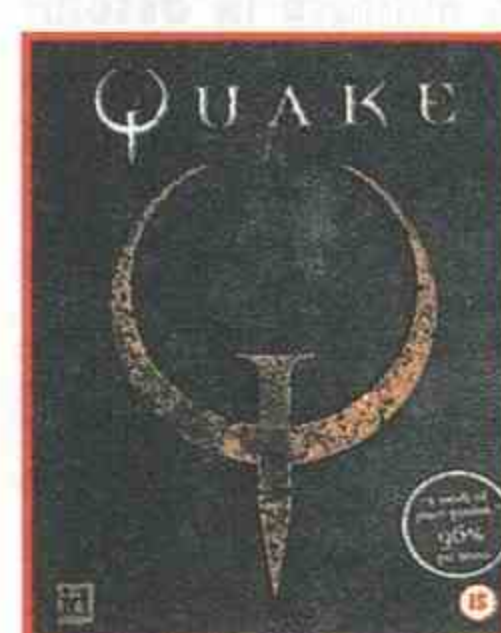
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES
Servono commenti?? Il seguito di Mechwarrior 2 non ha proprio bisogno!! Oltre 30 nuove missioni, nuovo motore grafico per effetti cinematografici senza precedenti! Nuova opzione per multiplayer ANCHE VIA INTERNET!!!, oppure testa a testa via modem. R.H. 486DX 66 + 8mb

PC CDROM 95.000



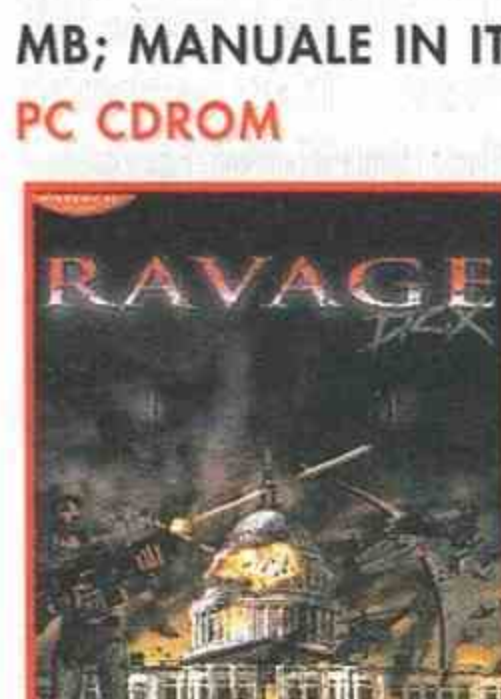
NECRODROME
Dalla Mindscape un esaltante action game che vi vede alla guida di un mezzo da combattimento dotato di spaventose armi attraverso oltre 30 livelli. Grafica in 3D e visuale in soggettiva. Opzione multiplayer anche in cooperazione, dove un giocatore guida il mezzo e l'altro spara alle centinaia di nemici, opzione di gioco via modem e network. R.H. Pentium 60 +

16 Mb + Win. 95 PC CDROM 97.000



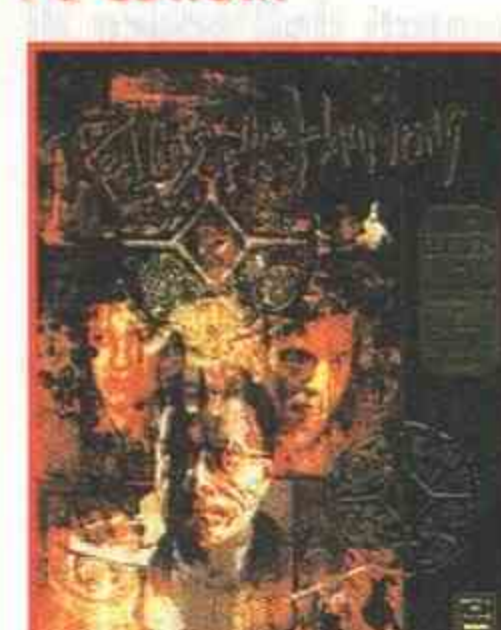
QUAKE
Questa volta la ID Software ha superato se' stessa creando un incredibile capolavoro. Azione di gioco straordinaria, grafica strabiliante. Il sistema multiplayer piu' geniale mai realizzato ed effetti sonori sbalorditivi ti forniranno un'esperienza di gioco indimenticabile. Il sistema grafico avanzatissimo tridimensionale conferisce al gioco doti di realismo incredibili. R.H. 486DX4-100 + 8MB raccomandato PENTIUM + 16 MB; MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 99.000



RAVAGE
Un esperimento governativo ha aperto la strada a una specie aliena feroce proveniente da un'altra dimensione per entrare nel nostro universo e metterlo ferro e fuoco. A capo dei ribelli la tua missione e' quella di individuare e distruggere la tecnologia perversa e alla fine annientare gli alieni fino all'ultimo. Risoluzione realistica tridimensionale, combattimento corpo a corpo in aria e in terra. R.H. Pentium 75Mhz + 8Mb + Win 95. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 89.000



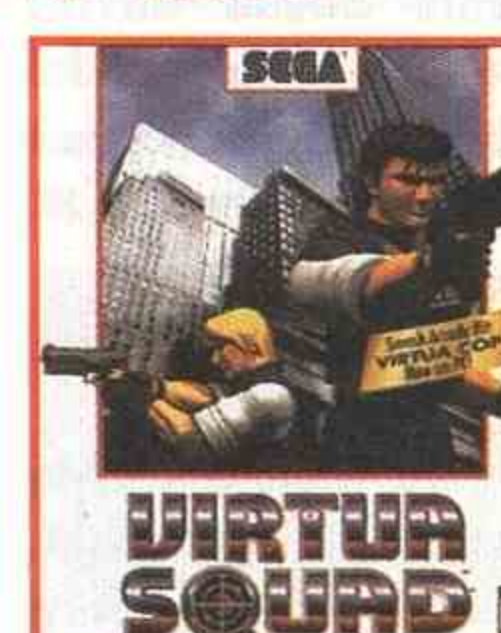
REALMS OF THE HOUNTING
Dalla Gremlins il nuovo sparattutto in prima persona totalmente in 3D. Incontrerai durante le tue missioni decine di demoni che dovrai distruggere con una delle tue 12 armi a disposizione. Oltre due ore di eccitante video ti assorbiranno fino all'inverosimile. R.H. 486 DX2/66 Mhz + 8 Mb Raccomandato Pentium 75 + 16 Mb.

PC CDROM 79.000



TERMINATOR SKYNET
Sparattutto stile Duke Nukem 3d con grafica renderizzata in 3d. Animazioni fluide e reali grazie all'innovativo sistema Xgine. Lo scopo del gioco e' distruggere 20 robot nemici con l'utilizzo di ben 17 armi diverse. Rotazioni a 360 gradi e colonna sonora avvincente. Un vero capolavoro!! R.H. 486 DX2/66 + 8 Mb . Raccomandato Pentium 100 + 16 Mb.

PC CDROM 95.000



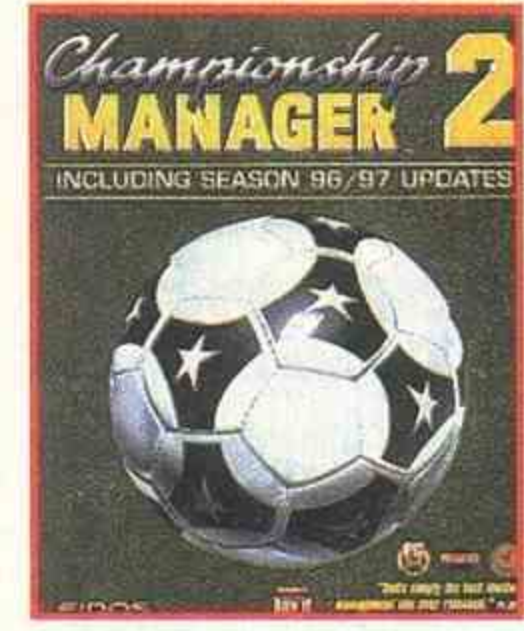
VIRTUA SQUAD
Dalla Sega la conversione del gioco di grande successo su Saturn: Virtua Cop! Uno splendido sparattutto con visuale in soggettiva, opzione di gioco via network per 2 giocatori sia insieme che 1 contro 1, opzioni di regolazione della risoluzione grafica, driver di supporto per la scheda video Diamond Edge 3D. R.H. Pentium 75 + 16 mb + Win 95.

PC CDROM 109.000



WING COMMANDER KILRATHI SAGA
Dalla Origin una spettacolare raccolta contenente Wing Commander 1, Wing Commander 2, Wing Commander 3 e l'aggiornamento a versione per Windows 95 per i possessori di Wing Commander 4. Tutte le versioni sono state aggiornate a Windows 95, Oltre 100 ore di gioco, musiche completamente digitali, supporti per pedaliera e throttle. R.H. Pentium 60 + 16 Mb + Win. 95.

PC CDROM 95.000



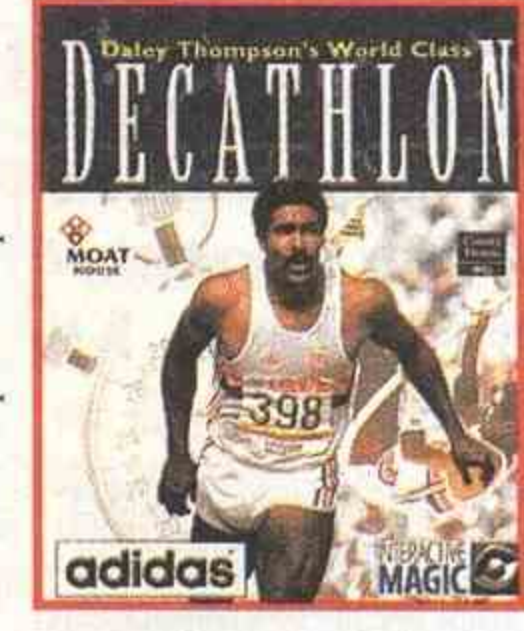
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97
La nuova versione del gioco manageriale piu' gettonato del momento!! Contiene tutti i dati delle squadre nazionali ed internazionali aggiornate al campionato attuale. Oltre 4000 statistiche e storie di altrettanti giocatori. Opzione di gioco manageriale fino a 8 concorrenti contemporaneamente. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM **59.000**



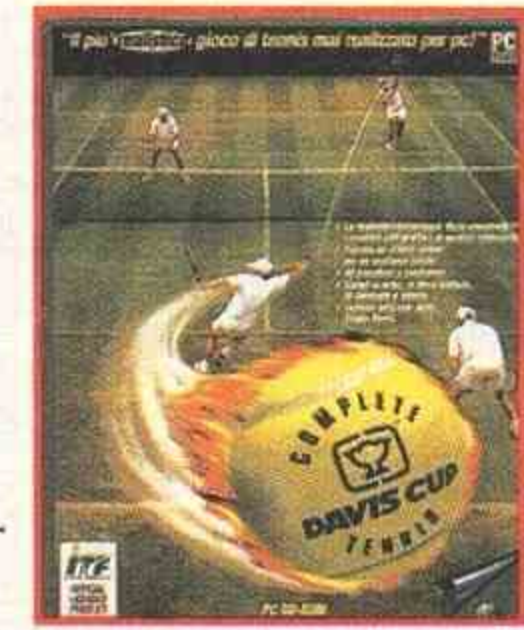
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97 data disk
Il data disk indispensabile per aggiornare tutte le squadre al campionato in corso 96/97. Contiene tutte le novita', nuove regole, trasferimenti ed informazioni relativi all'ultimo campionato di calcio! Richiede Championship Manager 2.

PC CDROM **39.000**



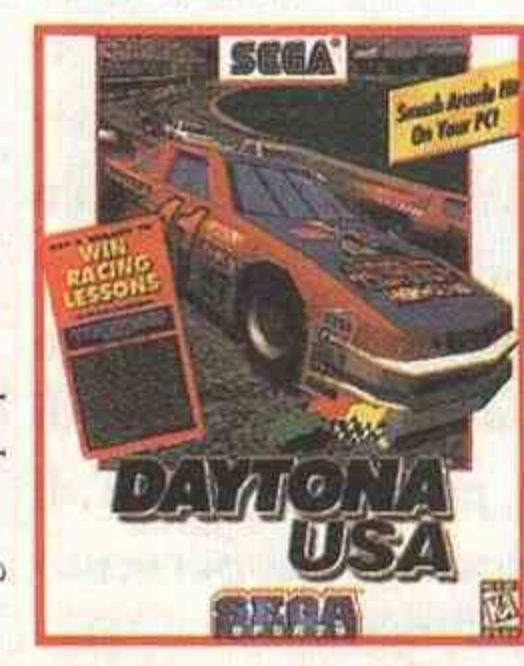
DALEY THOMPSON DECATHLON
Una sensazionale simulazione di giochi di atletica che trasmette esattamente l'atmosfera dei giochi Olimpici. Tutti gli eventi del Decathlon perfettamente riprodotti con grafica tridimensionale perfettamente curata. Possibilita' di competizione fino a 4 giocatori. R.H. 486DX +8MB

PC CDROM **84.000**



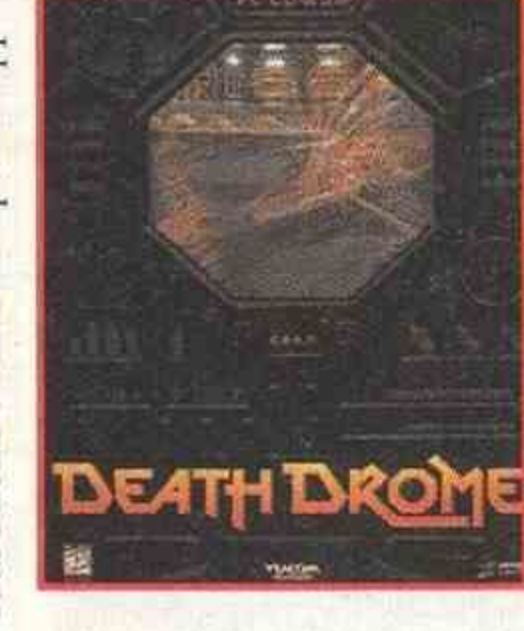
DAVIS CUP TENNIS
La stupenda tecnologia "Roto-Morphing" consente una grafica di qualita' televisiva. Parlato ed effetti sonori per un realismo totale. 48 giocatori a confronto, campi in erba, terra battuta, in cemento ed interni. R.H. 486DX2 + 8MB. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM **69.000**



DAYTONA USA
La stupenda simulazione di corse automobilistiche prodotta dalla SEGA ora convertita su PC CDROM. Possibilita' di scelta tra 4 visuali di gioco, opzioni di ottimizzazione dei dettagli grafici per una perfetta compatibilita' su qualsiasi configurazione hardware, un realismo di guida unico, 3 livelli di difficolta', audio stereo digitale. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95

PC CDROM **109.000**



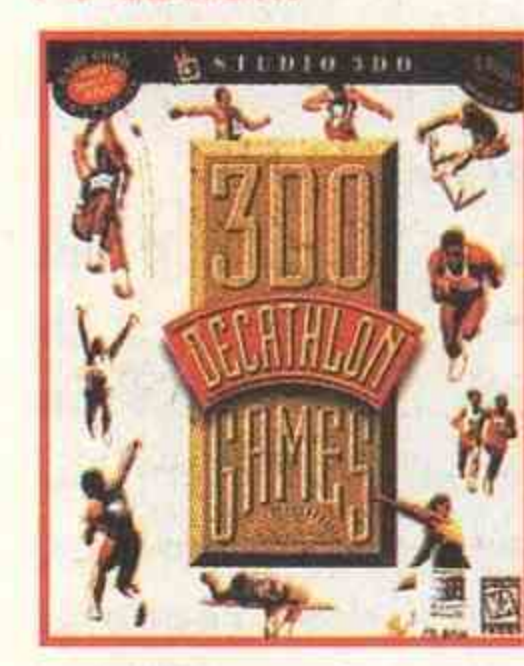
DEATH DROME
Una gara automobilistica ambientata nel futuro con fasi shot'em up. Una splendida combinazione di simulazione di guida e soprattutto con visuale in soggettiva. Stupenda la grafica tridimensionale, opzione multiplayer fino a 8 giocatori in rete, scrolling tridimensionale a 360 gradi, tecnologia MMX per una velocita' ed una grafica unica nel suo genere. R.H. Pentium 75 + 16 Mb + Win. 95

PC CDROM **109.000**



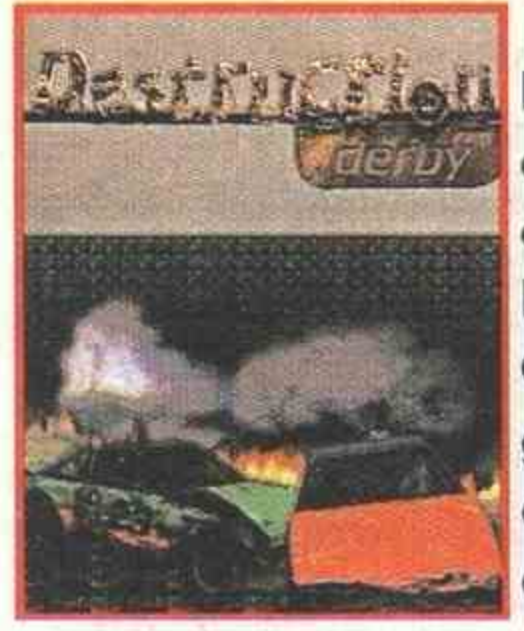
DEATH RALLY
Dalla GT Interactive una stupenda simulazione di Rally automobilistico. 6 diversi modelli di auto selezionabili ognuno dei quali con le sue caratteristiche tecniche, 18 incredibili percorsi, possibilita' di vincere premi in denaro per acquistare accessori o armi e potenziare il proprio veicolo, grafica tridimensionale renderizzata in tempo reale, opzione multiplayer fino a 4 giocatori. R.H. 486DX2-66 + 8MB. Raccomandato Pentium + 16 Mb.

PC CDROM **89.000**



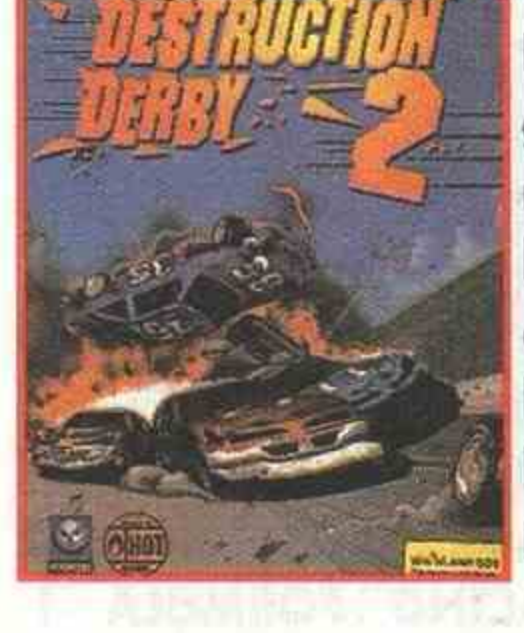
DECATHLON 3DO GAMES
Una stupenda simulazione sportiva delle 10 discipline atletiche. Grafica incredibilmente curata e completamente rederizzata in 3D in tempo reale, riconducono alla realta' dei veri stadi e delle vere piste di atletica leggera! Gli stessi atleti, creati con motion capture e grafica poligonale piena, godono di un effetto realistico unico! Possibilita' di interazione completa con le caratteristiche fisiche degli atleti. R.H. 486DX2 + 8mb + Win. 95; Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb.

PC CDROM **99.000**



DESTRUCTION DERBY
In gioco che ha fatto impazzire migliaia di assidui frequentatori delle sale giochi ora e' finalmente disponibile anche su PC. La piu' bella simulazione di STUNT CARS mai vista prima. Grafica cinematografica digitalizzata con azioni ed incidenti mozzafiato. Possibilita' di gioco anche a mezzo LINK per una gara testa a testa. R.H. 486DX2-66 + 8MB.

PC CDROM **45.000**



DESTRUCTION DERBY 2
Dalla Psygnosis il seguito del gioco di guida piu' esaltante, questa volta migliorato in ogni suo particolare. Sicuramente la punizione estrema per la tua auto!!! Possibilita' di riparare il motore e la carrozzeria, di migliorare gli assetti e la potenza. R.H. Pentium 90 + 8 Mb per Dos o 16 Mb per Windows 95.

PC CDROM **109.000**



EURO 96
Il gioco ufficiale dellaUefa che raggruppa la 16 squadre partecipanti alla coppa dei Campioni. Grafica iper dettagliata, statistiche on line, un controllo completo del giocatore che permette di svolgere qualsiasi funzione come nella realta', possibilita' di osservare l'azione da ogni angolazione. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM **79.000**



DJALI BOWLING
Dalla Walt Disney Interactive uno stupendo Bowling che ha come protagonisti niente di meno che i personaggi del Gobbo di Notre Dame! Opzione di gioco per 1 o 2 giocatori, migliaia di animazioni entusiasmanti. Formato ibrido per PC e MAC CD. R.H. 486DX + 8MB + Win. 3.1 o 95.

PC CDROM **59.000**



FIFA SOCCER 1997
Finalmente la simulazione di calcio piu' attesa. Nuova grafica 3d renderizzata sempre piu' scorrevole, movimenti fluidi e continui con la nuovissima tecnologia motion capture. Intelligenza artificiale dei giocatori per passaggi e scelte di tiro professionali; nuova modalita' di gioco ultraveloce in arene contornate di vetro. Semplicemente un CAPOLAVORO!! R.H. Pentium 75 + 8 Mb + Win95. Raccomandato Pentium 133 + 16 Mb. Manuale e gioco completamente in Italiano.

PC CDROM **79.000**



FORMULA 1 GRAN PRIX 2
Molto di piu' di un gioco di corse! Vi troverete letteralmente immersi nell'abitacolo della vostra auto preferita e provare tutte le vere emozioni delle gare di Formula 1. Manuale in inglese, gioco in ITALIANO. R.H. 486DX2+8MB

PC CDROM **85.000**



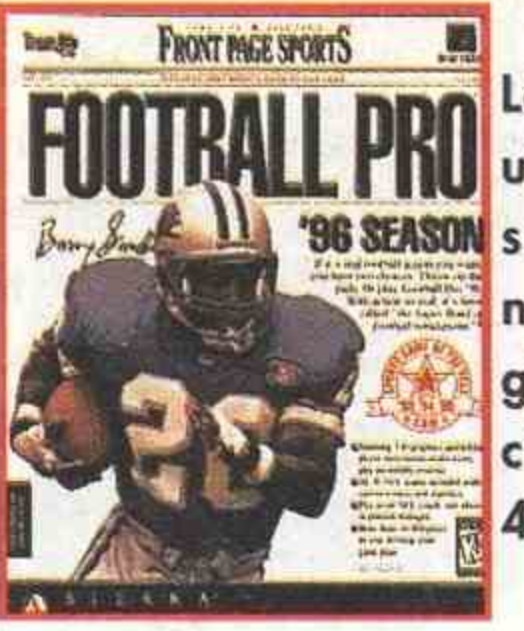
FORMULA 1 GRAN PRIX MANAGER
La versione manageriale del noto gioco di formula 1, grazie alle molteplici opzioni Vi trasmettera' le sensazioni del mondo dorato di uno degli sport piu' famosi del mondo. Finalmente disponibile la versione COMPLETAMENTE in italiano .

PC CDROM **99.000**



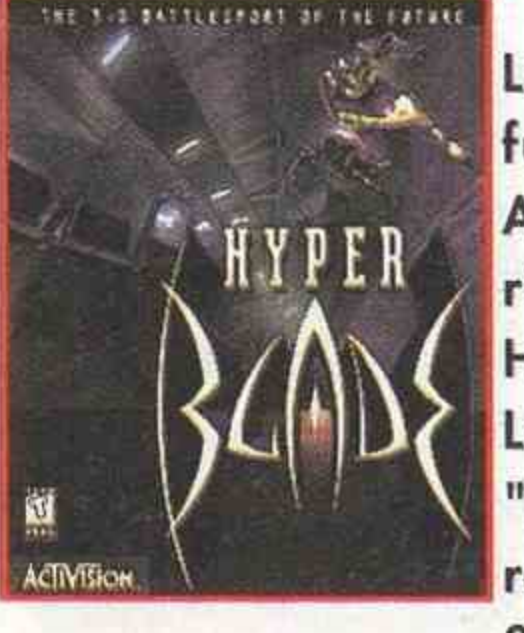
FORMULA 1 GRAN PRIX MANAGER 2
Attesa seconda edizione della simulazione manageriale di formula 1. Commento di Stirling Moss, profili e foto in tempo reale della stagione 1996, sequenze animate, possibilita' di gioco a quattro giocatori, aiuto in linea e vista completa della gara compresa la modalita' elicottero. Sponsor reali che finanzieranno le tue ricerche e migliorie alla macchina. R.H. 486DX2/66Mhz + 8Mb + Win 3.x o W95 Raccomandato Pentium 100 + 16 Mb.

PC CDROM **79.000**



FRONT PAGE FOOTBALL PRO 1996
La nuovissima versione aggiornata alle ultime statistiche decisamente migliorata sia a livello grafico che a livello di gestione delle strategie di gioco. Potrete scegliere infatti tra oltre 10.000 dati statistici per meglio definire i vostri schemi. R.H. 486DX66+8MB

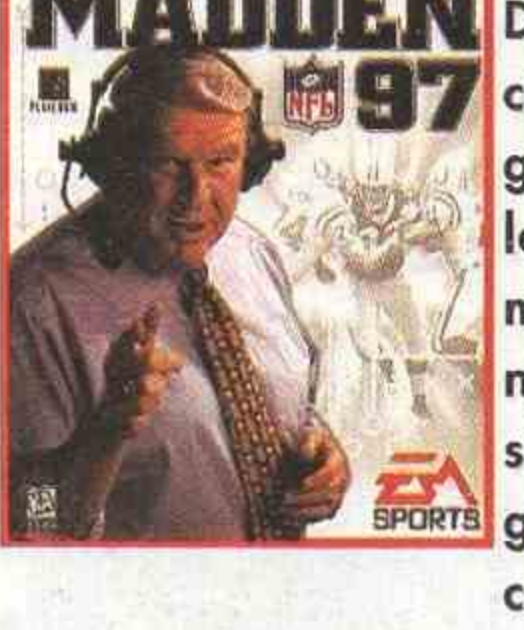
PC CDROM **85.000**



HYPERBLADE
La battaglia sportiva tridimensionale del futuro! Un vero capolavoro della Activision realizzato in grafica ad alta risoluzione poligonale piena. Il gioco del Hockey in simbiosi con il combattimento. La visuale a 360 gradi completamente in "motion capture" conferisce un fattore di realismo unico. 45 giocatori selezionabili, 3 livelli di difficolta', 12 squadre e 12

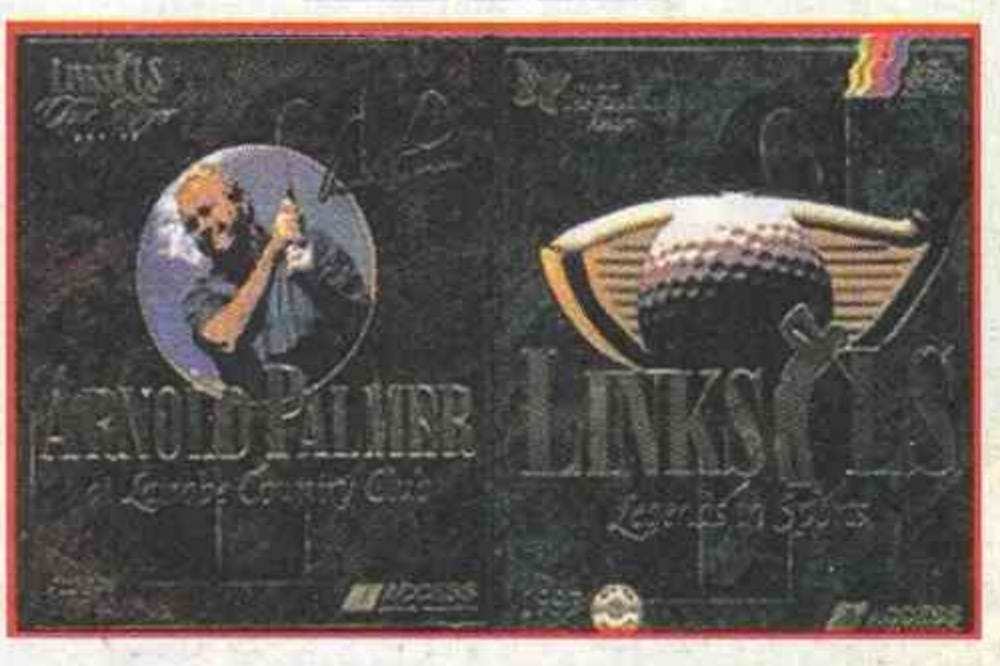
Arene, centinaia di armi disponibili. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95

PC CDROM **96.000**



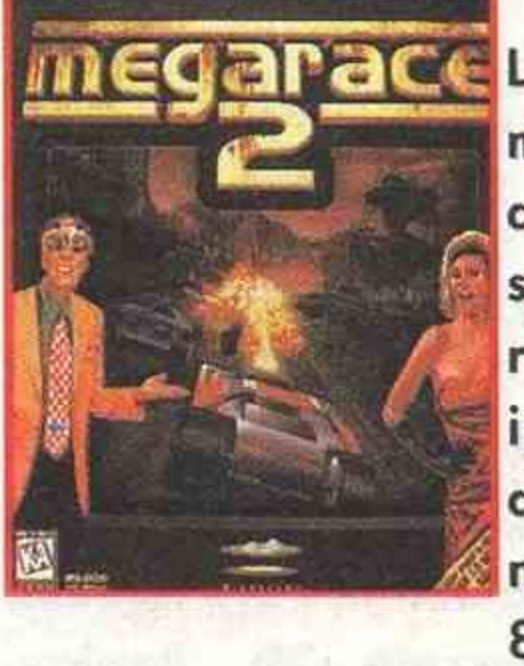
JOHN MADDEN FOOTBALL 1997
Dalla ECA Sports non poteva essere altro che un capolavoro!! L'autenticita' della grafica stile "state of the art" e la tecnologia a 32 bit rendono questo gioco la miglior simulazione di football americano. Commento sonoro digitalizzato, possibilita' di personalizzare qualsiasi dettaglio di ogni partita, immagini in motion-capture SVGA tali da sembrare reali, opzione di gioco via modem e network, visuale da molteplici posizioni, oltre 100 squadre NFL, stagione completa con play off e super Bowl, Opzione manageriale per creare e commerciale giocatori, statistiche aggiornate per ogni stagione. R.H. Pentium + 8mb (consigliati 16mb).

PC CDROM **119.000**



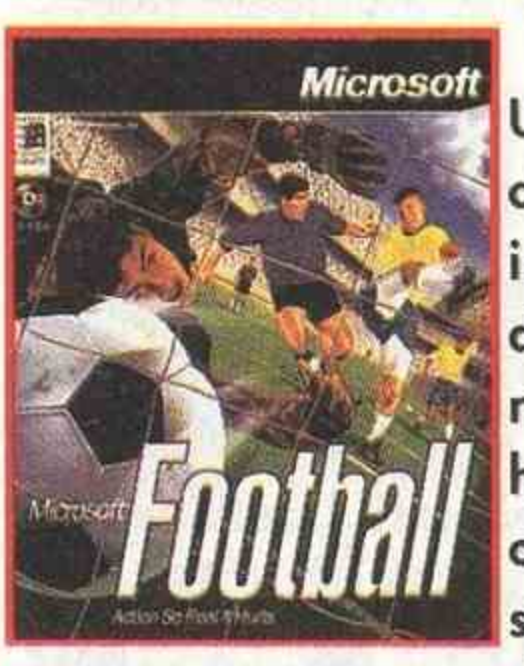
LINKS IS GOLF
Dalla Access, la nuovissima versione della famosissima simulazione di golf. In una confezione realmente eccezionale comprendente anche una serie di percorsi aggiuntivi guidati direttamente dal famoso Arnold Palmer, questa simulazione sfrutta in appieno l'peculiarita' del processore Pentium, permettendo la visualizzazione persino di 16,7 milioni di colori!! Un nuovo motore di rendering, perfeziona le immagini e gli scrolling rendendo ben difficile distinguerli dalla realta'. Opzione di gioco via network e modem inclusa, Supporta tutti i data disk dedicati a Links 386. Predisposto per WIN 95. R.H. 486DX266 + 12 MB.

PC CDROM **99.000**



MEGARACE 2
La super attesa simulazione di corse automobilistiche e' finalmente arrivata!! 7 avversari con cui gareggiare ed una vasta serie di autoveicoli futuristici tutti renderizzati in 3D tra cui scegliere, percorsi incredibili, munizioni a volonta' per distruggere gli avversari, una simulazione senza precedenti!! R.H. 486DX2 + 8MB. Raccomandato Pentium + 16 mb.

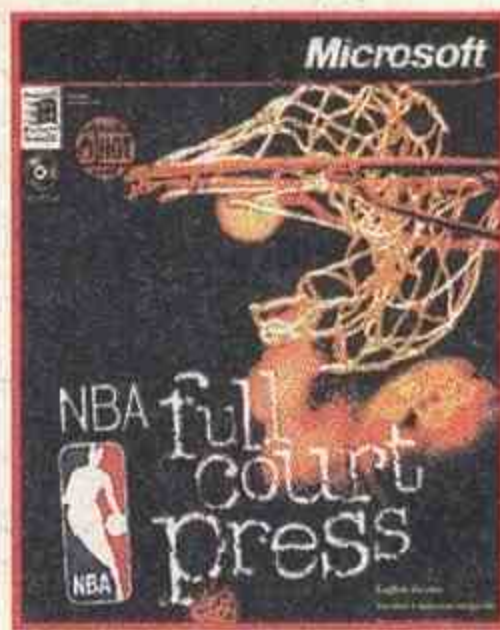
PC CDROM **119.000**



MICROSOFT FOOTBALL
Una fantastica simulazione arcade di calcio con oltre 80 squadre internazionali incluse quelle Europee! Possibilita' di definizione delle tattiche di gioco personalizzate, opzione di gioco "head to head", personalizzazione completa di ogni gara compreso livello di abilita' dei singoli giocatori, formazioni, condizioni di gioco ecc. Tecnologia grafica motion-capture per un realismo dei movimenti unico nel suo genere. Vsiduale di gioco selezionabile e personalizzabile, da zoom sull'azione a tutto campo. R.H. 486DX2 66 + 8MB. Consigliato Pentium 75 + 16 mb.

PC CDROM **73.000**

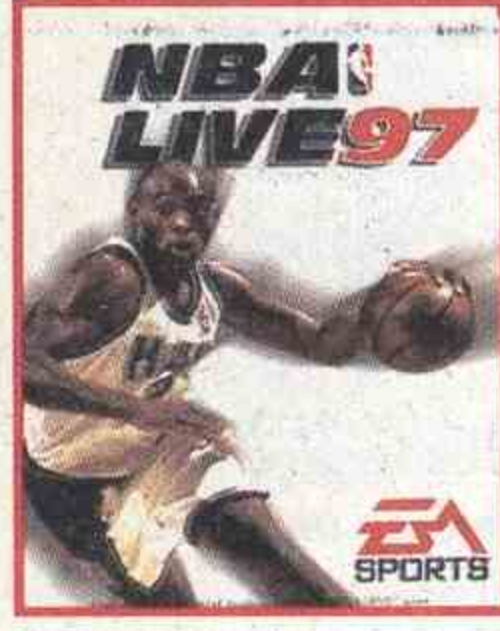
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA



NBA FULL COURT PRESS

Dalla Microsoft la nuovissima simulazione di basket con una fedele rappresentazione degli stadi NBA. Il realismo degli effetti sonori e la voce del commentatore ti faranno partecipare pienamente al gioco. Oltre 250 movimenti reali dei grandi campioni riprodotti fedelmente. R.H. 486 DX2/66 Mhz + 8 Mb + Win. 95 Raccomandato Pentium 75 + 16 Mb.

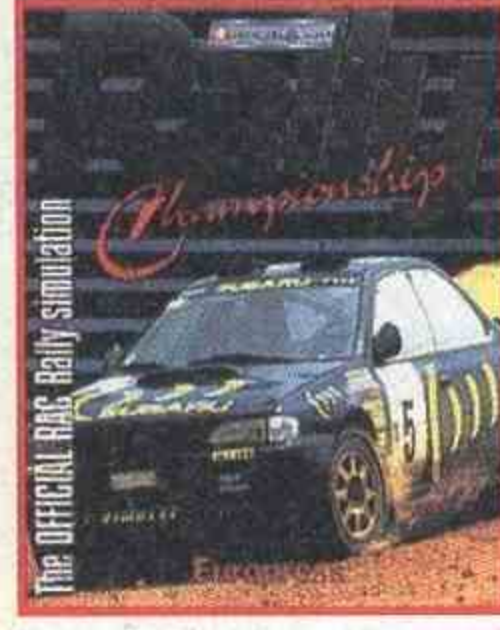
PC CDROM **76.000**



NBA LIVE 1997

Finalmente disponibile l'attesissima nuova versione della migliore simulazione giocata di basket direttamente dall'Electronic Arts. Notevolmente migliorata la grafica, motore grafico fluido, tutti i giocatori dell'Nba con nuovissime opzioni di gioco. Veramente un capolavoro. R.H. Pentium 75+8Mb (raccomandati &èMb)

PC CDROM **109.000**



NETWORK Q-RAC CHAMPIONSHIP

Una entusiasmante simulazione di Rally!! Ben 28 livelli di gioco tutti graficamente ben curati in 3D e 6 vetture reali dalla Ford Cosworth 4x4 alla Skoda Felicia, possibilita' di gioco fino a 8 giocatori, 4 diverse modalita' di gioco: Campionato, Arcade, Individuale e singoli percorsi, Alta risoluzione a schermo pieno! 3 modalita' di visualizzazione " 2 diverse risoluzioni selezionabili per una ottimizzazione di gioco su qualsiasi macchina, Effetti sonori autentici campionati dalle vere autovetture, condizioni climatiche variabili. R.H. 486DX2 + 8MB. Consigliato Pentium 100 + 16 mega; Supporta Formula T2 e Gran Prix 1.

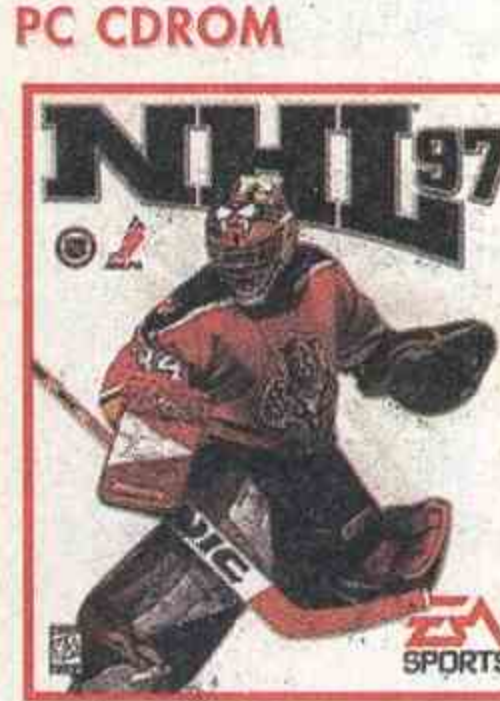
PC CDROM **79.000**



NFL QUARTERBACK CLUB 1997

Questa volta l'Acclaim ha superato se' stessa! Stadi autentici completamente renderizzati in 3D, Visuale di gioco da 5 angolazioni con possibilita' di customizzare la preferita, movimento dei giocatori incredibilmente reale grazie alla tecnologia "Motion Capture", 30 squadre NFL aggiornate al campionato 96/97, un motore che genera intelligenza artificiale permette al computer di giocare a seconda del vostro livello di preparazione. Opzione fino a 6 giocatori. R.H. 486DX2 + 8MB

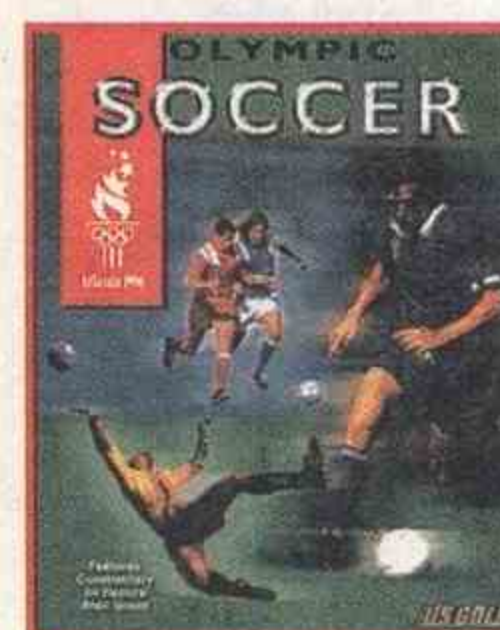
PC CDROM **119.000**



NHL PA HOCKEY 1997

Ed ecco un altro capolavoro della ECA Sports! La miglio simulazione di hockey su ghiaccio!! I giocatori sono disegnati con grafica poligonale piena renderizzata in tempo reale e corrispondono ai reali giocatori del campionato NHL. Supporto per il Gravis Grip Pad per il gioco contemporaneo di (avversari. Opzione multiplayer per modem e network, Squadre nazionali per Canada, USA, Russia, Scandinavia e Europa. Oltre 650 giocatori NHL!! R.H.Pentium 75 + 8mb ram (16 mb per utenti Win95).

PC CDROM **109.000**



OLYMPIC SOCCER

Il gioco ufficiale di Atlanta 96. Ben 32 squadre mondiali si contendono il titolo di campione olimpionico. Opzione per 4 giocatori, 18 angolazioni di visuale, motori grafico avanzato 3D, Replay, diversi livelli di difficolta'. R.H. 486DX4 + 8MB. Manuale gioco in italiano.

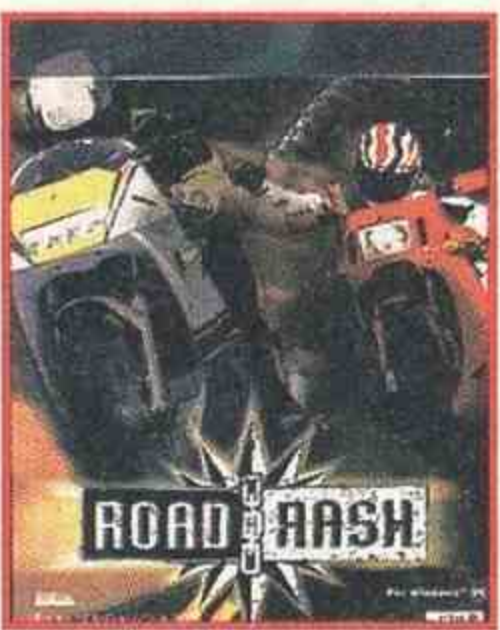
PC CDROM **95.000**



PGA TOUR GOLF 1996 GOLD

Nuovissima versione dedicata a Windows 95 con possibilita' di gioco multiplayer via network e via modem!! Contiene inoltre i data disks SAWGRASS e SPANISH BAY. R.H. 486DX2 66 + 8MB. Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb.

PC CDROM **105.000**



ROAD RASH

L'unico gioco di combattimento in moto! La particolare potenza di Windows 95 ti permette di picchiare, calciare, e correre con non hai mai fatto prima! Affronterai 15 avversari e poliziotti controllati dal computer su 25 percorsi nella tua gara per diventare il Re della strada. Combattimenti senza esclusione di colpi a 250 km orari. 5 livelli di difficolta' ognuno composto da 5 percorsi. Possibilita' di collegamento diretto via modem per una emozionante gara a 2! oppure fino ad 8 giocatori via Network. Con i premi in denaro potrai poi acquistare moto sempre piu' potenti!! Manuale e gioco in ITALIANO. R.H. Penium 75 + 16 Mb ram + Win 95.

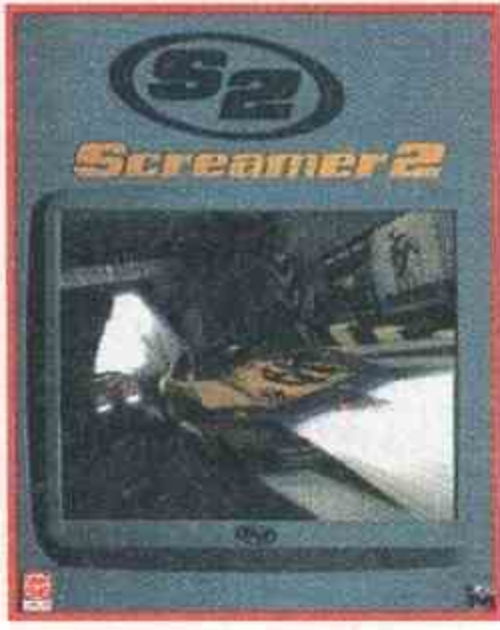
PC CDROM **91.000**



RACING GREATEST THRILLS

Una stupenda raccolta dedicata agli appassionati di simulazione di guida. Contiene: INDY CAR RACING, INDY CAR RACING TRACK PACK, NASCAR RACING, AUTORACING FORMULA 1, TEST DRIVE 3: The Passion, AL UNSER JR. ARCADE RACING e INDY CAR RACING 2.

PC CDROM **69.000**



SCREAMER 2

Una rivoluzione nelle gare di corsa. Screamer 2 fa mangiare la polvere persino al suo acclamato predecessore!! Sei percorsi formidabili in diverse parti del mondo con condizioni variabili per mettere alla prova i migliori piloti. Cunette spacca-ossa, salti spezza nervi, sbandate, virate e cuve torci-budella. Modelli dettagliati con manovrabilita' paurosamente realistica per auto che tutti vorranno pilotare a tavoletta. Diversi tipi di gara comprese le modalita' arcade, campionato e multigiocatore. Possibilita' di gareggiamento per due giocatori sulla stessa videata. 4 auto speciali ed un sacco di bonus da scoprire. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 60 + 8Mb. Mb. PC CDROM **65.000**



SCUDETTO 2

Finalmente disponibile la nuova versione completamente in italiano del simulatore di calcio manageriale piu' venduto dell'anno. Oltre 4000 schede giocatore, versione completamente aggiornata alla nuova stagione in corso 96/97 con tutte le piu' recenti novita' del calcio mercato e le conseguenze della sentenza Bosman. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX + 8MB. PC CDROM **89.000**

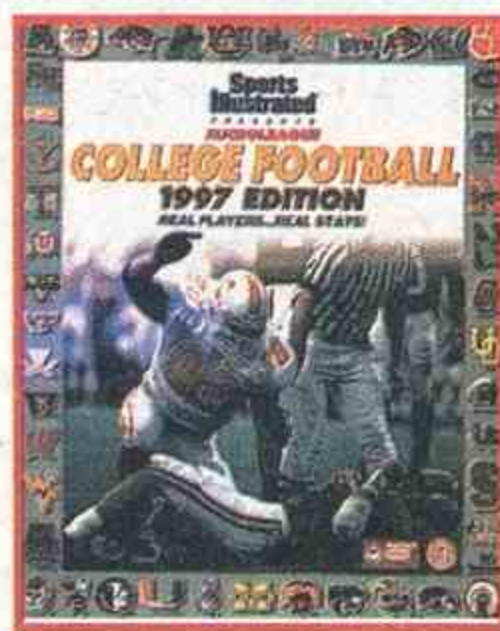
PC CDROM **89.000**



SOCCER LEGENDS

In questa raccolta dalla Gremlins puoi trovare la soluzione globale per la vera simulazione di calcio. Actua soccer per quanto riguarda la parte arcade e Premier Manager 3 Deluxe per la simulazione manageriale. R.H. 486 DX1-66 + 8MB.

PC CDROM **55.000**



SPORT ILLUSTRATED COLLEGE FOOTBALL 97

Dalla Microleague, produttore specializzato in simulazioni sportive, una fantastica simulazione di Football americano. La nuovissima tecnologia Advanced Motion Capture conferisce un realismo grafico unico! Statistiche e giocatori reali per oltre 80 divisioni universitarie. Ampia selezione di opzioni di gioco tra cui la possibilita' di creare nuove squadre personalizzate. Possibilita' di selezione delle situazioni metereologiche. Opzioni strategiche per allenare al meglio la propria squadra. R.H. Pentium + 16 Mb. PC CDROM **85.000**

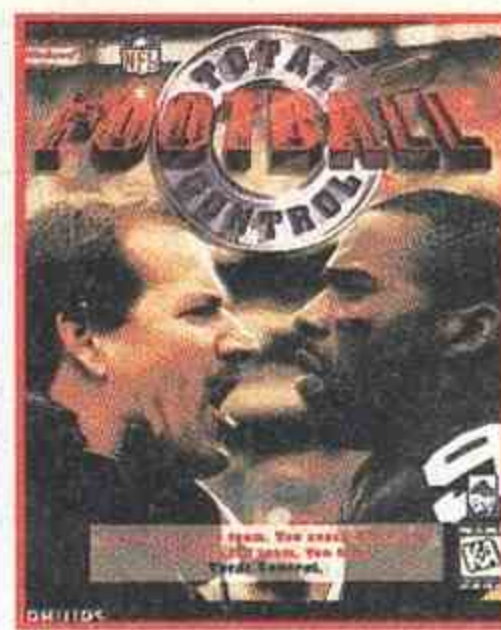
PC CDROM **85.000**



TEAM F1

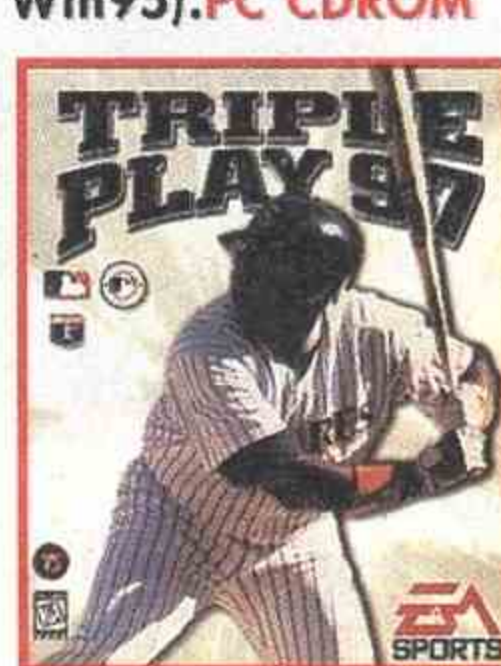
La piu' realistica simulazione di gestione di una squadra di Grand Prix disponibile, ti da' il completo controllo di ogni aspetto: gestione finanziaria, pubblicita', meccanica, ingegneria, progettazione, squadra ai box, macchine, piloti e strategie di gara. Puoi provare la macchina quanto vuoi, ricevendo continuamente i commenti del pilota attraverso la radio. Tre diverse modalita' di visualizzazione in 3D. Dati, personaggi e avvenimenti reali della stagione Gran Prix della FIA, Piu' di 2 ore di parlato realistico dei piloti, cronisti ed esperti, completo programma di ricerche e sviluppo per costruire nuove macchine. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX2 + 8MB. Consigliato: Penitum + 16 Mb. PC CDROM **89.000**

PC CDROM **89.000**



TOTAL CONTROL FOOTBALL NFL

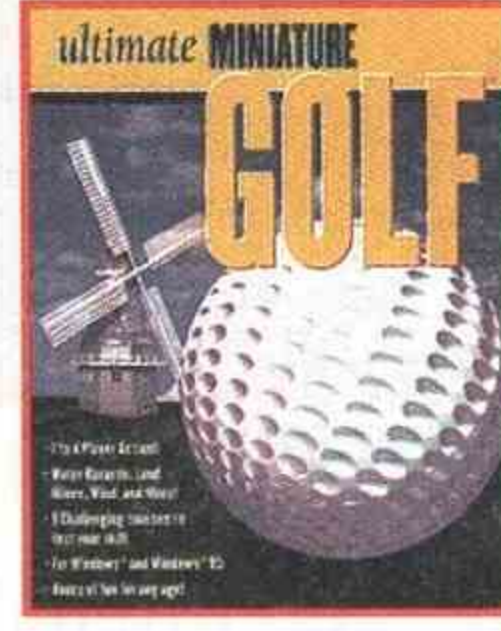
Una splendida simulazione di Football americano dove avrai la possibilita' di creare, allenare e giocare con la tua squadra preferita! Sono infatti presenti le funzioni piu' realistiche e professionali di un vero Manager, dal reclutamento dell'allenatore alla gestione del budget finanziario della societa', puoi inoltre impersonare l'allenatore con tutte le funzioni ad exso assegnate ed infine, come giocatore, entrerai a far parte della tua squadra preferita. Stadi reali perfettamente renderizzati, condizioni meteorologiche reali, tutte le vere squadre del campionato NFL. R.H. 486DX2 + 8MB (16mb con Win95). PC CDROM **109.000**



TRIPLE PLAY 1997

Dalle EA Sports la miglior simulazione di baseball mai creata prima! Possibilita' di scelta sia della visuale di gioco che del livello di difficolta', opzione multiplayer da 2 a 6 giocatori anche via modem, oltre 28 campi di gioco ufficiali MLBPA perfettamente riprodotti fin nei minimi particolari, 5 modi di gioco diversi, possibilita' di creazione e commercio giocatori, 6 visuali diverse, tecnologia grafica Virtual Stadium. R.H. 486DX2 + 8MB. Consigliato Pentium + 16 Mb. PC CDROM **129.000**

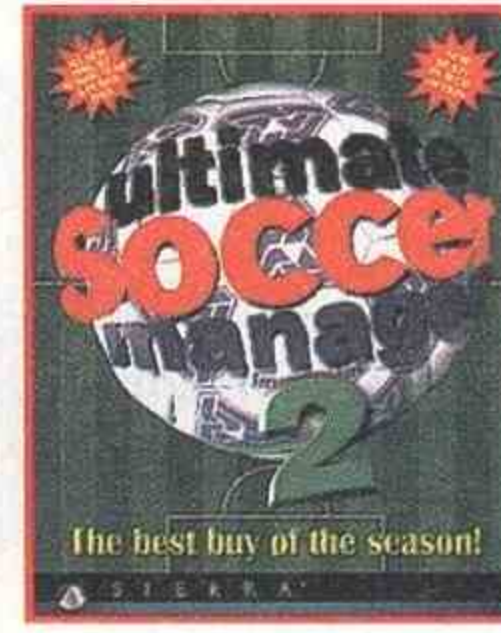
PC CDROM **129.000**



ULTIMATE MINIGOLF

La prima simulazione sportiva dedicata al Minigolf. 9 percorsi entusiasmanti ognuno dei quali con le proprie caratteristiche e difficolta'. Azione simultanea fino a 4 giocatori, con possibilita' di scelte strategiche per concludere la gara con meno tiri possibili. R.H. 486DX2 + 8mb + Win. 3.x o 95. PC CDROM **69.000**

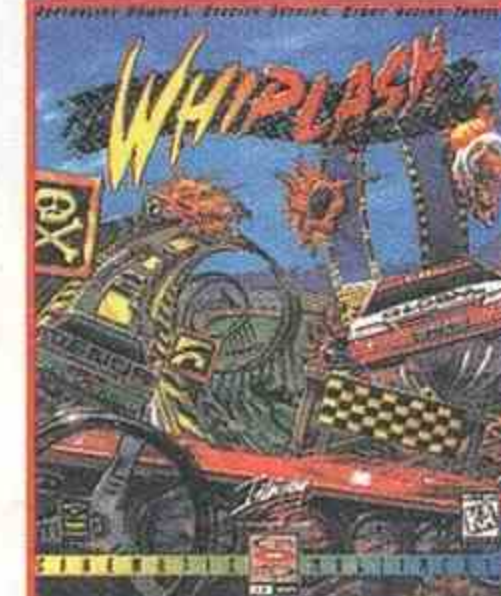
PC CDROM **69.000**



ULTIMATE SOCCER MANAGER 2

Il seguito di una delle migliori simulazioni manageriali di calcio. Grafica nettamente migliorata completamente renderizzata in SVGA in 3D, possibilita' di seguire l'andamento degli allenamenti della propria squadra persino ora per ora, pianificazione e personalizzazione completa di ogni gara, una nuova componente di intelligenza artificiale permette inoltre di vedere realmente le potenzialita' delle vostre tattiche personali, gestione completa delle sponsorizzazioni, pubblicita', stadio ecc. opzioni per stampare direttamente le vostre statistiche; risultati ecc., possibilita' di gioco in multiplayer, tutti i dati e giocatori della stagione 96/97. R.H. 486DX2 + 8MB. PC CDROM **79.000**

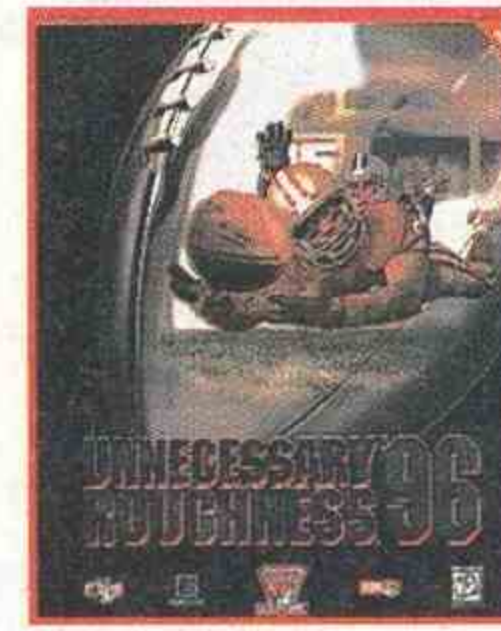
PC CDROM **79.000**



WHIPLASH

Una simulazione di corse automobilistiche "dell'ultima generazione". Grafica ad altissimo livello ed opzioni di gioco semplicemente UNICHE. L'unico gioco di auto che Vi permettera' di gareggiare con 16 diversi avversari. 16 sono anche i circuiti, 8 circuiti SEGRETI, 8 diversi modelli di auto, evoluzioni uniche come il giro della morte, curve super-paraboliche e tanto ancora. R.H. 486DX2-66 + 8MB. PC CDROM **99.000**

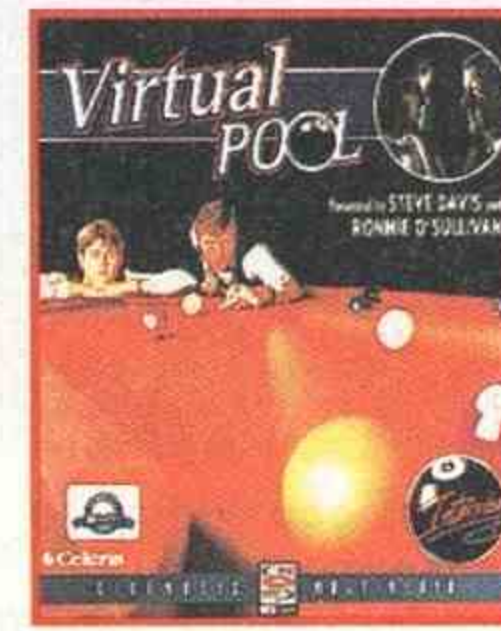
PC CDROM **99.000**



UNNECESSARY ROUGHNESS 96

La versione aggiornata con tutte le nuove formazioni e le nuove statistiche. Grafica ulteriormente migliorata ed oltre 1300 tattiche di gioco disponibili, piu' l'editor per crearne infinite. R.H. 486DX2 + 8MB. PC DROM **99.000**

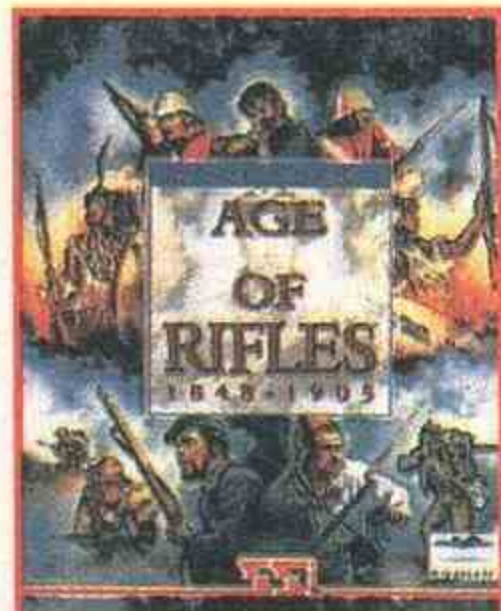
PC DROM **99.000**



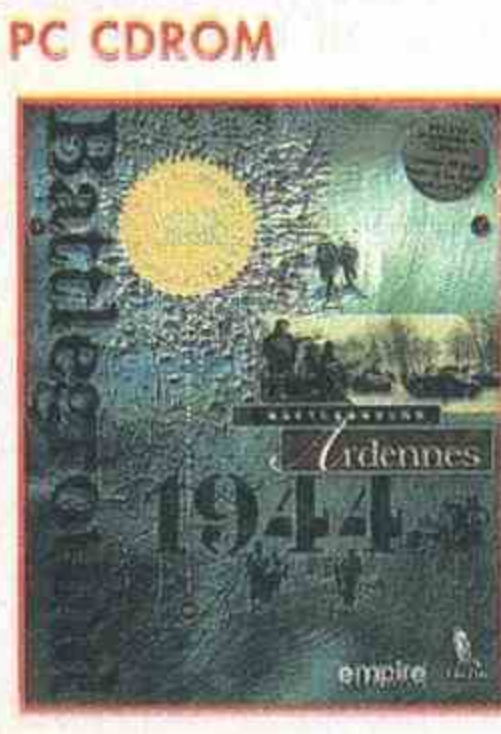
VIRTUAL POOL

Splendida simulazione di biliardo. 4 tipi di giochi differenti, con aiuti e corsi di apprendimento, il tutto in full motion video. Particolarmente curata la modalita' multi-giocatore, anche via modem. Tutte queste caratteristiche rendono Virtual Pool un gioco altamente realistico. R.H. 386 SX 40MHz 4MB. PC CDROM **59.000**

PC CDROM **59.000**



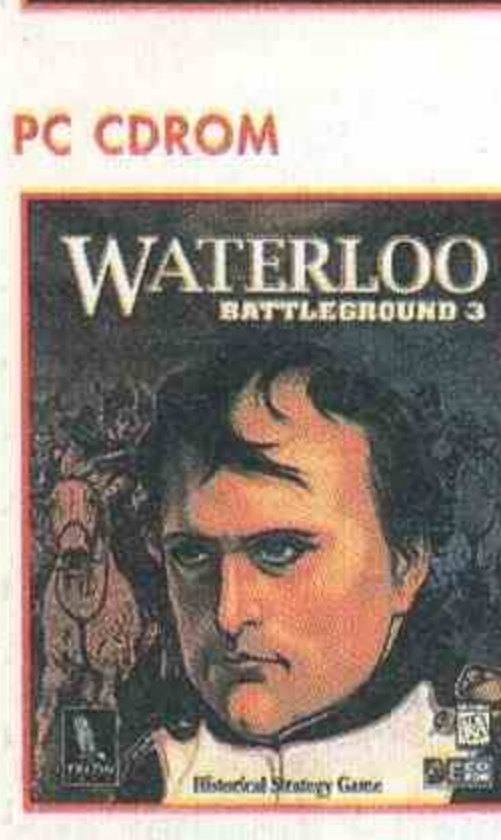
AGE OF THE RIFLES: WARGAME 3
L'attesissima simulazione strategica di guerra. Include le battaglie mondiali dal 1846 al 1905 con ambientazioni in Europa, Asia e Sud America. Ogni conflitto e' sotto il tuo controllo. Interfaccia gioco semplicissima, il comodo GAME EDITOR ti permette di creare scenari e campagne personalizzate scegliendo tra oltre 1000 combinazioni di uniformi, oltre 80 armamenti e 28 diverse nazionalita'. Animazioni iper realistiche dei principali eventi di battaglia, possibilita' di gioco da soli, 2 giocatori e via e-mail. Contiene 8 campagne e 62 scenari. R.H. 486DX2 + 8MB.



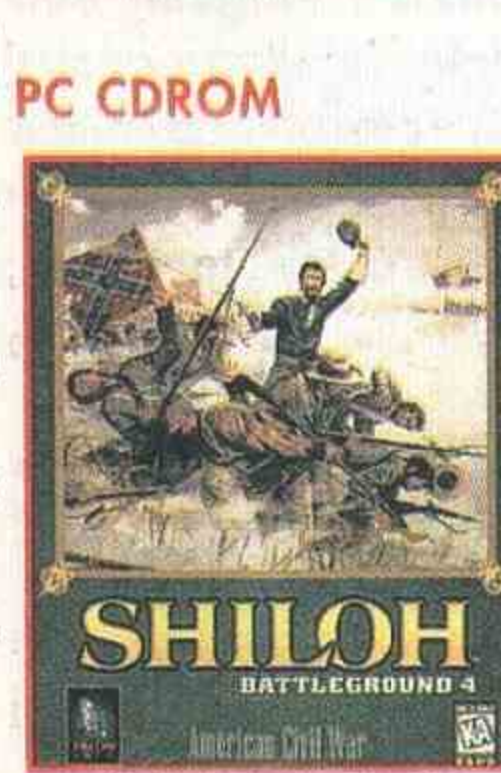
BATTLEGROUND ARDENNES
Uno dei migliori titoli dedicati agli appassionati di strategia bellica, che va ad aggiungersi al Battleground Gettysburg. Riproduzioni accurate e fedeli alla realta' di una delle piu' famose battaglie dell'ultimo conflitto mondiale, permette di utilizzare sia le forze alleate che quelle germaniche con la possibilita' di gestione praticamente totale di tutti i dettagli ed opzioni strategiche applicabili ad una vera e propria battaglia. R.H. 486 + 8MB



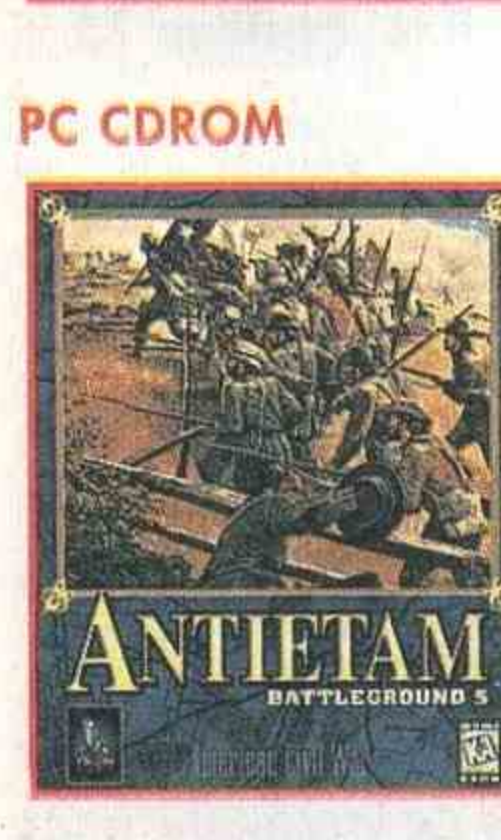
BATTLEGROUND GETTYSBURG Vol. 2
Un entusiasmante simulazione di strategia militare. Potrai impersonare il Generale Lee oppure il Generale Maede all'epoca delle guerre di Secessione americane. Dettagli storici perfettamente curati. R.H. 486+8MB



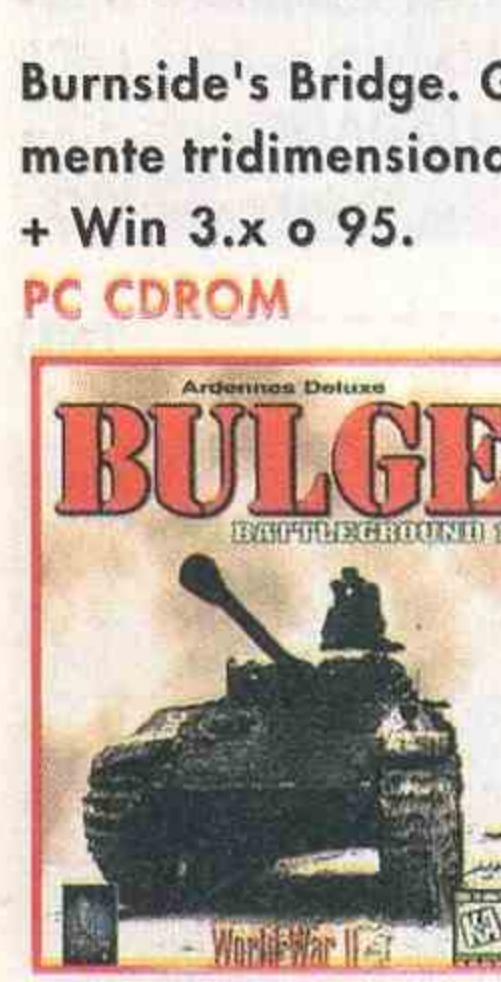
WATERLOO
Sicuramente la miglior simulazione strategico/storica della battaglia di Waterloo. Un realismo grafico ed un'attinenza impressionante ai fatti storici realmente accaduti, vi coinvolgeranno a tal punto da farvi passare parecchie notti in bianco! Opzione di gioco per e-mail e modem. R.H. 486DX + 8MB



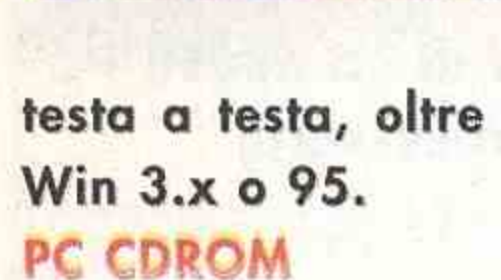
SHILOH
La saga della Guerra Civile Americana prosegue con il suo quarto episodio interamente dedicato ai fatti del 6 e 7 aprile 1862 quando l'armata Confederata lancio' un attacco a sorpresa alle truppe dell'Unione. R.H. 486DX + 8MB



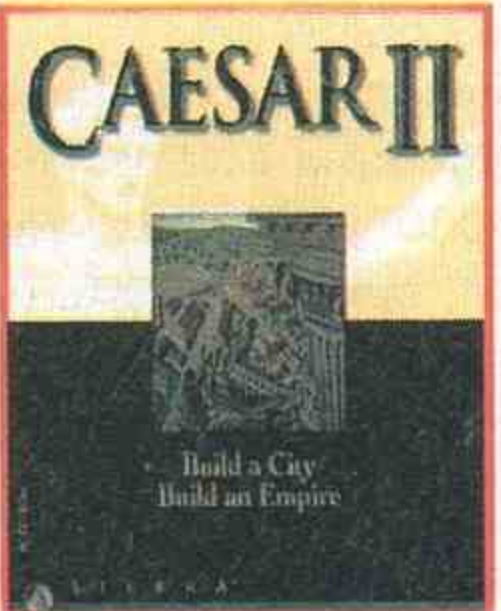
ANTIETAM
Una nuova simulazione strategica dedicata alla ormai famosissima serie Battleground, ambientata durante la Guerra Civile Americana nella sanguinosa battaglia di Antietam il 17 Settembre 1862. Vastissime le possibilita' di gioco, via modem, null Modem, E-Mail o 2 giocatori testa a testa, molteplici scenari incluso Crnfield, Sunken Road e Burnside's Bridge. Grafica sempre ai massimi livelli, completamente tridimensionale e super dettagliata. R.H. 486DX2 + 8MB + Win 3.x o 95.



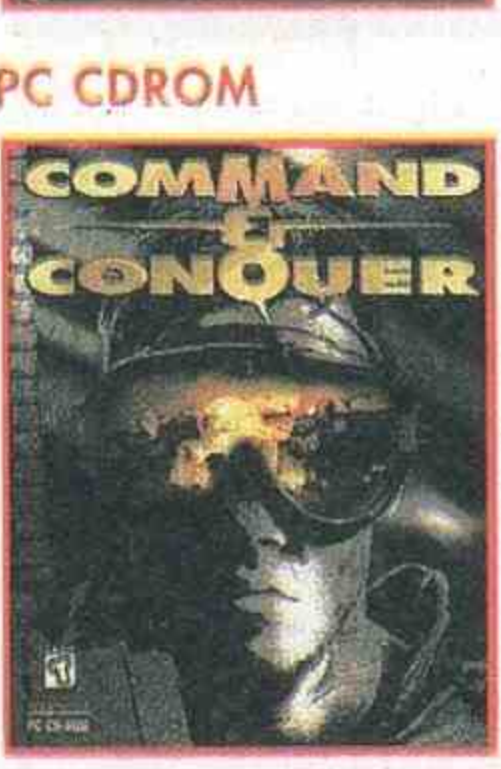
BULGE
La serie Battleground continua con la piu' famosa battaglia ambientata nel territorio americano durante la Seconda Guerra Mondiale: La Battaglia di Bulge. Nuova grafica tridimensionale, motore del gioco completamente rivisitato, editor scenari completo, vastissime le possibilita' di gioco, via modem, null Modem, E-Mail o 2 giocatori testa a testa, oltre 40 scenari storici. R.H. 486DX2 + 8Mb + Win 3.x o 95.



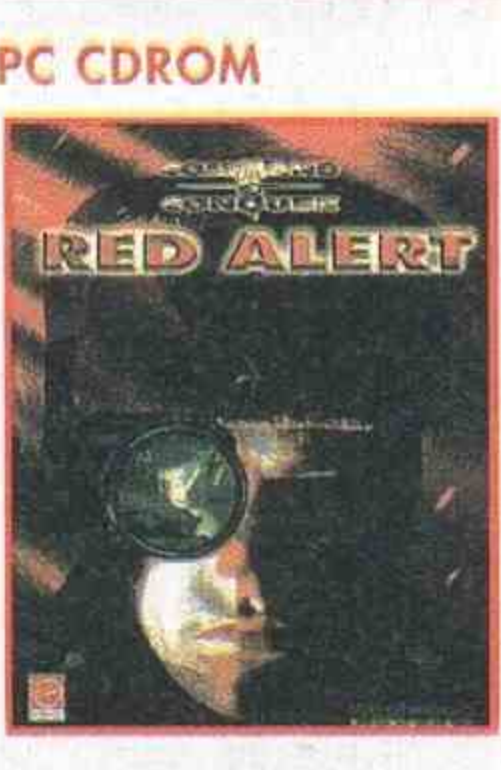
ARDENNE DELUXE
La serie Battleground continua con la piu' famosa battaglia ambientata nel territorio americano durante la Seconda Guerra Mondiale: La Battaglia di Bulge. Nuova grafica tridimensionale, motore del gioco completamente rivisitato, editor scenari completo, vastissime le possibilita' di gioco, via modem, null Modem, E-Mail o 2 giocatori testa a testa, oltre 40 scenari storici. R.H. 486DX2 + 8Mb + Win 3.x o 95.



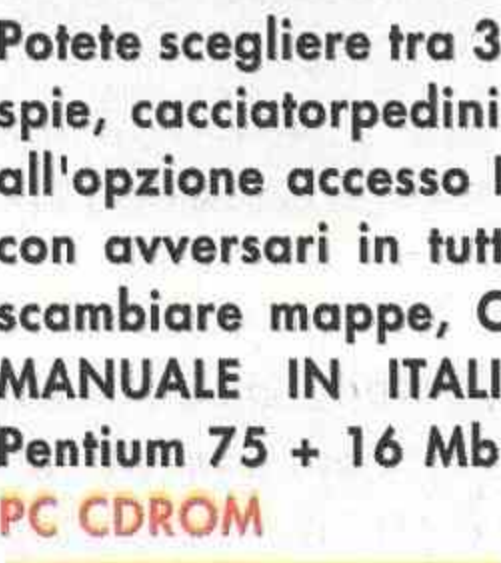
CAESAR 2
Stupenda simulazione strategica ambientata nell'antico Impero romano. Quale Governatore di una provincia dovrai operare affinche' la tua citta' divenga la capitale del favoloso Impero adottando le giuste strategie commerciali e belliche.



COMMAND AND CONQUER ANNIVERSARY PACK
Una versione tutta speciale contenente Command and Conquer, il famoso gioco strategico, Dune 2 altro strategico spaziale, un meraviglioso e gigantesco Poster dedicato a Command and Conquer ed un CD Musicale contenente tutte le musiche di C&C. R.H. 486DX 8MB



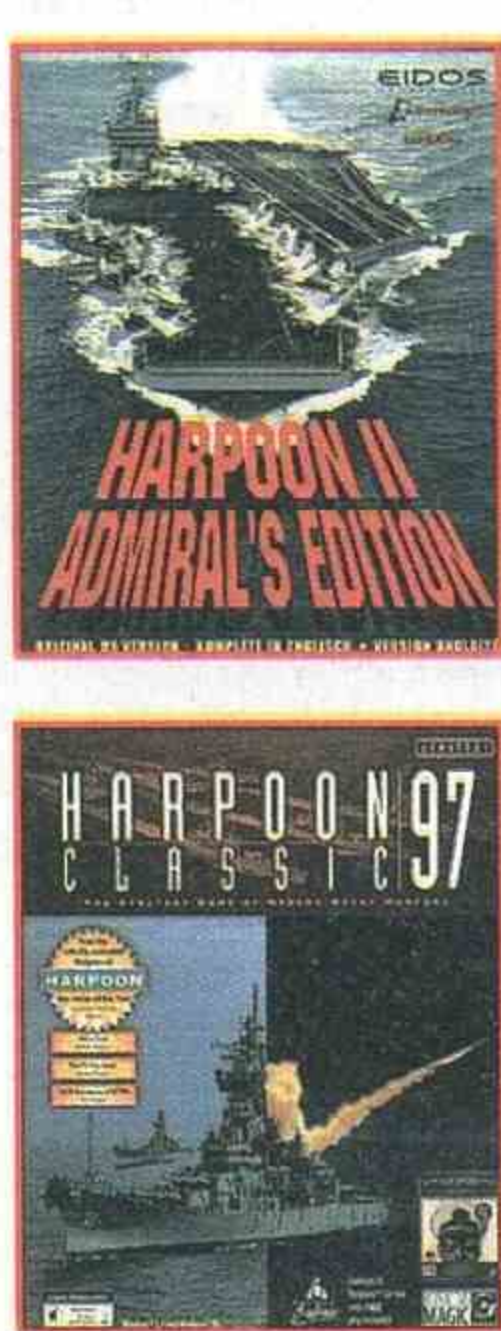
COMMAND AND CONQUER: RED ALERT
Il nuovo ed esplosivo gioco strategico realizzato dai creatori di Command and Conquer, di cui si sono vendute milioni di copie! La grafica SuperVga conferisce un realismo di gioco unico, funzioni multiplayer includono battaglie uno contro uno e IPX a 8 giocatori su Internet o modem, combattimenti terrestri, navali e aerei. Potete scegliere tra 30 nuove unita' e strutture tra cui aerei MIG, spie, cacciatorpedinieri, sommergibili ed altro ancora. Grazie all'opzione accesso Internet al Westwood Chat potete giocare con avversari in tutto il mondo! Terrain editor per creare e scambiare mappe, Oltre 40 Missioni. Tre livelli di difficolta'. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8MB (DOS) Pentium 75 + 16 Mb (Windows 95).



FRAGILE ALLEGIANCE
Uno splendido gioco di strategia spaziale. Ambientato in un futuro in cui la Terra non e' piu' in grado di ospitare la sempre in crescita popolazione, ti trovi a dover colonizzare dei pianeti lontani allo scopo di sopravvivere. Realizzato completamente con grafica tridimensionale avrete la possibilita' di utilizzare Satelliti spia, Missili Silos, nuove tecnologie minerarie, dovreste amministrare al meglio le potenzialita' della vostra colonia, semplicissima interfaccia punta e clicca, sarete coinvolti in negoziazioni commerciali con popoli alieni, vivrete spettacoli sequenze di guerra, a vostra disposizione agenti segreti spaziali. Opzioni multiplayer via network. R.H. 486DX2-66 + 8Mb; Consigliato pentium + 16 Mb.



HARPOON 2 ADMIRALS PACK
La nuova versione di uno dei simulatori strategici navali piu' richiesti degli ultimi anni. Nuovi Databases, Nuovi conflitti: Il Medio Oriente, Tutti i data disks pre esistenti sono stati inclusi: oltre 100 scenari!, Nuovissimo editor sia di scenari che di battaglie, molteplici livelli di difficolta', Manuale anche online. R.H. 486DX2 + 8MB. PC CDROM



HARPOON 2 CLASSIC 97
La nuovissima versione del famoso simulatore strategico di guerra navale. Controllo di gioco completamente ridisegnato e semplificato, 50 nuove missioni per oltre 250 nuovi scenari, completo controllo di navi, sottomarini ed aerei in 4 teatri di battaglia



LORDS OF THE REALMS 2
Dalla Sierra l'attesissimo seguito di uno dei migliori giochi di strategia ambientato nella burrascosa Inghilterra del tredicesimo secolo. In questa seconda edizione dovrai gestire al meglio le potenzialita' economiche e belliche della tua Contea progettando e costruendo nuove armi, trattando con mercanti e riscuotendo nuove tasse per poter aumentare sempre piu' la tua potenza finanziaria e partire alla conquista di nuovi territori. Grafica in SuperVga, combattimenti in tempo reale, opzione multiplayer fino a 4 giocatori anche via modem e network. R.H. 486DX2-66 + 8MB.



LORDS OF THE REALMS 2
Dalla Sierra l'attesissimo seguito di uno dei migliori giochi di strategia ambientato nella burrascosa Inghilterra del tredicesimo secolo. In questa seconda edizione dovrai gestire al meglio le potenzialita' economiche e belliche della tua Contea progettando e costruendo nuove armi, trattando con mercanti e riscuotendo nuove tasse per poter aumentare sempre piu' la tua potenza finanziaria e partire alla conquista di nuovi territori. Grafica in SuperVga, combattimenti in tempo reale, opzione multiplayer fino a 4 giocatori anche via modem e network. R.H. 486DX2-66 + 8MB.



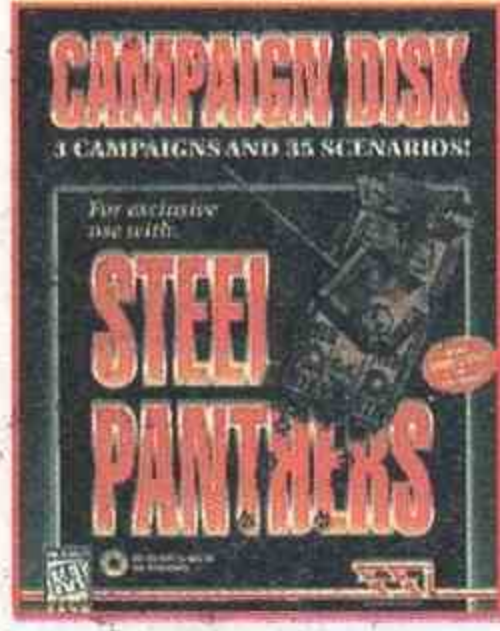
STAR CONTROL 3
La piu' bella avventura strategica spaziale mai vista prima!!! Piloterai fino a 24 diverse astronavi equipaggiate con oltre 48 diversi armamenti. Dovrai organizzare le risorse di bel 30 colonie e scoprire antichi manufatti sviluppandone poi le doti tecnologiche. Disponi la tua flotta interstellare in modo da poter giungere con successo alla vittoria! Oltre 1000 nuovi mondi da esplorare. R.H. 486DX2 + 8MB.



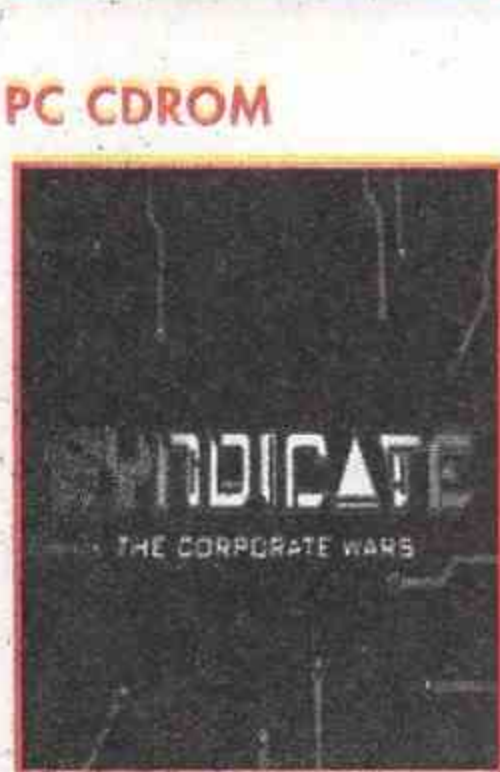
STEEL PANTHERS 2
Dalla SSI il seguito della famosa simulazione strategica di guerra ambientata durante la II Guerra Mondiale. Puoi condurre una singola squadra o un intero battaglione attraverso l'Europa, l'Asia ed il medio oriente dal 1950 al 1999, nuove opzioni per la Campagne, possibilita' di continuare i combattimenti con una singola squadra in attesa dell'arrivo dei rinforzi, scenari storici fedelmente ricostruiti riguardanti la Corea, Vietnam e Mezz Oriente, centinaia di scenari ipotetici, tutta la battaglia denominata Operazione Desert Storm dedicata alla liberazione del Kuwait. R.H. 486DX2 + 8MB. Consigliato Pentium + 16



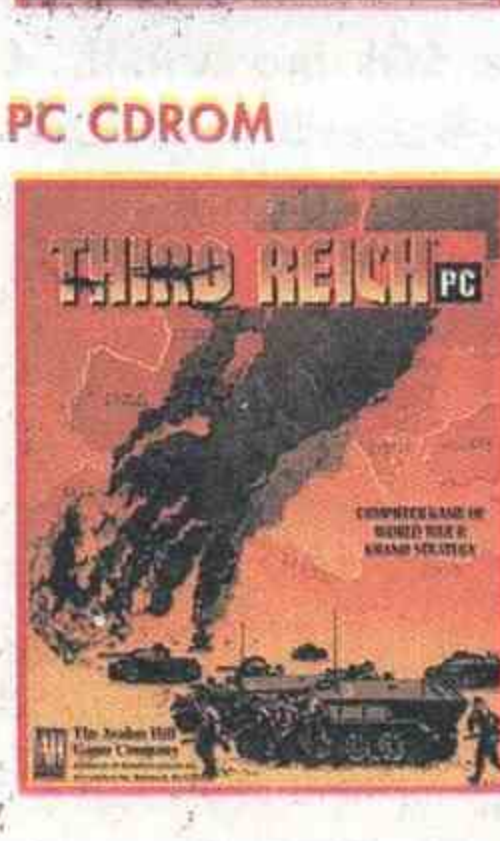
STEEL PANTHERS CAMPAIGN DATA DISK
Data disk per Steel Panthers contenente la battaglia del Nord Africa, l'operazione Barabarossa, la Patton's 3rd Army e 35 nuovissimi scenari. R.H. Steel Panthers versione registrata.



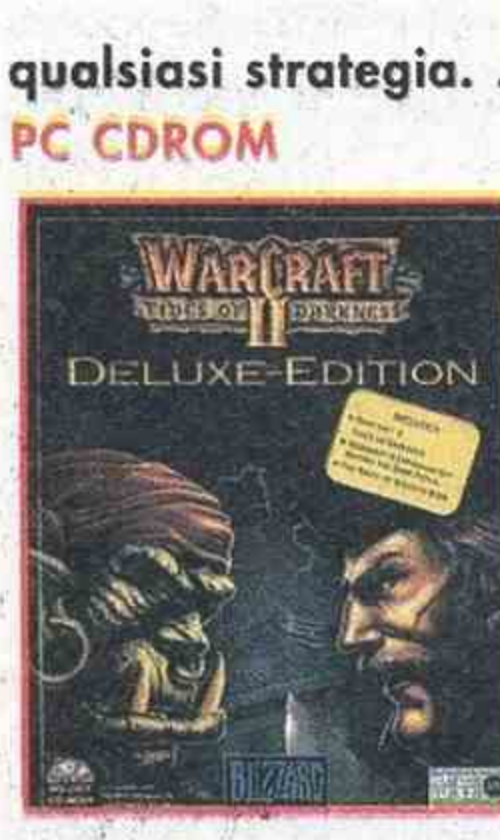
STEEL PANTHERS CAMPAIGN DATA DISK
Data disk per Steel Panthers contenente la battaglia del Nord Africa, l'operazione Barabarossa, la Patton's 3rd Army e 35 nuovissimi scenari. R.H. Steel Panthers versione registrata.



SYNDICATE WARS
Il tanto atteso seguito di Syndicate. Controllerai la tua equipe di cyborgs in una furiosa avventura ultra-violenta ambientata in un universo urbano devastato. La grafica ancora migliorata conferisce ancora piu' realismo a questa avventura con visuale isometrica.



THIRD REICH
Dalla Avalon Hill la stupenda simulazione strategica dedicata alla II Guerra Mondiale. Tutti i 6 anni del conflitto fedelmente riprodotti, dall'invasione della Polonia alla caduta di Berlino. Il gioco include tutte le possibilita' di simulazione possibile. Sono presenti tutte le forze belliche di cielo, terra e mare piu' le armate Spagnole e Turche. Possibilita' di scelta di qualsiasi strategia. R.H. 486DX+8MB.



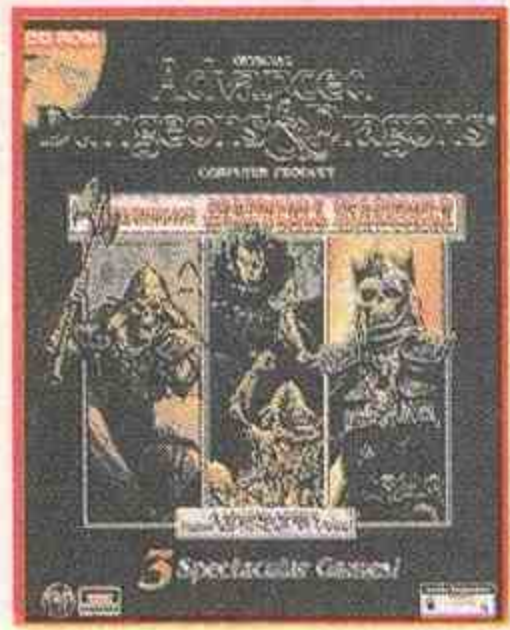
WARCRAFT 2 DELUXE EDITION
Nuova edizione del gioco di strategia piu' famoso. Include il data disk Beyond the Dark Portal ed il libro Magic of Azeroth.



WAR WIND
Dalla SSI non poteva essere altro che una grandiosa simulazione strategica di guerra ambientata in uno strano mondo popolato di alieni. Per secoli quattro diverse popolazioni si sono date battaglia senza eleggere un vincitore, ma e' venuta l'ora per cambiare! War Wind vi permettera' di pilotare centinaia di battaglie dove solo il miglior stratega vedra' la vittoria. 28 scenari gia' pronti da giocare ed un completo editor per crearne sempre nuovi. Possibilita' di comandare fino a 8 unita' trasferendole da scenario a scenario. Opzioni disponibili per gioco in modalita' multiplayer via network e via modem. R.H. Pentium 60 + 16 Mb + Win 95.

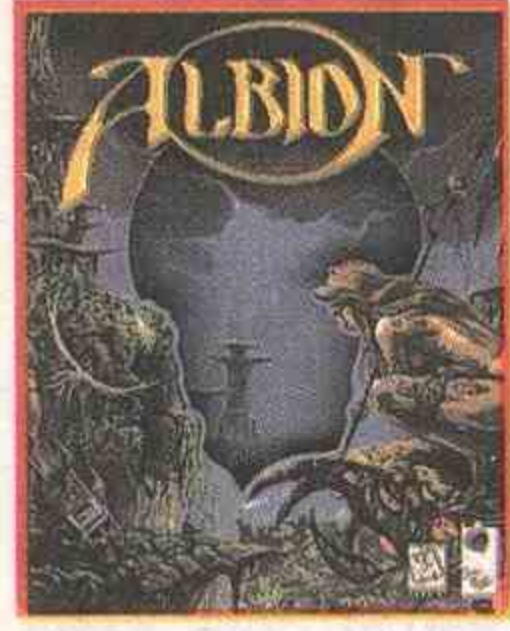


estratto dal catalogo...RUOLO



ADVANCED DUNGEON & DRAGONS : EYE OF THE BEHOLDER COLLECTION
Dalla SSI una stupenda raccolta contenente: EYE OF THE BEHOLDER, EYE OF THE BEHOLDER 2 e EYE OF THE BEHOLDER 3

PC CDROM 55.000



ALBION
Un gioco di ruolo che vanta ben 150.000 storie diverse!! Tattica combinata a sequenze animate delle battaglie realizzate con una grafica superlativa. Centinaia di diversi scenari in 2D e in 3D. Interfaccia di gioco molto semplice tipo "punta e clicca", effetti sonori stereo, ogni personaggio ha il proprio carattere, livello culturale ed intelligenza.

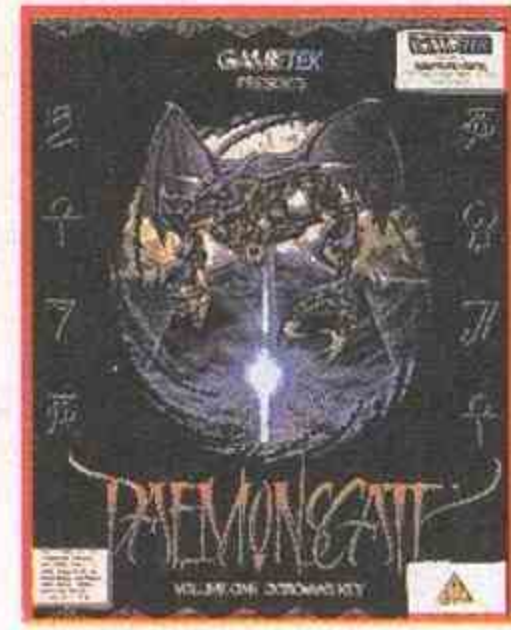
Giocabilità' pressoché' infinita, magie, segreti, sorprese. Opzione per 6 giocatori. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 99.000



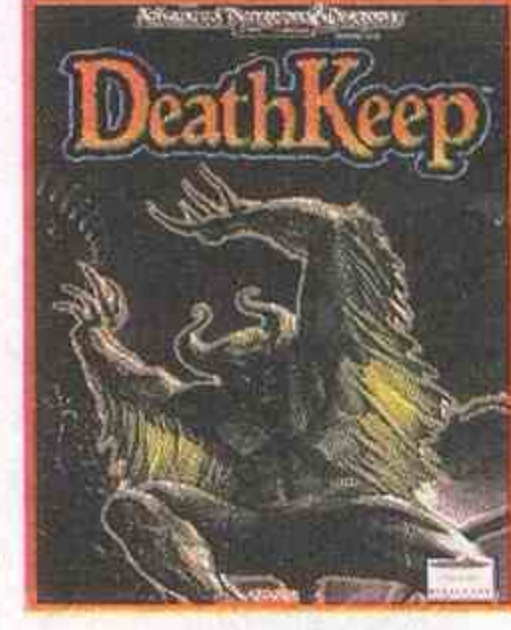
DAGGERFALL
Dalla Bethesda l'attesissimo seguito di Elder Scroll The arena: DAGGERFALL!! Il più' vasto mondo mai creato prima per un gioco di ruolo, migliaia di città', villaggi, castelli, dungeons, possibilità' di interazione con migliaia di personaggi, sia in dialogo che in azione, gestione di risorse, proprietà', navi, con relativi scambi, acquisti e vendite, possibilità' di creare il proprio personaggio. Una storia con multiple trame e svolgimenti. Sicuramente uno dei migliori giochi di ruolo mai visti prim R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 129.000



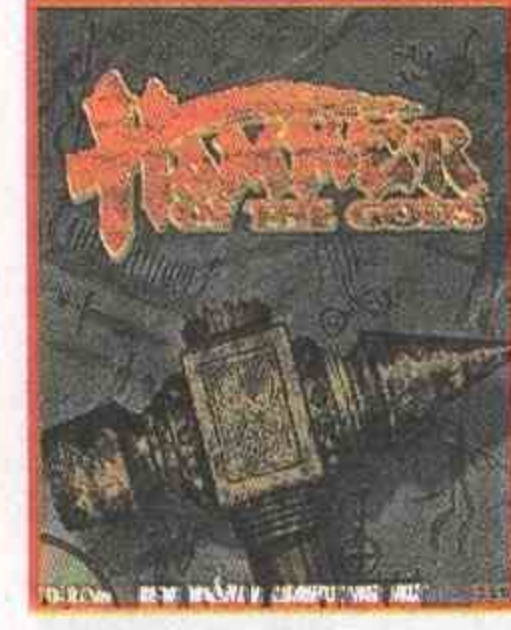
DAEMONSGATE
Gioco di ruolo ambientato in un'epoca fantastica. Oltre 3000 schermate ed un dizionario di oltre 70000 vocaboli lo rendono un best seller nel suo genere. Include anche una videocassetta VHS. R.H.:386SX +1MB.

PC CDROM 75.000



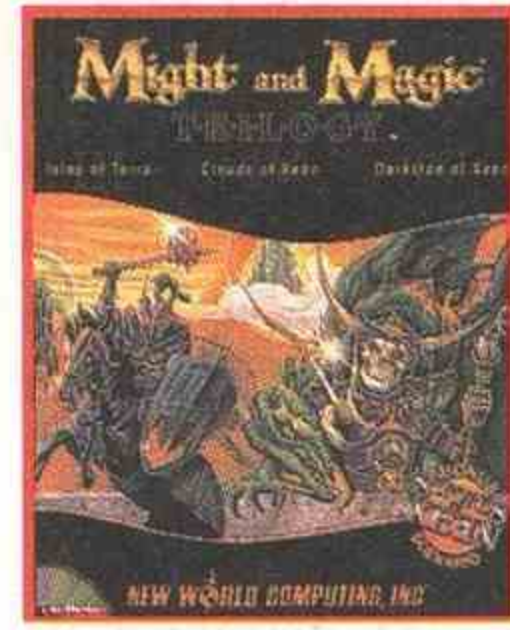
DEATHKEEP
Della serie Advanced Dungeons & Dragons Ti troverai a combattere contro 25 terrificanti Dungeons e 27 mostri sotterranei. Grafica Supercinematica a 360 gradi e centinaia di puzzles ed insidie. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 95.000



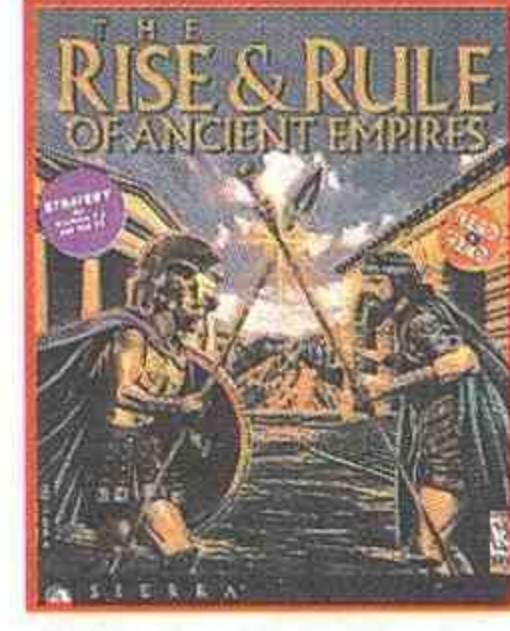
HAMMER OF THE GODS
Gioco di ruolo ispirato alle leggende vichinge. Dovrai affrontare mille peripezie per ottenere il diritto di essere ammesso nel Vahalla, il mondo degli Dei. R.H. 386 SX 4MB

PC CDROM 85.000



MIGHT AND MAGIC TRILOGY
La raccolta delle 3 migliori avventure di ruolo: MIGHT AND MAGIC 3, CLOUDS OF KEEN, DARKSIDE OF KEEN.

PCCDROM 49.000



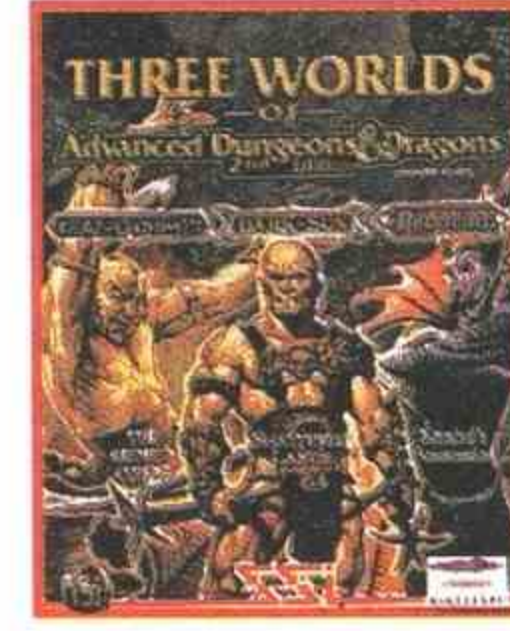
RISE AND RULE ANCIENT EMPIRE
Dalla Sierra uno spettacolare gioco di strategia basato sullo sviluppo e le civiltà' del passato. Egitto, Grecia, Persia-Mesopotamia, Nord Europa, Cina ed India saranno le terre in cui dovrete far nascere e sviluppare il vostro popolo sia sotto un aspetto civile che scientifico che militare, interagendo con migliaia di fattori ispirati alla realtà' storica. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 109.000



ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 4
Dalla Koei uno spettacolare Role Play Game strategico ambientato nell'antica Cina. Dimensioni di gioco ciclopiche! Discuterai di strategie militari con 558 Ufficiali durante le 38 battaglie con possibilità' di gioco simultaneo fino ad 8 giocatori. R.H. 486 DX + 8MB.

PC CDROM 89.000



THREE WORLDS
Una stupenda raccolta dedicata agli amanti della serie AD&D: AL QADIM the Genie's Curse, RAVENLOFT Strahd's Possession e DARK SUN Shattered Lands. R.H. 386DX + 4MB.

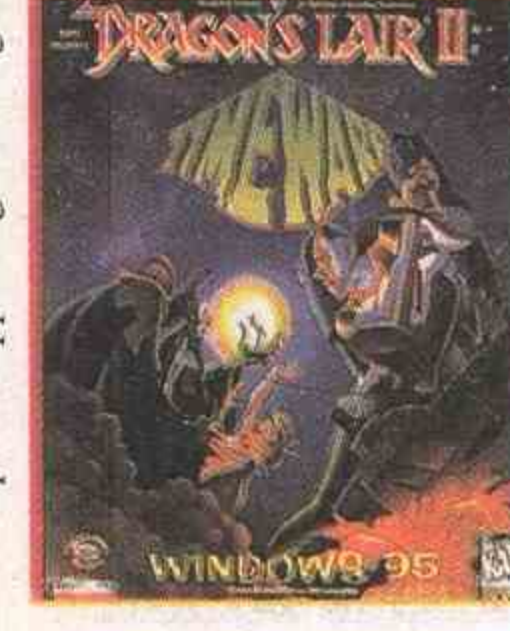
PCCDROM 96.000

estratto dal catalogo...PLATTFORM



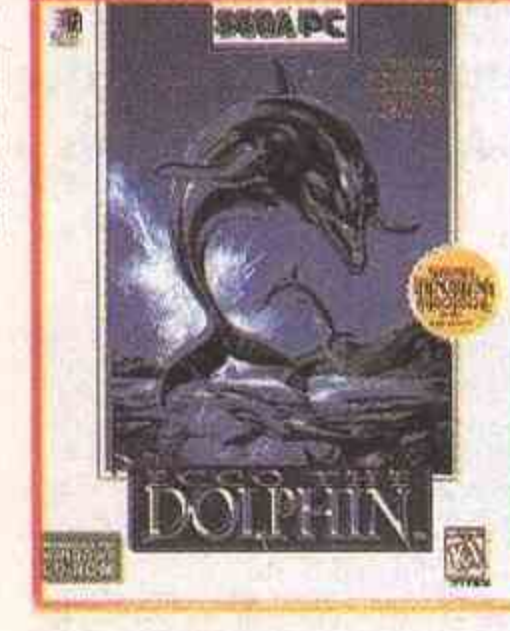
BUG
Dalla Sega la stupenda conversione su PC nel noto gioco a piattaforma. 18 entusiasmanti livelli in 3D con 2 livelli di difficoltà'. Audio e voci digitalizzate. Sequenze filmate renderizzate SGI incredibili. 4 diverse risoluzioni selezionabili per un completo adattamento a macchine non velocissime. R.H. 486DX + 8MB. Consigliato Pentium 100 + 8 Mb.

PC CDROM 82.000



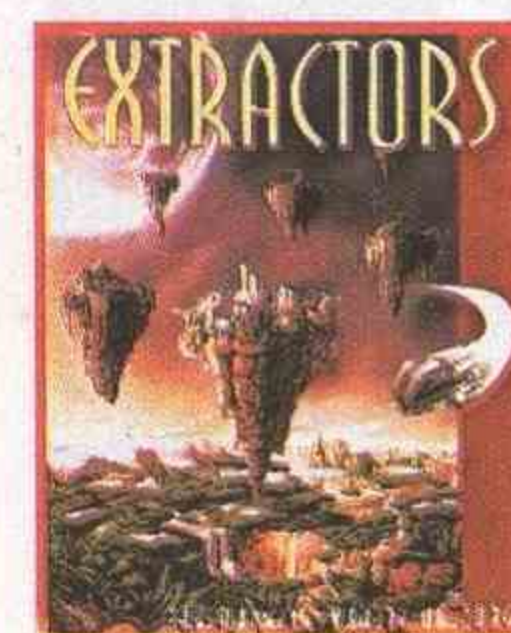
DRAGON'S LAIR 2 TIMEWARP
Finalmente disponibile l'attesissimo seguito del capolavoro della Readysoft, con grafica sempre più' bella e perfetta compatibilità' con Windows 95. R.H. PENTIUM + 8MB RAM.

PC CDROM 89.000



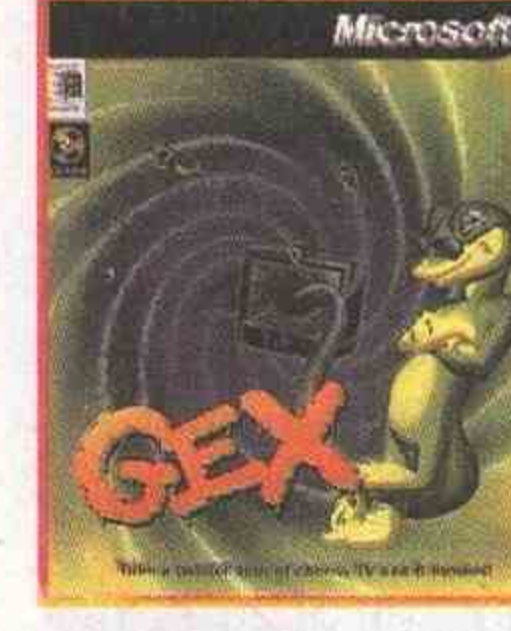
ECCO THE DOLPHIN
Uno dei maggiori successi della Sega finalmente convertito su furmota PC CDROM. Un platform game realizzato con una sublime grafica SVGA ed arricchito di oltre 30 nuovi livelli rispetto alla versione Megadrive. R.H. Pentium 60 + 8MB.

PC CDROM 99.000



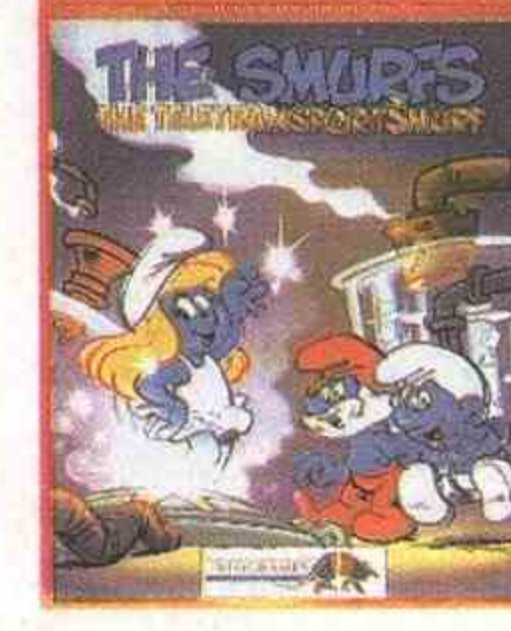
EXTRACTORS
Stupenda platform ove guiderai una squadra di minatori attraverso 24 mondi sospesi nello spazio alla ricerca di nuove risorse minerarie per il tuo pianeta Zarg. R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 67.000



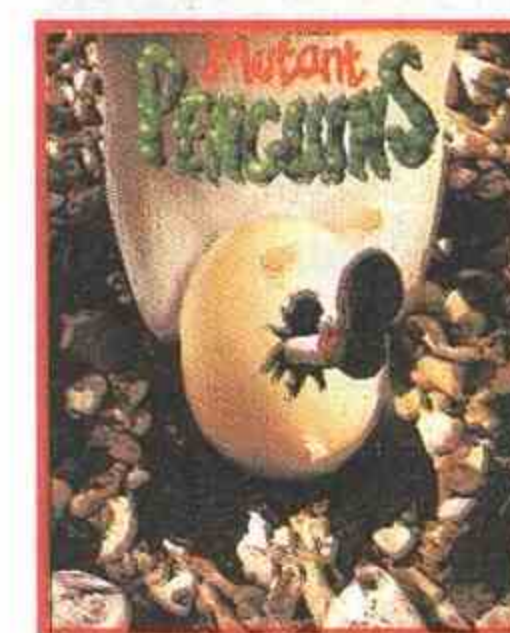
GEX
Dalla Microsoft il fantastico platform di successo su Saturn! Oltre 450 Frames di animazione 3D, 5 straordinari mondi da esplorare e superare, popolati da centinaia di trabocchetti e difficoltà'. R.H. Pentium 75 + 8mb + Win 95.

PC CDROM 75.000



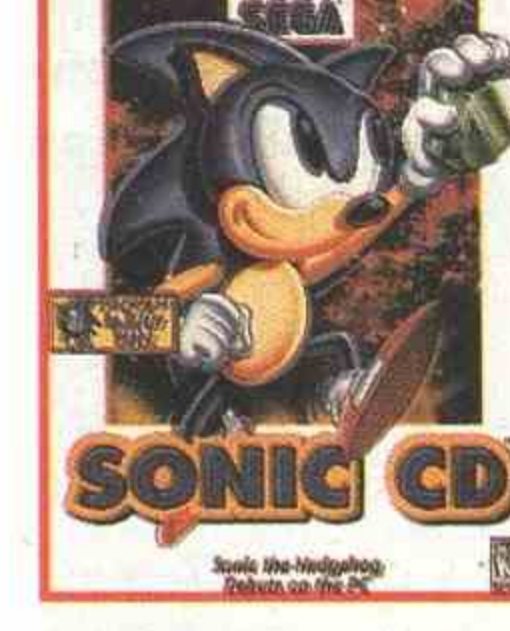
I PUFFI
Una stupenda avventura-platform che ha per protagonisti i famosissimi PUFFI. Grafica e giocabilità' ai massimi livelli. R.H. 486+4MB

PC CDROM 59.000



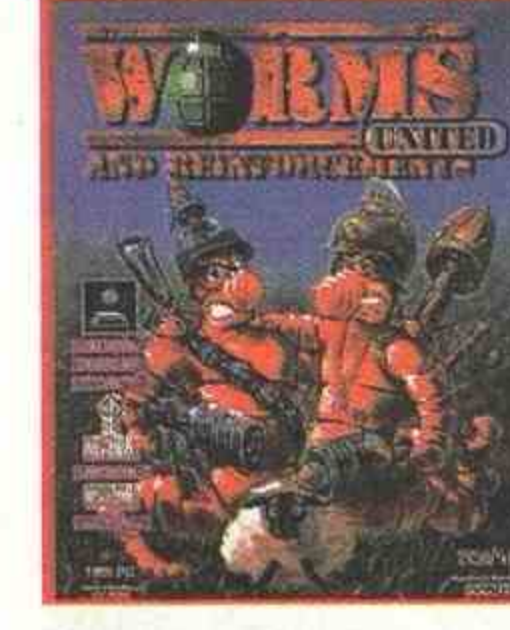
MUTANT PENGUINS
Un fantastico ed esaltante gioco di azione misto a strategia!! In pratica dovrete eliminare orde di Pinguini Mutanti prima che invadano la Terra utilizzando strategicamente le numerose armi a vostra disposizione. Attenzione!! i Pinguini non sono così' stupidi come sembra...anche loro agiscono con astuzia pertanto...occhio a come vi muovete. R.H. 486DX266 + 8Mb. Consigliato pentium 75 + 16 Mb.

PC CDROM 59.000



SONIC CD
Dal successo ottenuto su tutte le console Sega ecco l'attesa conversione del platform dedicato al famoso Sonic The Hedgehog! Oltre 60 livelli di azione frenetica con grafica a 32 bit, effetti sonori 3D, livelli bonus nascosti. R.H. Pentium 75 + 8mb + Win 95.

PC CDROM 65.000



WORMS UNITED
La nuova confezione di uno dei platform strategici più' venduti nel 1996. Oltre ben 4 miliardi di livelli pieni d'azione, Oltre 20 paesaggi originali nonche' la possibilità' di crearne sempre nuovi, oltre 15 opzioni di gioco compresa la possibilità' di accumulare oggetti, si sistemare mine fittizie e molto ancora! gioco in rete e via modem. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 85.000

LE SPEDIZIONI

Vengono effettuate in contrassegno a mezzo POSTA Assicurata oppure a mezzo CORRIERE ESPRESSO. I contributi spese (fissi indipendentemente dal quantitativo di prodotti ordinati) sono di Lit. 13.000 nel primo caso e Lit. 20.000 nel secondo.

Il pagamento può' essere effettuato anche anticipatamente a mezzo Conto Corrente Postale n. 21029400, oppure a mezzo Vaglia Postale indirizzando a Computer One - Via Vela 12/2 - Bologna, ricordando di indicare sempre nella causale i propri dati e gli articoli ordinati.

SI! DESIDERO SAPERE TUTTO SUI VOSTRI PRODOTTI.

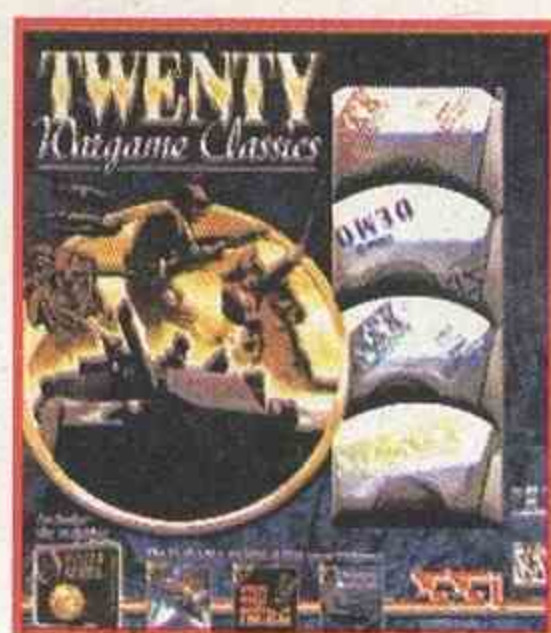
Inviatemi pertanto GRATUITAMENTE e SENZA alcun impegno di acquisto da parte mia il vostro listino completo. (si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome _____ indirizzo _____
 CAP _____ CITTA' _____ Prov. _____ TELEFONO _____
 Possiedo: ___ Personal Computer ___ Console
 Configurazione del mio PC _____ Console Marca e Modello _____

___ Sono interessato all'acquisto di un nuovo PC
 ___ Sono interessato all'upgrade del mio PC da ___(processore) a ___(processore)
 ___ Sono interessato a ricevere maggiori informazioni sui seguenti accessori: _____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:
COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

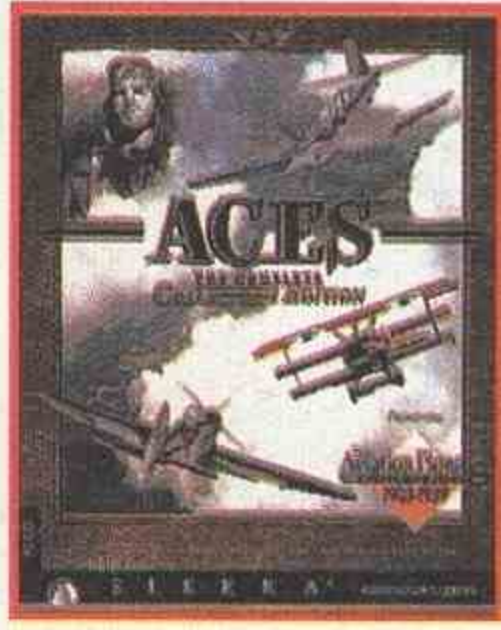
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA



20 WARGAME CLASSIC

La più bella raccolta di Wargames contenente: D-DAY: THE BEGINNING OF THE END, CONQUEST OF JAPAN, GLOBAL DOMINATION, WHEN TWO WORLDS WAR, DECISIVE BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR VOL 1, VOL 2 e VOL 3, GOLD OF THE AMERICAS, REACH FOR THE STARS, WARLORDS BATTLEFRONT, BATTLES OF NAPOLEON, CARRIER STRIKE, WESTERN FRONT, SWORD OF ARAGON, PACIFIC WAR, WAR IN RUSSIA, WARGAME SET 2: TANKS, CLASH OF STEEL, CONFLICT MIDDLE EAST, CONFLICT KOREA, PANZER GENERAL. R.H. 386DX + 4MB

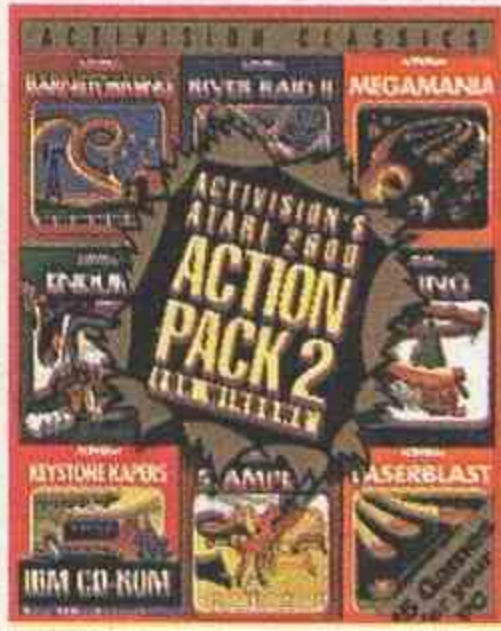
PC CDROM **85.000**



ACES COLLECTION

Compilation :ACES OVER EUROPE, ACES OF THE PACIFIC, RED BARON, A-10 TANK KILLER, THE AVIATION PINEERS. Una compilation dei migliori successi della simulazione di volo. R.H. 485/25 + 4MB RAM.

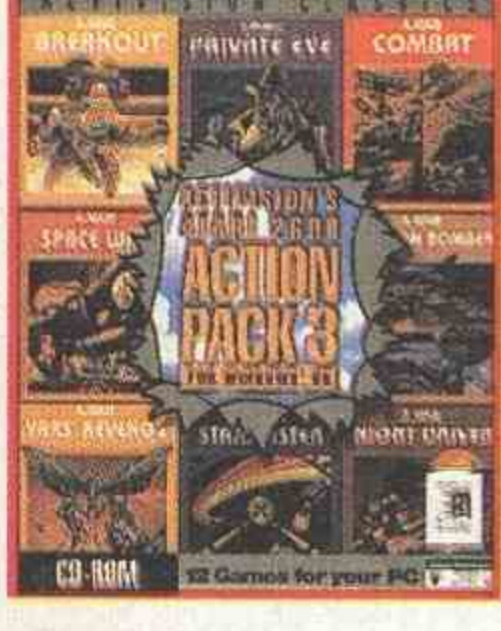
PC CDROM **65.000**



ATARI 2600 ACTION PACK VOL.2

Raccolta di altri 15 titoli migliori per Atari 2600 rivisti e corretti da utilizzare con Windows: ATLANTIS, BARNSTORMING, DOLPHIN, DRAGSTER, ENDURO, ICE HOCKEY, KEYSTONE KAPERS, LASER BLAST, MEGAMANIA, ONK! PLAQUE ATTACK, RIVER RAID 2 SKIING, STAMPEDE, TENNIS. R.H. 486SX 33 4MB Ram SVGA

PC CDROM **64.000**



ATARI 2600 ACTION PACK VOL.3

Una nuova raccolta dedicata alla gloriosa console dell'Atari, contenente: BREAKOUT, CANYON BOMBER, CHECKERS, COMBAT, DOUBLE DRAGON, NIGHT DRIVER, PRESSURE COOKER, PRIVATE EYE, SPACE WAR, STARMASER, TITLE MATCH PRO WRESTLING, YARS' REVENGE. R.H. 486DX + 8MB. Compatibile con WINDOWS 95.

PC CDROM **66.000**



AWARD WINNING COMPILATION

Splendida raccolta contenente VERSIONI COMPLETE dei seguenti prodotti: DRACULA UNLEASHED (avventura) PHOTOMORPH 2 (software di elaborazione grafica e musicale), STAR CONTROL COLLECTION, COLLABORATOR (per creare ed impaginare libri e festi), COUNTRY VID GRID (gioco musicale), APOLLO 13 (avventura spaziale), HARDBALL 3 (simulazione di baseball), MEDI8OR PERSONAL (elaborazioni grafiche e musicali), PINBALL DREAMS 2 (flipper), THE GATE TO THE MIND'S EYE (Album musicale interattivo). R.H. 486DX2 + 8MB + Win 3.x o 95; Raccomandato pentium + 16 Mb.

PC CDROM **65.000**



COMBAT CLASSIC 3

GUNSHIP 2000 (Simulatore di volo del piu' potente e versatile elicottero americano),CAMPAIGN (gioco di guerra strategico ambientato nella II Guerra mondiale),HISTORYLINE (Strategico di guerra ambientato nella I Guerra mondiale).R.H. 386DX + 2MB

PC CDROM **45.000**



COMMODORE 64 ACTION PACK 15

Una splendida compilation contenente 15 dei piu' famosi giochi per Commodore 64: LITTLE COMPUTER PEOPLE, MASTER OF THE LAMPS, DECATHLON, ROAD RACE, BEAMRIDER, HACKER, PORTAL, ZENJI, TOP FUEL ELIMINATOR, ALCAZAR, TOY BIZARRE, ZONE RANGER, ROCK'N BOLT, PARK PATROL, WEB DIMENSION. Tutto splendidamente convertito per PC CDROM

PC CDROM **69.000**



DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2

Una Fantastica raccolta dedicata a tutti gli appassionati di wargames. La confezione contiene: HARPOON 2, HARPOON 2 West Pack Battleset, HARPOON 2 Cold War Battleset, V FOR VICTORY: Utah beach, V FOR VICTORY: Market Garden, GENGHIS KHAN 2, ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 3, OPERATION EUROPE, HIGH COMMAND, COMMAND HQ, PANZER GENERAL, STEEL PANTHERS, WARGAME CONSTRUCTION SET 2: TANKS, CLASH OF STEEL. Indubbiamente la miglior raccolta di Wargames mai esistita prima!!PC CDROM

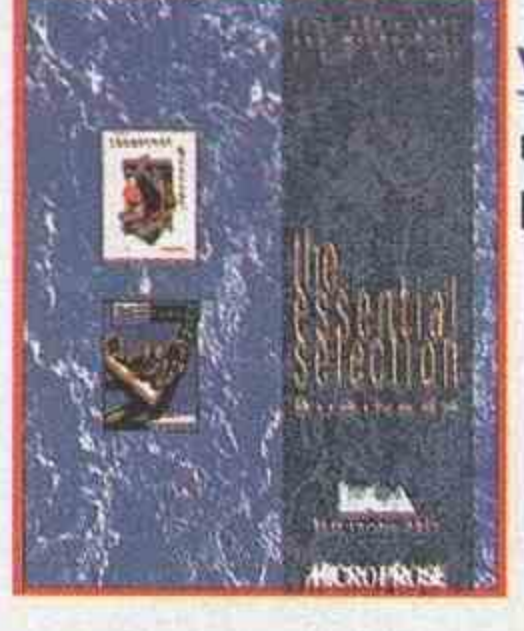
PC CDROM **89.000**



ELECTRONIC ARTS TOP TEN PACK VOL.1

Una stupenda raccolta che contiene: FIFA INTERNATIONAL SOCCER, PGA GOLF 486 e FORMULA 1 GRAN PRIX.

PC CDROM **59.000**



ELECTRONIC ARTS TOP TEN PACK VOL.2

Una stupenda raccolta che contiene: TRANSPORT TYCHOON e THEME PARK.

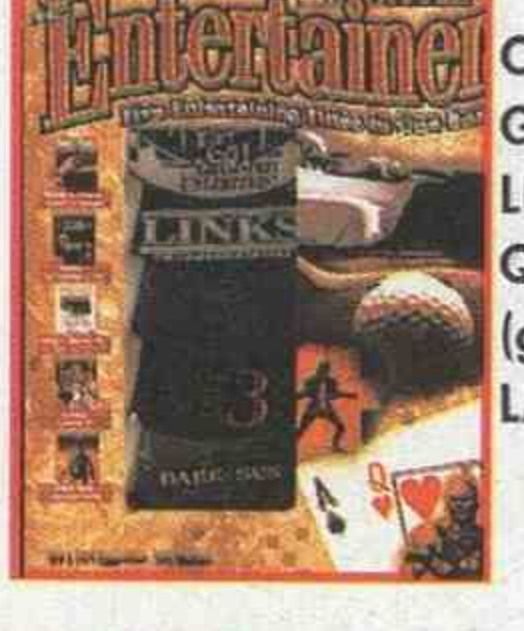
PC CDROM **59.000**



ELECTRONIC ARTS TOP TEN PACK VOL.3

Una stupenda raccolta che contiene: 1942 P.A.W., F14 FLEET DEFENDER e WINGS OF GLORY.

PC CDROM **59.000**



ENTERTAINER

Compilation contenente: ROAD & TRACK GRAND PRIX UNLIMITED (automobilismo), LINKS THE CHALLENGE (sim. Golf), KING QUEST 6 (avventura), TRUMP CASTLE 3 (giochi casino), DARK SUN:SHATTERED LANDS (strategia).

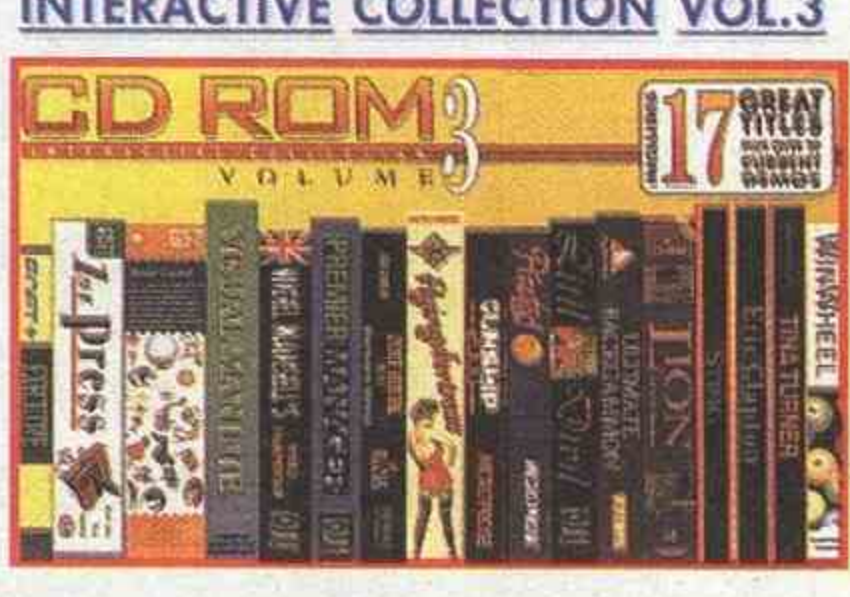
PC CDROM **55.000**



GREAT NAVAL BATTLE COLLECTION

Una stupenda raccolta contenente: GRAT NAVAL BATTLES I: North Atlantic 1933-43, GREAT NAVAL BATTLES II: Guadal Canal 1942-43, GREAT NAVAL BATTLES III: Fury in the Pacific 1941-44 e GREAT NAVAL BATTLES IV: Burning Steel 1939-42.

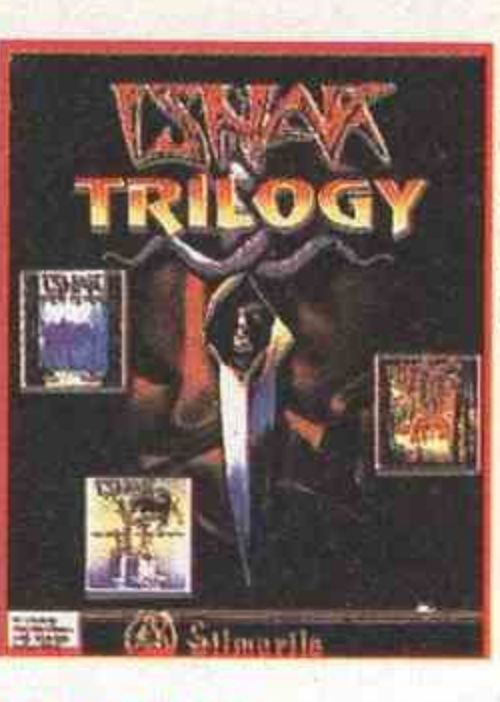
PC CDROM **76.000**



INTERACTIVE COLLECTION VOL.3

Una colossale raccolta contetente ben 17 titoli: EXECUTIVE DESK (un sistema per ottimizzare al meglio il proprio tempo), 1st PRESS WINDOWS (uno strumento di impaginazione testi semplice e flessibile), BORDER CREATOR (un modo semplice per migliorare i tuo documenti come relazioni, lettere ecc.) VISUAL MAN (il corpo umano suddiviso nelle 1800 parti che lo compongono), NIGEL MANSELL (stupenda simulazione di corse F1), PREMIER MANAGER (ottimo manageria calcistico), B17 FLYING FORTESS (simulazione aerea di guerra), GUNSHIP 2000 (simulazione di elicotteri), PIRATES GOLD (avventura), LITIL DIVIL (avventura), ULTIMATE BACKGAMMON, DUKE NUKEM 3D shareware, LION (un fantastico gioco di sopravvivenza) e i successi musicali di STING, ERIC CLAPTON E TINA TURNER.

PC CDROM **95.000**



ISHAR TRILOGY

La raccolta delle 3 stupende avventure grafiche della Silmarils, con grafica in prospettiva e sonoro completamente digitalizzato. R.H.386 + 4MB

PC CDROM **35.000**

KNIGHTS OF XENTAR + METAL LACE



Una straordinaria raccolta dei 2 migliori giochi dedicati ai personaggi Manga: Knights of Xentar, Una stupenda avventura ove solo il tuo coraggio e furbizia ti permetteranno di salvare la principessa XENTAR dalle grinfie del malvagio DEIMOS, Re delle Tenebre. Metal & Lace, uno splendido action game di combattimento con grafica ai massimi livelli sequenze di estrema violenza ed erotiche. R.H. 486DX2 + 8MB.PC CDROM

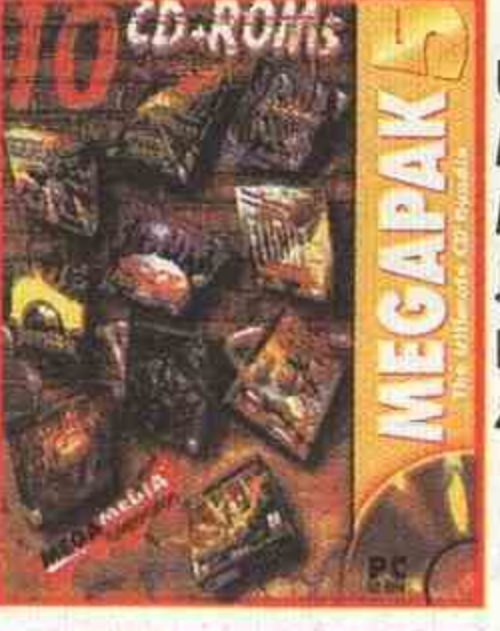
PC CDROM **82.000**



MEGAPACK VOL. 4

Contiene i seguenti giochi: PANZER GENERAL, AEGIS, GUARDIAN OF THE FLEET, SPACE ACE, TORNADO - OP.DESERT STORM, EMPIRE SOCCER 94, SAVAGE WARRIORS, DAWN PATROL, BLACK KNIGHT MARINE, ORION CONSPIRACY, DRAGON LORE

PC CDROM **89.000**



MEGAPACK VOL. 5

Una nuova compilation contenente: TERMINAL VELOCITY, FLIGHT UNLIMITED, PRIMAL RAGE, PINBALL FANTASIES DELUXE, JAGGED ALLIANCE, FX FIGHTER, WARLORDS 2 DELUXE, GREAT NAVAL BATTLES 4, POOL CHAMPION, ENTOMORPH.

PC CDROM **79.000**



RETURN OF THE ARCADE

Dalla Microsoft i quattro giochi che hanno fatto la storia!!Contiene: Pac-Man, Pole Position, Galaxian e Dig Dug. DA NON PERDERE!!! R.H. 486DX2-66 + 8MB + Windows 95.

PC CDROM **75.000**



STAR CONTROL COLLECTION

La raccolta di STAR CONTROL e STAR CONTROL 2 due stupende avventure strategiche ambientate nello spazio. Migliaia di pianeti da esplorare in oltre 500 diversi sistemi solari, oltre 28 tipi diversi di navi spaziali, combattimenti all'ultimo sangue e tanto ancora! R.H. 386 + 4MB.

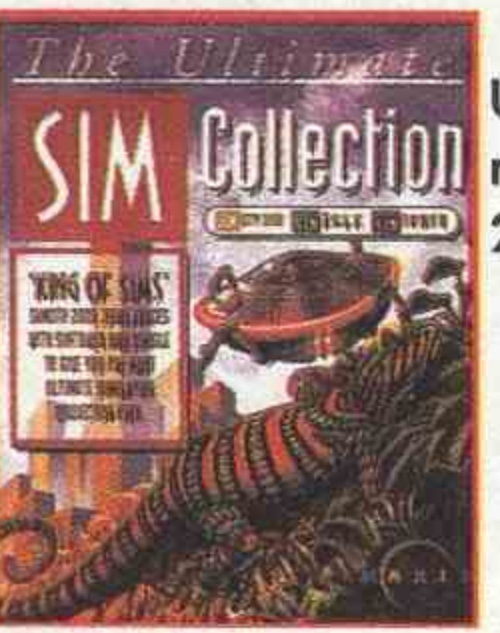
PC CDROM **45.000**



WHITE LINE COMPILATION

Una sensazionale raccolta di giochi dedicati all'automobilismo: INDY CAR RACING + TRACK PACK, FORMULA 1 GRAN PRIX e SUPER KARTS.

PC CDROM **65.000**



ULTIMATE SIM COLLECTION

Uno splendido cofanetto composto dalle 3 note simulazioni della Maxis: SIM CITY 2000, SIM ISLE e SIM TOWER.

PC CDROM **95.000**

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA.

DEATH RALLY™

- 18 DIVERSI E IMPEGNATIVI TRACCIATI
- 6 DIFFERENTI AUTO, OGNUNA CON IL PROPRIO SET DI ARMI
- POSSIBILITÀ DI MIGLIORARE LE CARATTERISTICHE DELLA PROPRIA VETTURA
- GIOCO IN MULTIPLAYER VIA RETE FINO A 4 GIOCATORI, CON POSSIBILITÀ DI CONNESSIONE SERIALE/MODEM
- AVANZATI EFFETTI DI OMBRA E LUCE PER AUMENTARE IL REALISMO DELLA GRAFICA

REQUISITI DI SISTEMA

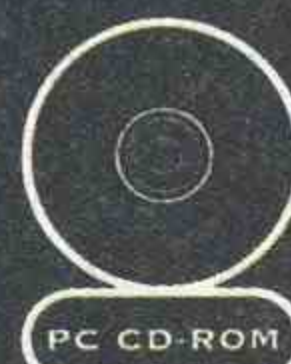
Minimi

- 486 DX2 a 66 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o 100% compatibile

Raccomandati:

- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster 16

APOGEE



WINDOWS 95
& DOS 6.0

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

DISTRIBUITO DA
HALIFAX

The City Of Lost Children

In questa città c'è qualcosa che non va. I bambini che ne affollavano le strade stanno sparendo a uno a uno e nessuno sa perché o dove siano finiti.

Nell'orfanotrofio della città vive Miette, una ragazzina furba con un talento particolare per i piccoli furti. È la persona giusta per risolvere il mistero, ma prima deve liberarsi delle tiranniche sorelle siamesi che governano l'orfanotrofio come una prigione. Anche se riuscirà a scappare, là fuori incontrerà un sacco di gentaglia pronta a renderle la vita difficile. Sarà all'altezza di questa missione insolita e pericolosa? E tu?

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:

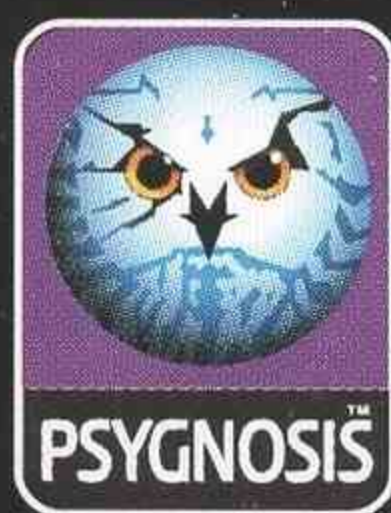
- Pentium 75
- 8 MB di RAM
- CD ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA 1 Mb
- Tastiera, mouse

Consigliati:

- Pentium 120
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA 1 Mb
- Tastiera, mouse

PC
CD
ROM

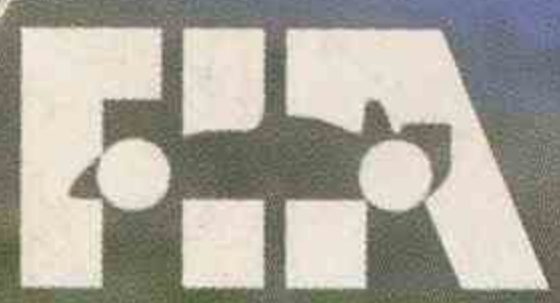
SOTTOTITOLI
E MANUALE
IN ITALIANO



Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

DISTRIBUITO DA
HALIFAX



**FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP**

PRODOTTO UFFICIALE
DELLA FIA FORMULA 1
WORLD CHAMPIONSHIP.

POWER F1



8 GIANNI MORBIDELLI 9 ARROWS



9 RUBENS BARRICHELLO 11 JORDAN



10 LUCA BADOER 13 MINARDI



1 6 1/5 144 0:01.80
2 EDDIE IRVINE 12 JORDAN
11 2 1/5 125 0:22.40
12 TAKI INOUE 10 ARROWS

... Il rombo dei motori
ti sfonda il cervello.
Hai gli occhi puntati
sulla luce rossa.
La tensione ti asciuga
le mani. Uno sguardo
per controllare gli
avversari... fremono
per anticipare il via...
ma tu sai di essere il
miglior pilota con la
macchina migliore pre-
parata dai più esper-
ti... senti il sangue nelle
tempie.. le mani strin-
gono il joystick e...
VIA!!!

CD.Rom

MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

PC 486,
8 Mb RAM,
SCHEDA SONORA
SOUNDBLASTER PRO
O GRAVIS ULTRASOUND,
SVGA, LETTORE CD.Rom 2X.

£ 89.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

EIDOS
INTERACTIVE

