

FEBBRAIO • N° 94

Lire 6.000

THE GAMES machine

PC AMIGA-MACINTOSH-CD-I-3DO-CP32

SEGA RALLY

Lanciata la sfida a Screamer 2

SPECIALE AMIGA

Recensite tutte le ultime novità!

SOLUZIONI INTEGRALI

SPYCRAFT • FABLE

SKYNET

Ritorna il Terminator della Bethesda

CITY OF THE LOST CHILDREN

Tutti i segreti della nuova avventura Psygnosis

JETFIGHTER 3

Mission Studios nuovamente in volo

NHL '97 • MADDEN '97 • NBA '97

Tris d'assi per la EA Sports

BLOOD&MAGIC • M.A.X.

L'Interplay sulle tracce di Warcraft II e Red Alert

MASTER OF ORION II

La MicroProse civilizza anche lo spazio!



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

- 20 WARGAMES CLASSIC 69.900
- 3 SKULLS OF THE TOLTECS 109.900
- 3D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT 79.900
- 300 GAMES DECATHLON (WINDOWS 95) 99.900
- 9 (WINDOWS 95) 109.900
- A 1 - CUBA 79.900
- ABUSE 49.900
- ACE VENTURA 109.900
- ACES COLLECTION 89.900
- ADMIRAL SEA BATTLES 119.900
- ADVANCED CIVILIZATION 79.900
- AFTER LIFE 49.900
- AGE OF SAIL 99.900
- AGILE WARRIOR 99.900
- AIRLINE SIMULATOR 99.900
- ALIEN TRILOGY 89.900
- ALONE IN THE DARK TRILOGY 109.900
- AMOX 89.900
- ARCHIMEDEAN DYNASTY 99.900
- AREA 51 109.900
- ASSASSIN 2015 79.900
- ATF - DATA DISK: NATO FIGHTERS 59.900
- ATMOSFEAR 99.900
- BACK TO BAGHDAD 129.900
- BALDIES 99.900
- BATMAN FOREVER - COIN OP 69.900
- BATTLECRUISER 3000 AD 109.900
- BATTLEGROUND ANTIETAM (WINDOWS 95) 99.900
- BATTLEGROUND ARDENNES - BULGE 89.900
- BATTLEGROUND GETYSBURG 89.900
- BATTLEGROUND SHILOH 99.900
- BATTLEGROUND WATERLOO 109.900
- BLAM MACHINE HEAD 89.900
- BLUE ICE 79.900
- BROKEN SWORD 99.900
- BURIED IN TIME 79.900
- BURIED IN TIME 99.900
- CASINO DELUXE 2 79.900
- CAVE WARS 119.900
- CHAMPIONSHIP MANAGER 2 - 96/97 INCL 49.900
- CHAMPIONSHIP MANAGER 2 - 98/99 99.900
- CHESSMASTER 5000 (WINDOWS 95) 99.900
- CIVILIZATION 2 + SCENARIO 89.900
- CIVILIZATION 2 LIMITED EDITION 99.900
- CLANDESTINE (WINDOWS 95) 119.900
- CLOSE COMBAT (MICROSOFT) 99.900
- COMMAND & CONQUER - RED ALERT 89.900
- CREATURES (WINDOWS 95) 109.900
- CUBA 79.900
- CRUSADER NO REGRET 109.900
- CRYSTAL SKULL 89.900
- CYBER GLADIATORS 99.900
- DAGGERFALL - THE ELDER SCROLLS 2 99.900
- DAVIS CUP TENNIS 79.900
- DAYTONA RACING 99.900
- DEADLOCK 99.900
- DEADLY TIDE 109.900
- DEATH OROME (W95) 119.900
- DEATH RALLY 69.900
- DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 109.900
- DESTINY 99.900
- DESTRUCTION DERBY 2 99.900
- DEUS EX MACHINA 119.900
- DIABLO 99.900
- DISC WORLD 2 89.900
- DOUBLE PLAY PACK + JOYPAD & TASTI 99.900
- DOWN IN THE DUMPS 99.900
- DRAGON HEART 99.900
- DUKE NUKEM 3D - PLUTONIUM PACK 49.900
- ERADICATOR 79.900
- ERADICATOR 99.900
- EXTREME CHESS (W95) 79.900
- F1 GRAN PRIX 2 89.900
- F1 GRAN PRIX 2 - PERFECT GRAN PRIX 39.900
- F1 GRAN PRIX MANAGER 2 89.900
- F22 LIGHTNING 2 109.900
- FABLE 79.900
- FANTASY GENERAL 109.900
- FART ATTACK 99.900
- FIFA SOCCER 97 79.900
- FLIGHT SCHOOL 119.900
- FLIGHT SHOP 129.900
- FLIGHT SIMULATOR 5 - MADRID 89.900
- FLIGHT SIMULATOR 6 (WINDOWS 95) 129.900
- FLIGHT SIMULATOR 6 - SCENARI (W95) 169.900
- FLIGHT SIMULATOR 6 - CESSNA CUSTOM 79.900
- FLIGHT SIMULATOR 6 - NAVIGATOR 6.0 89.900
- FLIGHT SIMULATOR 6 - PRE-FLIGHT 79.900
- FRAGILE ALLEGIANCE 89.900
- FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO 97 119.900
- GENDER WARS 89.900
- GEA 89.900
- GOLDEN NUGGET 99.900
- GREAT NAVAL - FINAL FURY 89.900
- GRID RUNNER 79.900
- HARD LINE 99.900
- HARPOON 2 - ADMIRAL'S EDITION 89.900
- HARPOON CLASSIC 97 99.900
- HARVESTER 99.900
- HELLBENDER 109.900
- HUESSES OF MIGHT AND MAGIC 2 119.900
- HUNTER HUNTED 89.900
- JET FIGHTER III 99.900
- JOHN MADDEN 97 99.900



CDrom

- KRAZY IVAN 119.900
- LA SIGNORA CALIBRO 32 99.000
- LARRY 7 - LOVE FOR SAIL 109.900
- LIGHTHOUSE (ITA) 109.900
- LINKS LS - LEGENDS IN SPORTS 109.900
- LONGROW AM-54D - FLASH POINT KOREA 79.900
- LORDS OF THE REALM 2 99.000
- MARTIAN CHRONICLES 99.000
- MASTER OF DRION 2 89.000
- MAX 99.000
- MECHWARRIOR 2 - MERCENARIES 99.000
- MICROSOFT GOLF 3.0 - MANUA KEA 99.000
- MISSION FORCE CYBERSTORM 99.000
- MONOPOL 109.900
- MONSTER TRUCK MADNESS 99.000
- MUMMY - TOMB OF THE PHAROAH 99.000
- MYST 79.900
- NASCAP 2 89.000
- NBA FULL COURT PRESS 89.000
- NBA HANG TIME 139.900
- NBA LIVE 97 139.900
- NEVERHOOD CHRONICLES (WINDOWS) 109.900
- NHL HOCKEY 97 99.000
- NHLIST 99.000
- NOIR 109.900
- NORMALITY 59.000
- ORION BURGER 89.000
- OVER THE RICH 99.000
- PANDORA DIRECTIVE 119.900
- PANZER DRAGON 99.000
- PHANTASMAGORIA 2 (INGLESE) 109.900
- POLICE QUEST V - SWAT 99.000
- POWER F1 89.000
- POWER RANGERS 2EO 89.000
- PRAY FOR DEATH 59.000
- PRIVATEER 2 - THE DARKENING 109.900
- PTO 49.000
- PYS 49.000
- QIN - TOMB OF THE MIDDLE KINGDOM 119.900
- QUAKE (VERS. COMPLETA) 89.000
- QUAKE - AFTERSHOCK (DATA DISK) 49.000
- QUAKE - ETERNAL DARKNESS 89.000
- QUAKE - Q2 59.000
- RALLY CHAMPIONSHIP RAC (ITA) 79.900
- RAMA 89.000
- RAYMAN 99.000
- REALMS OF THE HAUNTING 99.000
- REBEL ASSAULT 2 109.900
- REX BLADE 89.000
- RISE OF MASTER LU 89.000
- RISK - RISIKO 109.900
- ROCKET JOCKEY 89.000
- SACRED MIRROR OF KOFUN 99.000
- SAIL SIMULATOR 3.0 109.900
- SCORED PLANET 89.000
- SCREAMER 2 79.900
- SCUDETTO 2 - 86/97 79.900
- SCUDETTO 2 - 88/97 UPDATE 59.000
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97 89.000
- SHATTERED STEEL 89.000
- SILENT HUNTER 109.900
- SILENT HUNTER D.O. - PATROL 1 49.000
- SIM COPTER (W95) 109.900
- SIM GOLF (W95) 89.000
- SOCCER LEGENDS 89.000
- SPDR 139.900
- SPYGRAFT (ITALIANO) 109.900
- STAR CONTROL 3 89.000
- STAR GENERAL 99.000
- STAR TREK - BORG 119.900
- STAR TREK - EMISSARY GIFT SET 89.000
- STARS 89.000
- STEEL PHANTERS 2 (W95) 89.000
- SUPER EFF2000 119.900
- SYNDICATE WARS 99.000
- T-MEK 79.900
- T-2 - EF2000 (DATA DISK) 49.000
- TEAM FORMULA 1 89.000
- THE INCREDIBLE HULK: THE PANTEON 109.900
- THIRD REICH 99.000
- TIME COMMANDO 139.900
- TIMELAPSE ANCIENT CIVILIZATION 89.000
- TOMB RAIDER 89.000
- TOONSTRUCK 89.000
- TOP GUN 139.900
- TRIP PLAY 97 99.000
- TROPHY BASS 2 99.000
- TUNNEL 81 89.000
- ULTIMATE FLIGH PACK 89.000
- ULTIMATE SOCCER MANAGER 2 89.000
- URBAN RUNNER 119.900
- US NAVY FIGHTER 97 119.900
- VERSAILLES 89.000
- VIRTUAL GOLF PLATINUM 119.900
- WARCRAFT 2 - TIDES OF DARKNESS 99.000
- WARCRAFT 2 - TOTAL WAR 49.000
- WARCRAFT 2 - W-ZONE 59.000
- WARGAME CONSTRUCTION SET 3: AGE OF COMMANDER KILRATHI SAGA 109.900
- WITCHAVEN 2 79.000
- WOODEN SHIPS & IRON MEN 119.900
- ZORK NEMESIS (ITALIANO) 109.900

QUEEN COMPUTER



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 011-3199158

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 ELENCARLI TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

- Rocket Jockey 89.900
- S2 79.900
- SCUDETTO 2 79.900
- WORLD OF SOCCER 96/97 79.900
- SIM GOLF 109.900
- SIM COPTER 109.900
- STAR GENERAL 129.900
- STAR GENERAL 119.900
- STAR GENERAL 99.900
- SKYNET 79.900
- FF 39.900
- HULK 89.900
- Tom Clancy SSN 129.900
- DVE AIDER 89.900
- TRIPLE PLAY 97 139.900
- ULTIMATE FLIGH 89.900
- USNF 97 119.900
- COMLOTTO 119.900
- HARPOON 97 CLASSIC 89.900
- HYPER BLADE 89.900
- RISK 109.900

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@QUEEN.COMPUTER.IT

url: HTTP://WWW.QUEEN.COMPUTER.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) _____

GM
K
CO
MC
SC

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.

- SPESE SPEDIZIONE INVIO CESSURATA POSTALE ASSICURATA L. 12.000
- SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L. 21.000
- SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR L. 31.000

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

TOTALE L. _____

ENTERTAINMENT
NEW MEDIA
TECHNICAL HARDWARE

VASTO ASSORTIMENTO di titoli per PC, SUPERINTENDO, MEGADRIVE,
PLAYSTATION, GAME BOY, GAME GEAR, SATURN.
Ed INOLTRE per Console e PC UNA VASTA GAMMA di ACCESSORI

NIRVANA

L. 99.900

RAMA

L. 109.900

**SEGA
RALLY**

L. 99.900

**BROKEN
SWORD**

L. 99.900

**NBA
LIVE 97**

L. 99.900

**X-WING U.S.
TIE FIGHTER**

telefonare

**LA SIGNORA
CALIBRO 32**

L. 99.900

**MONKEY
ISLAND III**

Telefonare

**JET
FIGHTER III**

L. 99.900

**NASCAR
RACING 2**

L. 99.900

PC MULTIMEDIALE

PENTIUM 133 CON MONITOR

L. 1.990.000 IVA INCL.



VENDITA PER CORRISPONDENZA

<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 ssilvestri@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 Depaolini red@digibank.it
 Mauro Bossetti mbossetti@digibank.it
 Alessandro La Spada alaspada@digibank.it
 Davide Solbiati shazam@galactica.it
 Davide Corrado konrad@digibank.it
 Paolo Besser paolone@digibank.it
 Jacopo Prisco sandman@galactica.it
 Andrea Fattori, Emiliano Nencioni,
 Fabio Simonetti, Massimo Svanoni,
 Matteo Esposito, Alex Polli, 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 - Brughiero (Mi)

STAMPATORE

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

DISTRIBUZIONE

MEPE S.p.A. - Viale Farnagosta 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.

Fino a due anni fa, sulla copertina del numero di febbraio era solito risplendere un glorioso bollino recitante una frase del tipo "Speciale CES di Las Vegas". Con un rammarico che potete ben intuire essere totale, è già la seconda edizione consecutiva che tutte le principali software-house del mondo decidono di declinare in massa quest'appuntamento invernale, anche lui esaurato, come lo stesso ECTS di aprile, dall'ormai preponderante E3 di giugno.

Nonostante questo, inebriato dall'inaugurazione del New York New York (il più recente megahotel di Las Vegas), ho deciso di ripartire ugualmente alla volta del Nevada - a mie spese - per una settimana di intenso lavoro (al tavolo verde). L'esito finale è stato un disastro senza precedenti, un'ecatombe in dollari che sto cercando con tutte le forze di rimuovere dalle mie memorie (anche se preferirei accadesse, miracolosamente, dagli scontrini delle carte di credito...), ecatombe culminata da un CES che, come previsto, aveva ben poco da offrire alle nostre pagine. Al di là di nuovi televisori in superalta definizione, di tutta una serie minicomputer da auto che diventeranno prima o poi in grado di "crackare" le linee delle polizie e rimuovere in tempo reale le multe, oppure di cellulari degni del miglior James Bond, l'unico articolo degno di essere menzionato è stato il tanto atteso DVD (Digital Video Disk). Quantunque sia ancora troppo presto per verificarne le effettive potenzialità applicative, che non siano quelle direttamente dipendenti dal mostruoso volume di dati immagazzinabili, non credo non si possano intravedere tutti quei presupposti che faranno di questa tecnologia il nuovo supporto trainante del multimedia di fine millennio. Non so ancora dirvi se già al prossimo E3 di Atlanta la cosa potrà considerarsi di nostra diretta competenza, ma al momento non lo escluderei a priori.

Finito così un desolatamente scarso quanto piuttosto dispendioso dossier da Las Vegas (non ho avuto nemmeno il coraggio di calcolare il rapporto parole/dollari), cambiamo argomento per occuparci di una tematica che ha recentemente subito una nuova e burrascosa impennata in seguito alla recensione di Power F1 comparsa sullo scorso numero: quella dei voti.

Pur rimanendo assolutamente convinto che si tratti comunque di un titolo ben riuscito e decisamente divertente, l'obiezione di molti che il bollino Top Score fosse effettivamente non adeguato mi trova concorde. Con questo, lungi dal voler attribuire al Bossetti colpe che comunque non sono sue - dal momento che spetta in ogni caso al sottoscritto la supervisione su ciascuna recensione, resta il fatto che mi sono effettivamente reso conto di una simile votazione solo in fase di correzione delle ciano, quand'era ormai impossibile riportarla a un valore compreso fra l'88 e il 92% che avrebbe meglio espresso l'effettiva caratura del titolo (secondo i parametri utilizzati in TGM). Questa, ripeto, non vuole essere né una bocciatura nei confronti di un gioco senza dubbio meritevole, né una pubblica accusa a un redattore che ha espresso un suo qualificato e legittimo compiacimento nei confronti di un prodotto che - fatto che avrebbe forse scatenato minor contraddittorio - non doveva però essere in alcun modo accostato a GP2, dal momento che sia l'impostazione sia il target dei due prodotti sono assolutamente differenti fra loro.

Il discorso, al di là del caso specifico, si estende spontaneamente alla notevole complessità che l'attività di votazione comporta. Segnalo, a tale proposito, una circostanza piuttosto singolare. Come i lettori veterani sapranno, il nostro Marco Auletta rappresenta non solo uno dei redattori più anziani alla nostre corti, ma anche quello che ritengo, a pieno merito, uno dei più grandi esperti di videogiochi esistente. E così, in tanti anni di collaborazione, mi sono dovuto ripetutamente scontrare con le sue talvolta epidermiche bocciature di titoli che non gli "andavano a genio" (nella stragrande maggioranza dei casi con ragione di causa) piuttosto che con il suo approccio talvolta troppo poco elastico nei confronti di produzioni che non rispecchiassero i suoi canoni... Non ricordo invece una sola volta, che sia una, nella quale mi abbia rimproverato una votazione troppo bassa. Questo è invece successo, molto di recente, con The Neverhood, e la sua tesi è stata ampiamente supportata dallo stesso Simonetti (che ha preparato la soluzione completa che troverete nel prossimo numero). La cosa mi ha lasciato decisamente perplesso. Tantopiù che la votazione di 86% attribuita su queste pagine rappresenta una delle poche promozioni a un prodotto invece bocciato dalla grande maggioranza della stampa italiana ed estera. Senza voler a questo punto scomodare nuovamente l'intrinseca soggettività che contraddistingue qualunque giudizio di merito, resta il fatto che l'essere mensilmente chiamati a continue attribuzioni numeriche che riassumano il valore di una produzione creativa, presenta una serie di controindicazioni che non vedo facilmente risolvibili. Con questo, siccome alla fine siete voi lettori i destinatari finali del nostro lavoro, il mio invito è quello di farci in qualche modo sapere quale possa essere la vostra soluzione ideale, in modo da poterne discutere anche fra di noi.

Io, personalmente, sostengo che una votazione da una a cinque stelle possa essere quella meno contraddittoria, evitando un sacco di spesso inutili polemiche. Questo, comunque, lo dico pur rimanendo fermamente convinto dell'idea che, alla fine, il compito di una rivista come TGM sia quello di sapere individuare quattro sostanziali categorie di giochi: i classici (premiabili con il nostro Top Score, piuttosto che da una medaglia d'oro, un 9 o 10 in pagella, le cinque stellette, il grado di Commodoro...), i "bei giochi" (accreditabili del nostro Star Player, piuttosto che da una medaglia d'argento, un 7 o 8 in pagella, le quattro stellette o il grado di Generale...), le ciofeche da evitare a tutti i costi (che su TGM prendono voti dal 50-60% in giù, piuttosto che la medaglia di latta o il grado di Recluta da Gavettonare...) e quindi tutte quegli altri innumerevoli titoli che si trovano nel mezzo e per i quali i gusti e le propensioni di ciascuno svolgono un ruolo determinante.

E questo è quello che da ormai quasi un decennio stiamo facendo.

In fede,

Max Reynaud

THRUSTMASTER IL "MITO" CONTINUA!



PERFECT GRAND PRIX
INCLUSO NELLE CONFEZIONI



TORNADO
INCLUSO NELLE CONFEZIONI



RICHIEDI AL TUO PUNTO-VENDITA I PRODOTTI DELLA LINEA THRUSTMASTER **Software&co**

QUALI GLI ESCLUSIVI VANTAGGI ?

UN GRANDE GIOCO DI SIMULAZIONE INCLUSO NELLE CONFEZIONI DI **TUTTI I PRODOTTI THRUSTMASTER DI GUIDA E DI VOLO**

UN QUALIFICATO CENTRO DI ASSISTENZA TECNICA

LA GARANZIA, VALIDA PER UN PERIODO DI 12 MESI DALLA DATA DI ACQUISTO

LA MANUALISTICA IN ITALIANO

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



© 1993 DIGITAL INTELLIGENCE LIMITED. TUTTI I MARCHI SONO SOGGETTI A DIRITTI PROPRIETARI.

INDICE

SILVER DISK	10
FACCE DA TGM	13
VOCI DI CORRIDOIO	16
PREVIEW	30
REVIEW	43
AMIGA NEWS	130
TALENT SCOUT	148
TIPS	156
BOVABYTE	176
CMANIA CORNER	178
MUSIC MACHINE	180
TGM MOVIE	182
TGM MAIL	186

AMIGA	
EVIL'S DOOM	140
JET PILOT 2	136
TINY TROOPS	139
UROPA 2	134
WENDETTA	132

PC	
AGE OF SAIL	86
BLOOD'MAGIC	80
CITY OF THE LOST CHILDREN	50
FI MANAGER	100
GRAND PRIX MANAGER 2	98
HUNTER HUNTED	126
JETFIGHTER 3	58
MADDEN '97	89
MASTER OF ORION II	64
MAX	112
NBA LIVE '97	75
NHL '97	107
SEGA RALLY	43
SKYNET	70
SLAM TILT	121
SSN	118
STAR GENERAL	103
STEEL PANTHERS 2	122
TAKERU	116
VERSAILLES	93

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.

PC+CDROM

SMDFLMASKDJFL-
SAKDFLMKA-
SFLMKJDFLMKA-
SJDFLMKJSDFKA-
SJDLFKJASDLF-
SALDFKJLSAKDFJL-
MASKDJFLKJLSDFKJLMASKDJFLMASKDFLMA-
SKDFLKSJDFMKJASDMFKJSADKFJASMDLFSAD-
FLKJDFSADFKJSLDFKSLDF

PRESENTAZIONE

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITA'

LONGEVITA'

99

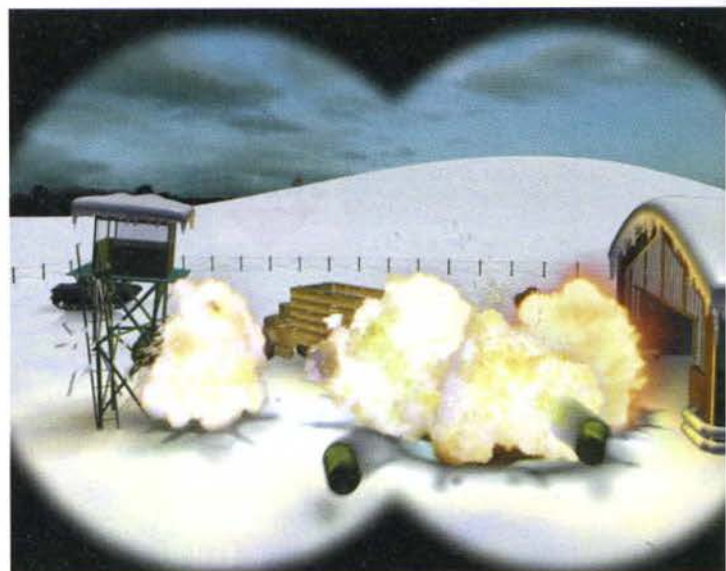
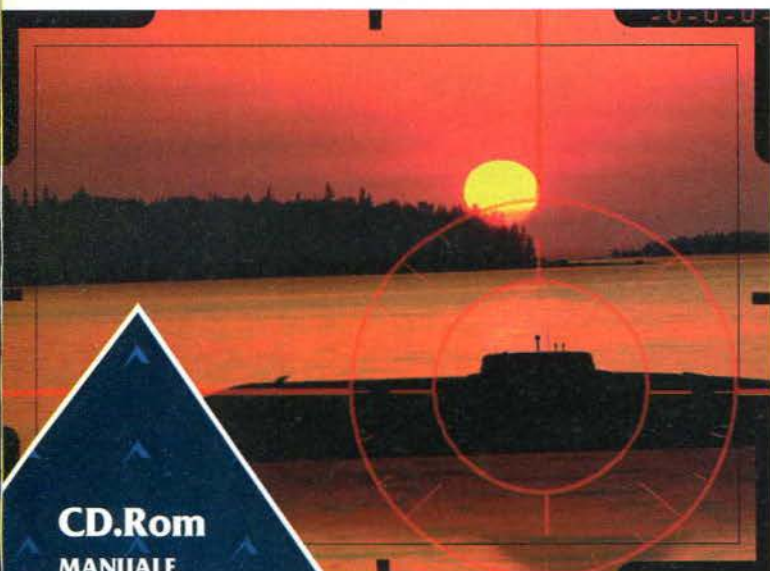
GALE

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

...L'Armata Rossa avanza.....

...SEI CON NOI...

ALLARME...ROSSO!!



CD.Rom

MANUALE
E SCATOLA
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS 95,
WINDOWS 3.1,
486/66Mhz,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA SONORA SVGA,
MOUSE.

£ 99.900

Finalmente COMANDARE & CONQU

Numero Verde
167-821177

..Stalin sta devastando l'Europa...
O CONTRO...DI NOI...?



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELBY

ISTARE per la seconda volta !



NEW SUPER BOX

GUIDA PRATICA ALL'UTILIZZO
DEL CD-ROM ALLEGATO

L'INTERFACCIA E' MORTA, VIVA L'INTERFACCIA!

Con un motto vagamente simile a questo, una volta si usava dare il giusto commiato al sovrano appena defunto e salutare il nuovo entrante: inutile dire come questa frase mi sia sembrata la migliore per salutare la vecchia interfaccia grafica e dare il benvenuto a quella di nuova concezione, che avrete modo di provare sin da questo numero. Sia ben chiaro, il risultato ottenuto è a mio avviso solamente discreto e i punti nel quale è possibile migliorarci sono molti, nondimeno con questo vol.23 abbiamo decisamente voltato pagina dirigendoci verso un qualcosa di decisamente più multimediale.

Nel rimandarvi all'apposito box delle avvertenze, vi porgo come al solito il mio più caloroso benvenuto nel mondo argenteo del Silver Disk, capace questo mese di offrirvi nientemeno che 13 demo. Buon divertimento!

Stefano Silvestri

ATO CUBA!



Passato il mese scorso alquanto in sordina sulla pagine di TGM (in un box nella Voci di Comodio e via andare), questo simulatore di volo distribuito dall'Activision trova a mio avviso il proprio esame di riparazione tra i solchi del nostro amatissimo Silver Disk. Sia ben chiaro, non ci troviamo di fronte ad alcun capolavoro, ma a mio avviso direi che può tranquillamente andare bene per rallegrare qualcuno dei vostri pomeriggi di febbraio. Il demo gira solamente sotto Windows 95 ed è lanciabile direttamente dall'interfaccia o eseguendo il comando setup.exe presente nella directory \A_10DEMO.

AMIGA

Anche per questo mese non ci sono grosse novità, sebbene non manchino le sorprese: anzitutto il demo dell'atteso WORMS - DIRECTOR'S CUT, la versione AGA riveduta e corretta del capolavoro di Team 17, che contiamo di recensire sul prossimo numero. Agli amanti degli spazi aperti proponiamo il discreto APEX GOLF, un tipo di simulazione che da tempo mancava su Amiga. Chi invece preferisce menar le mani non dovrebbe perdersi STRANGERS, un classico picchiaduro alla Renegade caratterizzato da un'ottima grafica. E per finire abbiamo PINBALL PRELUDE, un simpatico flipper di cui vi forniamo le versioni demo sia AGA che ECS. Ovviamente non mancano ben 20MB dei migliori demo del momento, molti dei quali provenienti dal Party 6. Da notare che nella directory "traker" sono presenti i migliori programmi per ascoltare e comporre moduli, fatene buon uso!

CYBERGLADIATORS



Devo dire che dopo aver provato il demo che ho incluso in questo vol. 23, sono rimasto un po' sorpreso di quanto il La Spada sia stato "stretto" nell'assegnare la valutazione finale a questo picchiaduro targato Sierra. Interamente per Windows 95, il gioco in questione vi metterà a disposizione una sola arena e due differenti combattenti i quali potranno anche avvalersi di lance e bastoni per rendersi ancora più piacevole l'assistenza ai loro antagonisti. Se la cosa vi dovesse interessare, sappiate che o eseguite il tutto dall'interfaccia grafica o entrate nella dir \CGDEMO e cliccate due volte sul file cgdemo.exe.

DESTRUCTION DERBY 2



Il demo di questo enigmatico gioco di corse targato Psychosis l'avrei potuto mettere già dal mese scorso, non fosse che, come avrete visto, avevo raggiunto il limite fisico massimo messi a disposizione dal CD-ROM. Ecco allora giunto il momento di

DD2, titolo dal quale tutti ci aspettavamo di più non tanto sotto il profilo tecnico quanto piuttosto sotto il lato della giocabilità, visto che credo vi basteranno pochi giri per accorgervi che la grafica è bella, il sonoro anche ma che, tutto sommato, la macchina è poco governabile e la maggior parte di quella che accade sulla pista avviene più per opera del caso che non della vostra volontà. Comunque sia, per provare questo demo concepito per funzionare sotto DOS o usate la mia nuova interfaccia grafica o invece lanciate il comando dd2.bat dalla directory \BATCH.

DEMO, MODS & WADS

Anche questo mese, con l'aiuto di Ivan Conte e del prode TMB, riesco a proporvi numerosissimi file che prolungheranno di molto la longevità di questo vol.23: 21 demo, 103 moduli musicali e 74 livelli aggiuntivi tra Red Alert, Quake, Duke 3D e Warcraft 2 direi che rappresentano una sfida anche per il più accanito dei videogiocatori. Se poi consideriamo anche che all'interno della directory \WADS sono presenti dei patch per Quake e GP2, direi che con questo mese abbiamo fatto il pieno. E' giunta quindi l'ora di passare alla descrizione dei numerosissimi file che troverete all'interno delle varie directory del CD. Prima di tutto, però, le solite avvertenze. Innanzitutto i file sono tutti zippati, per cui non dovrete fare altro che scompattarli col PKZip (o il Winzip, che troverete questo mese all'interno della cartella \WIN95) in una directory a vostra scelta e quindi lanciarli eseguendo il file .exe o .com. Per il resto, ecco quello che dovete sapere:

Demo:
dir \DEMOS
Scompattate in una directory di vostra scelta i file contenuti all'interno della dir \DEMOS, 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.

Moduli:
dir \IMODS
I file musicali contenuti all'interno di questa directory sono comodamente ascoltabili grazie all'utilizzo del Digitracker, programma contenuto all'interno della directory \MODS\UTY. Scompattate quindi il file in esso contenuto e dal programma caricate tutti i cento e passa file che questo mese il buon TMB ha trovato in giro per voi in quel di Internet. Buon ascolto!

Livelli per Duke Nukem 3D (*.map):
dir \WADS\DUKE3D
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

le i file contenuti nella directory \wads\duke3d all'interno della directory di Duke Nukem 3D. Completata questa operazione, digitate il comando "setup.exe", quindi scegliete la voce "Select User Level". A questo punto selezionato 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):
dir \WADS\QUAKE
Scompattate i livelli all'interno della directory \QUAKE\ID1\WADS (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. Come già detto, questo mese all'interno della directory \WADS\QUAKE\QUAKEPAT troverete anche 11 patch che vi permetteranno di portare nuova linfa al capolavoro targato id Software.

Livelli per Command & Conquer: Red Alert (*.mpr):
dir \WADS\RALERT
I livelli aggiuntivi che troverete contenuti nella directory sono da usarsi esclusivamente per le partite in multi-player, non essendo ancora stati al momento rilasciati livelli per il gioco in singolo. Prendete allora il file dal CD, copiatelo, scompattate all'interno della directory nella quale tenete il vostro Red Alert e il gioco è fatto!

Livelli per Warcraft 2 (*.pud):
dir \WADS\WC2
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.

Patch per GP2:
dir \WADS\GP2UTIL
I patch di questo mese sono alquanto divertenti: il primo vi permetterà infatti di modificare i cartelloni pubblicitari presenti nel gioco (file gp2ed20.zip), mentre col secondo potrete modificare tutti i parametri di vostro piacimento, arrivando addirittura a cambiare anche la potenza del vostro motore (file gp2ed212.zip)!

STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY



Il rolling demo della Interplay è alquanto interessante e ci proietterà all'interno dell'ennesimo titolo che sfrutterà il glorioso marchio di Star Trek. In attesa che ne

esca una qualsiasi versione giocabile, ammesso poi che ciò accada, ecco quindi arrivare per voi questo Star Trek: Star Fleet Academy, che si farà ammirare a patto che clicchiate sulla scritta corrispondente all'interno dell'interfaccia grafica o che lanciate il comando strek.bat dalla directory \BATCH.

DAGGERFALL



Dopo averne scritto un reportage nel lontano numero estivo e, soprattutto, dopo che ne avete letto la recensione ad opera del Nencioni qualche mese addietro, ecco arrivare (ed era ora) il demo di Daggerfall, discusso e discutibile RPG della Bethesda che ha suscitato numerose diatribe sia dentro che fuori la nostra rivista. Da un lato una longevità praticamente infinita, dall'altro una grafica non certo da strapparsi i capelli e un engine che ormai mostra i primi segni dell'età. Come fare a capire quale dei due partiti abbia ragione? Semplice, provate il demo di Daggerfall che, funzionante sotto DOS, vi permetterà di aggirarvi per gli oscuri meandri di uno degli infiniti dungeon che il gioco vi metterà a disposizione. Per provare il giochillo in questione, o usate l'interfaccia o eseguite il comando install.bat dalla directory \DAGFALL. Attenzione però: una volta installato, occuperà quasi 50MB di spazio sul vostro HD!

SOLUZIONI ON-CD

Da questo mese le soluzioni on-CD sono reperibili non solo nelle due classiche forme (.bat per chi le volesse leggere sotto DOS e .doc con foto per chi desiderasse visualizzarle sotto Windows) ma, novità, sono anche accessibili direttamente dall'interfaccia grafica. Il programma che ho appena iniziato a usare purtroppo ha un limite massimo di 256kb per quanto riguarda il file .rtf da leggere esternamente all'eseguibile stesso, motivo per cui mi sono trovato costretto a dover eliminare le fotografie altrimenti incluse nel file .doc. Quindi, da questo mese avrete un'ulteriore possibilità di accedere alle soluzioni di Goblins 2, Kyrandia 2 e Kyrandia 3, quest'ultima redatta in modo quasi impeccabile dal nostro intraprendente lettore Alessio Priami. Come al solito, vi ricordo che tutti i file delle soluzioni disponibili con testo e foto in formato .doc sono leggibili dai possessori di Microsoft Word o del WordPad di Windows95, mentre quelli in formato .txt sono per coloro che, al contrario, non possedessero i due suddetti programmi e preferissero utilizzare un qualsiasi editor per DOS.

TRAILERS

I trailer di questo mese sono discreti ma non sono quello che avrebbero potuto essere. Mi spiego meglio: avevo preparato per voi un intero speciale dedicato a Interstate 76 dell'Activision: purtroppo, al momento di chiedere le autorizzazioni, il distributore italiano mi ha spiegato che l'uscita del gioco è stata posticipata e che, di conseguenza, presentarvi anche solo gli AVI del titolo in questione sarebbe stata una cosa prematura. Avevo poi anche un bell'AVI da 80MB di Flying Corps dell'Empire, ma purtroppo in questo caso sono intervenuti problemi di spazio. In attesa quindi del mese prossimo, in questo vol.23 potrete trovare i filmati dell'attesissimo POD e dell'un po' meno atteso Flight Simulator per Windows 95. Buona visione!

LORD OF THE REALMS 2

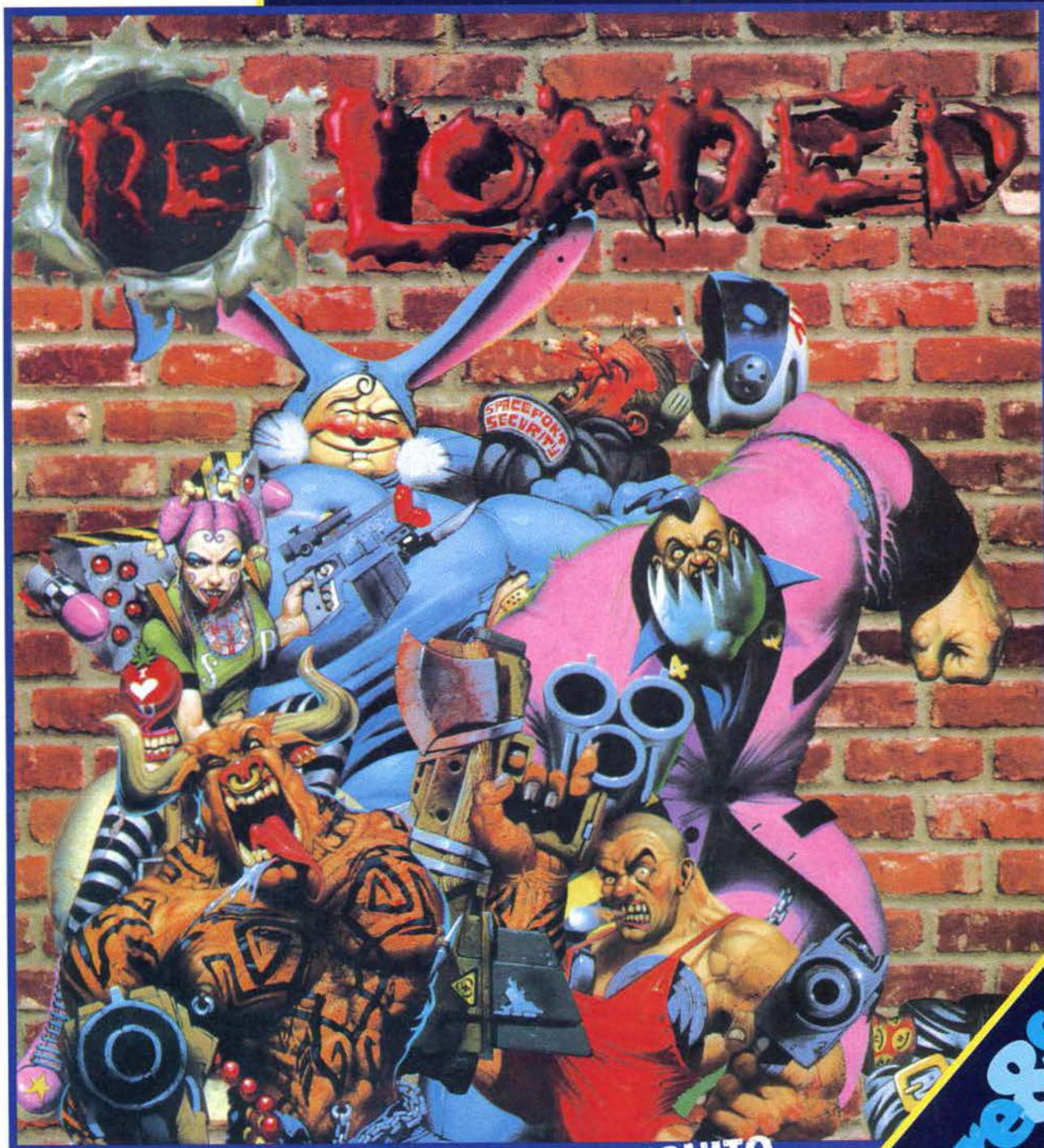
Questo titolo della Sierra lasciò alquanto stupefatto il Bossetti: ci sarà da fidarsi, dranno i più scettici di voi? Che dire, Lords of the Realms non è Power F1 e in fin dei conti se ogni mese vi propongo tutti i titoli più interessanti del momento di sarà pure una ragione: eccovi quindi il demo giocabile di questo gioco che riunisce in sé tanto Settlers 2 quanto Warcraft 2. In una miscela che, ne sono convinto, non mancherà di appassionare tutti coloro che amano gli strategici di stampo medievale. Per poter provare questo contenuto nella cartella \LORDS2, non dovrete fare altro che lanciare il comando setup.exe o, per gli amanti della vita comoda, cliccare sul relativo nome dall'interfaccia grafica.



SKYNET

Ecco uno dei tanti superstiti del mese scorso: anche in questo caso infatti 30 giorni fa mi sono trovato costretto a dove "tagliare" per motivi di spazio questo interessante demo di un gioco che forse non avrà appassionato moltissimo il Lisi che l'ha recensito in questo numero ma che invece (ma sono opinioni personali) a me ha sempre attratto moltissimo. Terminator - Future Shock e ora Skynet sono sempre riusciti infatti a trasmettermi quella sensazione di civiltà allo sbando, di futuro post-atomico e, in generale, di degrado, avendo successo là dove invece molti altri titoli più quotati avevano fallito. Ma abbandoniamo queste considerazioni e passiamo piuttosto alle caratteristiche tecniche: Skynet può, a differenza del suo predecessore, girare anche in 640 x480 impostando la massima risoluzione dal menu delle opzioni. Per il resto il sistema di controllo è alquanto complesso ma d'altro canto vi garantisce una libertà d'azione pressoché totale. Il gioco gira esclusivamente sotto DOS (ovviamente funziona anche in finestra da Windows 95) e per essere lanciato necessita o della mia interfaccia grafica o invece del file skynet.bat che potete ovviamente trovare all'interno della directory \BATCH.





IL PROTAGONISTA
DI "LOADED" E' SCAMPATO
AI PERICOLI
DEL GIOCO ORIGINALE
ED E' TORNATO
PER SCONVOLGERE
LA GALASSIA...
QUESTA VOLTA HA
UN NUOVO CORPO E
AL CAST ORIGINALE
SI SONO AGGIUNTE
NUOVE 'TESTE CALDE'...



L'ATTESISSIMO SEGUITO DEL GRANDE SUCCESSO PER CONSOLE!

Reloaded aggiunge molto più gioco alla formula vincente del suo predecessore, famoso per gli splendidi effetti speciali di consumata brutalità. I personaggi, dei veri e propri 'psicotici sgangherati', dispongono di nuove armi e mosse speciali. Li aspettano sorprese di tutti i generi in 6 giganteschi mondi 3D tutti da conquistare!

MANUALE IN ITALIANO
PC CD-ROM

Software&co

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

**DIVER
TIMEN
TO**

FACCETE da TGM

Gaudenti Facce da TGM

Eccoci qui, ancora una volta in quella zona di solito a metà tra la pagina 13 e la pagina 15 per commentare quanto siano bravi, creativi e originali i lettori di TGM. Questo mese, a dispetto di quanto paventato 30 giorni fa, mi sono trovato costretto a dovervi proporre due nuovi filmati che superano i 10 minuti. Ma d'altronde, di fronte a tale "bendiciddio" non si poteva dire di no. Sono infatti arrivati due dei titoli più attesi di questi ultimi tempi, e cioè il mitico Cyber Revenge degli altrettanto mitici Pinoli's Art, nonché l'ancor più mitico Ubercity Vice dell'ancor più mitico Domenico da Ubersetto (e speriamo di averlo scritto giusto, questa volta).

Quali possono essere i motivi che mi hanno spinto a contraddirmi così vistosamente nell'arco di 30 giorni?

Beh, innanzitutto il fatto che di tutti i filmati ricevuti, ben pochi riuscivano a rientrare entro il limite dei 10 minuti; il secondo motivo è che quei pochi che avrebbero potuto fare al caso mio, sinceramente, non è che mi abbiano esaltato più che tanto: il terzo motivo è che il mese prossimo, vittima delle mie costanti sollecitazioni, potrebbero scapparci per la seconda volta i 2 CD, dandomi così la possibilità di "smaltire" un po' di arretrati; il quarto e ultimo motivo, infine, è che i due succitati titoli sono effettivamente belli e ben realizzati.

Cyber Revenge narra la storia di un ragazzo che, vittima dell'ennesimo "2 di picche" e sbertucciato dagli amici sulla spiaggia, decide di vendicarsi rivolgendosi al classico scienziato pazzo che costruirà un cyborg il cui compito altro non sarà che uccidere chiunque lo abbia deriso nonché umiliato. Purtroppo non tutto andrà come previsto e il cacciatore diventerà il cacciato. Per motivi di spazio ho suddiviso il filmato in due tronconi, interrompendo sadicamente Cyber Vendetta proprio sul più bello; d'altro canto i lettori di TGM sono di una stoffa ben diversa rispetto a quella dei seguaci delle altre riviste e resisteranno stoicamente, ne sono sicuro, fino al mese prossimo.

Ubercity Vice è invece quello che non esito a definire il primo Kolossal mai apparso sui nostri schermi: numerose comparse, durata chilometrica, trama realistica, donne a volontà (beh, qui forse sto esagerando) e una suddivisione della trama in capitoli che, con quel gingle preso pari pari da Under a Killing Moon, rischia di sconfinare dagli argentei solchi del Silver Disk per approdare là nella leggenda della nostra decennale vita redazionale. Se il resto del film sarà intrigante quanto l'introduzione e il primo episodio non ve lo posso dire (sulla cassetta spedirci erano infatti solamente le prime due puntate), ma se è vero che il buon giorno si vede dal mattino, la prossime puntate di Facce da TGM rischiano seriamente di abbronzarci. È terminato questo gioco di parole alquanto triste (che per me questa notte ha un senso, per voi tra qualche giorno chissà), passiamo a quella cosa che mi ripromettevo da tempo, e cioè una rapida carrellata delle altre videocassette arrivate in questi giorni.

Partiamo con "Renegeid", che da qualche settimana rappresenta il mio cruccio: il film non è affatto male, eppure gli manca quel mordente

"Too too, è permesso?". Un attimo che finisca di uccidere la persona nel suo appartamento e poi arriva!

che possa tenervi incollati ai vostri monitor. Alcune scene sono ben realizzate e delle sequenze sono veramente divertenti, solo che ad esse si alternano spesso degli attimi di noia che rischiano di lasciare sconcertati. Un esempio su tutti, la scena della sparatoria, dove l'eroe viene (teoricamente) crivellato di colpi da dei malviventi che gli tendono un agguato. Questo in realtà manca s'accorge che gli stanno sparando e, nonostante il rumore degli spari, fa come se nulla fosse; i cattivoni nel frattempo continuano a bersagliarlo di colpi, ma ancora non accade nulla; alla fine uno di questi farà un rumore stupidissimo, il nostro eroe si desterà dal suo rincoglionimento e ammazzerà a tutti. Divergente, per carità, ma la scena viene tirata così in lungo che alla fine rischia di essere indigesta. Non so, forse uno di questi mesi lo pubblico, così mi saprete dire cosa ne pensate.

Passando poi alla cassetta speditemi da Mr. Carlo Minucci, c'è da dire che nel complesso si tratta di un filmato amatoriale piuttosto semplice, molto simpatico nella sequenza dell'incubo che si conclude sulla tazza di un WC e in fin dei conti divertente nella seconda parte, quando il nostro protagonista si esibisce con la chitarra elettrica in una performance che fa di Jimi Hendrix una specie di poppante: purtroppo però anche questa scena si protrae per svariati minuti, al punto che le alternative si riducono o a un feroce taglio o all'oblio del Sacro Scaffale Redazionale, dove sono riposte tutte le vostre creazioni.

Molto più interessante invece la cassetta inviata da Isabella Dalla Vecchia e Michele Rizzardi, il cui unico problema è quello,

peraltro già verificatosi, delle immagini che saltano senza tregua sullo schermo. D'altronde, sono cose che capitano quando ci si affida a cassette di basso costo. Visto che mi è parso di riconoscere "location" a me familiari quali il Naviglio Grande e i grattacieli del Dazio di Milano, direi che il problema si potrebbe tranquillamente risolvere se i due "registri" di cui sopra mi fornissero "brevi manu" una nuova copia funzionante del loro filmato. Via Carducci non è poi così lontana...

Passiamo poi a un "bocciato eccellente" di Facce da TGM, e cioè il vulcanico Stefano Trojani, che mi ha inviato il suo Mission Impossible 2: molte delle caratteristiche che l'hanno reso mitico sono presenti anche in questo filmato ma, purtroppo, in questo caso ci troviamo di fronte a un video alquanto annacquato dove manca quella brillantezza che lo rende veramente divertente e non noioso. Eccezionale resta comunque la scena nella quale il nostro protagonista tuttora porta al cosiddetto genio del computer un misterioso file da decifrare: "Accidenti, ma è zippato!", esclama l'esperto, mentre Stefano si porta la mano al mento e, pensieroso, guarda in camera con una aria fintamente serie che in realtà tradisce una gran voglia di ridere. Se mai dovessi fare un Blob di Facce da TGM (accidenti, è una buona idea!), questa meriterà senz'altro il proprio posto.

Chiudiamo infine col commento relativo alla parodia di Indiana Jones che mi è recentemente pervenuta: l'inizio è veramente bello e fa ben sperare, dopo pochi minuti si avverte un certo calo di ritmo mentre, avviandosi verso il 25esimo minuto, ci si domanda perché diavolo una trama così interessante non sia stata resa più stringata in favore di una maggior azione e, di conseguenza, di una soglia d'attenzione più alta da parte dello spettatore.

Riassumendo quindi quanto detto finora, emerge come molti di voi abbiano molte idee veramente valide ma come alla fine l'errore che spesso commettete è quello di dilungarvi perdendovi in dialoghi troppo lunghi o in sequenze tutto sommato ininfluenti al fine della trama, che non solo allungano a dismisura la durata del filmato ma che, soprattutto, rischiano di essere noiose. Come sapete preferirei avere a che fare con dei filmati che durassero meno di

10 minuti, ma se proprio non ce la fate che almeno valga la sfiorare il tempo massimo pre-stabilito!

E usando per l'ennesima volta (ormai è un contagio) un modo di dire bossettiano, chiudiamo "in batta" questo Facce da TGM commentando le fotografie di chi alla cinepresa antepone la macchina fotografica.

Le foto 1, 2, 3 e 4 all'interno della dir 'FACCETGMIFOTO' sono le bellissime immagini di Alessio Perboni, che per i motivi che ormai sapete sono state tagliate il mese scorso. Sono stato a lungo indeciso se inserirle qui in facce da TGM o se piuttosto

includerle all'interno del Talent Art, visto che la fotografia è né più né meno che una forma d'arte come la pittura (chi conosce Meisel e Mattiethorpe capirà cosa intendo) e le immagini di Alessio, seppure i soggetti non siano quelli che di solito preferisco, sono molto belle. Poi ho pensato alle e-mail dei soliti polemici di turno che mi avrebbero rinfacciato che loro avevano acquistato il Silver Disk anche per il Talent Art e che vedendo le foto si sentono raggirati, e ho pensato bene di optare per una scelta più "tradizionale".

Per gli appassionati del settore sia sufficiente sapere che le foto sono state scattate con una Canon EOS 650 (una macchina da niente...) con obiettivi 35-70 e 75-300 su carta Kodak Elite e Fuji Sensia.

Visto che Alessio mi chiede un parere personale, eccolo: convenzionale ma ben realizzata la foto 1 (ben superata la difficoltà rappresentata, in termini di apertura ed esposizione, dal muro bianco su cielo scuro), molto più interessante la foto 2 per soggetto e inquadratura (fortuna o lungo appostamento in attesa della medusa?), classica ma sempre d'effetto la foto 3, bellissima per inquadratura e luce la foto 4, classiche e romantiche le foto 5 e 6 (ne ho scattate anch'io alcune questa estate in Malesia che non sono niente male).

Mi scuso infine per la qualità delle immagini che non rende giustizia ai colori degli originali.

Cambiamo decisamente genere e passiamo alle foto dei Gattimorti Software Corporation (foto 7, 8 e 9), che ci mostrano orgogliosamente il loro PC e i loro mouse-pad di TGM per il quale hanno sfidato le intemperie e i chilometri che li separavano dallo SMAU. Quanto ai file audio, prima me li ascolto, poi li metto sul SD: fidarsi è bene, non fidarsi è meglio, di scherzi dei lettori ne ho abbastanza e non so cosa possa essere contenuti nei vostri file audio. La foto 10, infine, è di Matteo Di Leo da Parma, che a bordo della sua Uno da un'interpretazione tutta sua a Screamer.

La cartella 'FACCETGMIVARIE' contiene infine il solito questionario inutile (ma divertente) di Andrea Palmieri e Luigi Iandolo su Command & Conquer e, all'interno della sottodirectory VANGELIO, gli interessanti disegni e le simpatiche foto di Angelo Licata.

Basta, per questo mese è veramente tutto: 10k in una pagina rappresentano una sfida ardua anche per il nostro grafico e devo ancora superare il 5° livello di Diabolo. Alla prossima!

Stefano Silvestri

Donne che soggette TGM, state attente a elargire "2 di picche" come piovesse: proteste rociare di trovarvi un cyborg alle vostre calcagna...



E poi dicono che chi va piano va sano e lontano. Matteo non solo va che sembra Karkunnen durante il Rally di Montecarlo, ma in più riesce anche a metterla in posa per la foto!

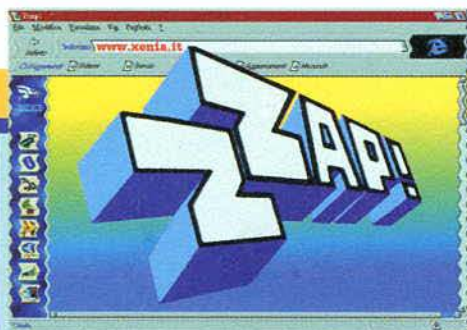


Ecco l'immagine di Alessio che più mi è piaciuta nella sua lettera: erano anche raccontati un po' di retroscena circa questo scorpione, ma preferirei riservarli solo per quelli dallo stomaco forte.



xenia on line

http://www.xenia.it



Rivive sulla rete la rivista che ha fatto la storia negli '80

...e vi parla di: **GIOCHI & TOOL**

il meglio della produzione shareware e commerciale **gli articoli di ZZAP!**

Come sviluppare il dialogo in rete, le risorse di Internet, come si usano gli editor per i giochi più famosi, e in più...

una vera e propria parodia di Zzap!

RETURN FIRE

Il nuovo gioco di guerra in stile "Return Fire" è un'opera d'arte. È un gioco di guerra in stile "Return Fire" che è un'opera d'arte. È un gioco di guerra in stile "Return Fire" che è un'opera d'arte.

ZZAP!

Il nuovo gioco di guerra in stile "Return Fire" è un'opera d'arte. È un gioco di guerra in stile "Return Fire" che è un'opera d'arte. È un gioco di guerra in stile "Return Fire" che è un'opera d'arte.

ZZAP!

Il nuovo gioco di guerra in stile "Return Fire" è un'opera d'arte. È un gioco di guerra in stile "Return Fire" che è un'opera d'arte. È un gioco di guerra in stile "Return Fire" che è un'opera d'arte.

ZZAP!

Il nuovo gioco di guerra in stile "Return Fire" è un'opera d'arte. È un gioco di guerra in stile "Return Fire" che è un'opera d'arte. È un gioco di guerra in stile "Return Fire" che è un'opera d'arte.

COMPUTER WEEKLY REPORT

le più fresche novità dal mondo informatico

Scoprite grazie al nostro settimanale telematico le manovre, gli affari, i segreti delle grandi aziende che operano nel mondo dei

computer. Computer Weekly Report vi offre un quadro della situazione mondiale esauriente e aggiornato.

Le notizie più calde della rete, direttamente sulla rete!



Computer Weekly Report è solo su XENIA ONLINE



Computer Weekly Report è solo su XENIA ONLINE

...sono riviste telematiche, le trovi SOLO sul nostro sito!

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

CAMPIONI!



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

Software&co

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

ESP
SOFTWARE

**COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CD-ROM**

**DIVER
TIMEN
TO**

TGM NEWS

WINDOWS CE, ANCHE INTEL ENTRA IN GIOCO

L'avvenimento era nell'aria, ma ora è arrivato l'annuncio ufficiale: anche Intel si getta nella bagarre per i nuovi Handheld PC, e presto svilupperà dei microprocessori della serie 486 e Pentium, che verranno inclusi in future versioni di queste apparecchiature. Con l'ingresso in campo di Intel salgono a cinque le architetture disponibili per i microportatili, anche se quella basata su processori Hitachi SH-3 rimane la più diffusa. E' probabile però che questa tendenza possa invertirsi presto, visto l'affidabilità e la rinomanza del marchio Intel. Un processore a basso consumo di tipo 486 SX, l'Hummingbird, è già disponibile, mentre per avere un derivato del Pentium sarà necessario attendere ancora. Si tratta di chip che forniscono un livello di prestazione identico alla controparte destinata ai sistemi desktop, ma strutturati in maniera tale da comportare un ridottissimo consumo energetico. Tra l'altro, Intel sta sviluppando questi microprocessori anche per inserirli all'interno delle automobili, come vi avevamo dato notizia alcune settimane fa. L'Hummingbird viene già utilizzato in alcune apparecchiature elettroniche, e stesso destino toccherà al futuro Pentium: è proprio questo il motivo per cui Intel ha tanto ritardato l'annuncio del suo supporto alla tecnologia HPC. L'interesse della compagnia si rivolge, infatti, a tutta una serie di apparecchiature che possano sfruttare le capacità di queste CPU, e i microportatili non rappresentano quindi l'unica destinazione cui i nuovi chip verranno indirizzati. Inoltre, il costo di un Hummingbird si aggira attorno ai 20 dollari, il che garantisce a Intel un margine di profitto estremamente contenuto rispetto ai mercati tradizionali del PC desktop. Questo sembra quindi un mercato di nicchia, verso cui la società non ha ritenuto di dover profondere più energie del necessario.

I nuovi HPC dotati di processori 486 saranno commercializzati a partire dalla prossima primavera, mentre sarà necessario attendere più a lungo per quanto riguarda quelli dotati di Pentium. JP

NETSCAPE DOMINA ANCORA

Una nuova ricerca, stavolta proveniente dall'autorevole CIR (Communications Industry Researchers), profila il più recente quadro di mercato per quanto concerne i web browser, e il risultato è sempre lo stesso: NetScape domina, ma Explorer cresce. Oltre a questo scontato esito, però, lo studio ha rivelato alcuni dati piuttosto interessanti. Ad esempio, secondo il CIR, NetScape ha ormai raggiunto il proprio limite fisiologico, controllando l'80% del mercato, e inizierà una lenta ma inesorabile discesa, che lo porterà sulla soglia del 70% entro il 1999. Explorer invece cresce, e oltre ad aver raggiunto uno share del 7%, il doppio rispetto al 1995, salirà fino al 21%, sempre entro il penultimo anno del secolo. Comunque, Navigator continuerà a far valere la sua schiacciata leadership, nonostante Microsoft faccia di tutto (e sia convinta di poter riuscire) nell'intento di vincere questa battaglia. Il motivo che sta alla base dell'attuale configurazione del mercato è semplice: Explorer è arrivato tardi sul mercato, in generale l'intera Microsoft si è fatta cogliere, inizialmente, impreparata sul fronte Internet, come lo stesso Bill Gates ha ammesso. Dunque, introdursi in un campo già avviato e pretendere di imporsi immediatamente, era impresa quantomai ardua. Ma lo studio della CIR solleva anche altre interessanti questioni: una riguarda il destino degli altri browser, che sono stati letteralmente schiacciati dalla battaglia di potere condotta da Microsoft e NetScape, passando dal 25% conquistato nel 1995, al misero 9% attuale. In futuro, questa tendenza si aggraverà, facendo praticamente sparire dalla circolazione le alternative ai due colossi: soltanto alcuni affezionati utenti rimarranno fedeli ad altri programmi. In più, il terreno di scontro del futuro, soprattutto per gli imminenti Communicator e Internet Explorer 4.0, sarà quello delle intranet, i network locali che registrano un grado di espansione mondiale superiore a quello della stessa Internet. Un settore in cui, manco a dirlo, NetScape gode già di un ampio margine di vantaggio. JP

TIBCO "SPINGE" SU INTERNET

E il sistema di distribuzione delle informazioni del futuro, almeno per quanto riguarda Internet: si chiama "push delivery", e prevede che le informazioni non vengano più fornite ad ogni singola richiesta dell'utente, ma diffuse in uno stesso momento a tutti coloro che ne abbiano fatto richiesta precedente o ne possa essere interessati. Diverse compagnie hanno sviluppato sistemi di questo tipo, tra cui anche la Tibco, secondo cui la push delivery potrebbe arrivare a ridurre il traffico sulla rete anche del 50%. A questo fine, la società ha sviluppato, assieme con Cisco Systems, uno standard chiamato IETF (Internet Engineering Task Force), che è stato sottoscritto da compagnie come Sun, Javaseek e Infoseek. L'IETF si basa su di un sistema molto semplice, ripreso alla lettera dal campo dell'editoria specializzata: la fonte pubblica le informazioni, e si occupa di farle arrivare a chi le abbia richieste sottoscrivendo un "abbonamento". Oggi, al contrario, le informazioni stesse vengono di continuo aggiornate, e sono gli utenti a dover tornare presso la fonte per ottenere il più recente update, generando un'enorme quantità di traffico evitabile. Lo standard IETF prenderà piede a partire dal 1997, e presto saranno resi disponibili dei plug-in per i maggiori browser, per consentire agli utenti di sfruttarne le caratteristiche.

Nel frattempo, uno studio della Yankee Group illustra il futuro di questo nuovo sistema di distribuzione: per quanto riguarda il presente, la tecnologia "push" genererà un mercato da soli 10 milioni di dollari, ma entro il 2000 costituirà da sola il 30% dei guadagni derivanti dalla rete, con un ammontare pari a 5,7 miliardi di dollari. Secondo quanto indicato nello studio, l'economia del world wide web sta per entrare in una fase di recessione, dalla quale saranno colpiti tutti i campi, dalla pubblicità al commercio. L'unico settore in crescita sarà proprio quello della push delivery, che a partire dal 1998 inizierà una vertiginosa scalata. JP

INTERNET E I PROBLEMI DEL TRAFFICO

Si potrebbe pensare che Internet, una rete che unisce milioni e milioni di computer collegati fra loro, sia un ambiente anarchico, dove non esiste una precisa struttura globale e ordinata, che regoli le cose dal punto di vista tecnico. Invece non è così, perché per riuscire nell'intento di creare una rete di queste proporzioni, la collaborazione diviene necessaria: tutti i tecnici del sistema

VOCI DI CORRIDOIO

FUTUR SHOW 1997: PROTAGONISTI IN FIERA!

Si terrà a Bologna dal 9 al 13 aprile l'edizione 1997 del FUTUR SHOW, una fiera di nuova concezione in cui i visitatori diventano i veri protagonisti. Non solo informatica, ma arte, musica, cultura, comunicazione e tutto ciò che è espressione della civiltà multimediale.

Non è semplicemente una fiera, una delle quelle vetrine interminabili che annualmente ci aggiornano su prodotti e avvenimenti del mondo dei computer. Il FUTUR SHOW è qualcosa di più: un percorso che dura 365 giorni all'anno, per diffondere la cultura della "nuova informazione", per sviluppare forme di comunicazione al passo con l'evoluzione dei media e per sensibilizzare il grande pubblico verso una maggiore consapevolezza dei mezzi messi a disposizione dalla tecnologia in continuo mutamento.

A questo scopo è stato istituito il FUTUR SHOW Lab, un laboratorio permanente, un vero e proprio osservatorio composto da grandi nomi della cultura e dell'industria, con lo scopo di sondare costantemente i comportamenti legati all'area del virtuale, della comunicazione, della multimedialità. Quindi non solo informatica, ma anche cinema, fotografia, televisione, musica e arte, che nelle nuove tecnologie possono trovare un comune denominatore. E seguendo questa filosofia, il FUTUR SHOW si presenterà anche quest'anno a Bologna dal 9 al 13 aprile, come l'alternativa alla concezione statica dell'esposizione fieristica, introducendo i concetti di interattività e spettacolarità.

L'edizione passata del FUTUR SHOW ha registrato la presenza di 268.000 persone nei cinque giorni di fiera. Luca Barbareschi e Alba Parietti, testimonial della manifestazione, hanno aperto la strada a una serie di personaggi del mondo della cultura, della politica, dell'informazione e dello spettacolo, con cui il pubblico ha avuto la possibilità di colloquiare liberamente in dibattiti aperti sul tema comune "Io e il mio computer", fra i nomi illustri romano prodi, dopo pochi giorni eletto capo del governo. Derrik de Kerkhove, Umberto Eco, Jovanotti, Simona Ventura, Marta Marzotto, Red Ronnie, Gianni Pilo, Alessandro Bergonzoni, Oliviero Beha, Claudio Bisio, Franceschi Guccini, Ricky Tognazzi, Ratko Rudic e molti altri. Lo stesso accadrà quest'anno: luci, colori, immagini, suoni, spettacolo, cultura e impegno sociale sono gli ingredienti che renderanno ancora una volta questa fiera multimediale un evento unico nel suo genere.

I settori espositivi del FUTUR SHOW 1997 comprenderanno:

- Informatica
- Telefonia fissa, mobile e reti
- Videogames
- Realtà Virtuale
- New Media e Home Entertainment
- Internet
- Cine-Phototechnology
- Cinema in 3D
- Musica digitale
- Consumer Electronics
- TV Sat
- Sport in P.P.V.
- Sistemi per il Learning.

Ciascuno di questi settori non avrà però solo una funzione espositiva, ma cercherà di rendere il visitatore protagonista delle varie realtà rappresentate. Così, per esempio, l'area Pianeta Musica si articolerà in tre "party" tutte da vivere, una dopo l'altra, costruendo un percorso personale tra i dieci diversi generi musicali e le rispettive città che li hanno visti nascere: rock, reggae, latino-americano, classico, italiano-melodico, new age, funky, rap e hip hop, dance. Una volta scelta la via da percorrere, magari facendosi aiutare dai personaggi ospiti del padiglione, ci si potrà addentrare in un percorso al tempo stesso reale e virtuale, attraverso monitor, proiezioni tridimensionali olografiche, croma-key e postazioni multimediali, con punti di ascolto dove scegliere tra centinaia di brani musicali, telefoni per ascoltare notizie e interviste dalla viva voce degli artisti, terminali per navigare verso i fans club di tutto il mondo.

Tutti i percorsi termineranno in un grande "Spazio Live", un palcoscenico per le esibizioni degli artisti, incorniciato da due postazioni interattive per chi vorrà provare a esibirsi. Infatti i visitatori saranno invitati a salire sul palco e avranno a disposizione tutta la strumentazione necessaria per creare musica, e magari essere invitati da qualche artista celebre a unirsi a lui...

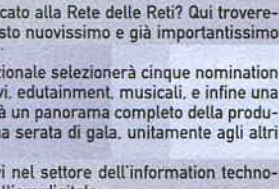
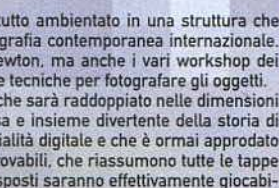
Qualcosa di simile accadrà anche nel padiglione del FUTURSHOW dedicato alla fotografia, vista a tutto tondo negli aspetti creativi, tecnologici e spettacolari. Il tutto ambientato in una struttura che mette in contatto reale l'appassionato e il fotografo dilettante con i miti della fotografia contemporanea internazionale. Fiore all'occhiello di questa sezione sarà una mostra straordinaria di Helmut Newton, ma anche i vari workshop dei grandi maestri della fotografia, come quello curato da Franco Fontana sulle diverse tecniche per fotografare gli oggetti.

Tra le iniziative di maggior richiamo ci sarà sicuramente il Museo del Videogame, che sarà raddoppiato nelle dimensioni e nel numero di macchine presenti per offrire una panoramica ancora più precisa e insieme divertente della storia di questo grande fenomeno, da cui derivano in gran parte i linguaggi della multimedialità digitale e che è ormai approdato alla dignità di studi universitari. Qui saranno presenti tutti i pezzi storici ormai introvabili, che riassumono tutte le tappe dell'evoluzione di questo prodotto negli ultimi 25 anni. E gran parte degli oggetti esposti saranno effettivamente giocabili...

E come non citare Internet World, il padiglione del FUTURSHOW interamente dedicato alla Rete delle Reti? Qui troveremo i provider, l'hardware, le applicazioni, e toccheremo con mano il futuro di questo nuovissimo e già importantissimo mezzo di comunicazione.

Anche quest'anno inoltre verrà assegnato l'Oscar del CD-ROM. Una giuria internazionale selezionerà cinque nomination per categoria: action, adventure, strategici e role playing, simulatori, film interattivi, edutainment, musicali, e infine una nuova categoria dedicata ai videogiochi per le nuove console a 32 e 64 bit. Ne uscirà un panorama completo della produzione 1996 che sarà votato dal pubblico e che assegnerà gli Oscar nel corso di una serata di gala, unitamente agli altri premi.

Insomma, anche quest'anno il FUTURSHOW sarà uno degli eventi più significativi nel settore dell'information technology, un appuntamento da non mancare per tutti gli appassionati e i protagonisti dell'era digitale.



NIRVANA

Il titolo in questione, realizzato dalla CD Italy per Philips Media, è ovviamente tratto dall'omonimo film di Gabriele Salvatores, che ha fatto la sua comparsa in tutte le principali sale cinematografiche proprio in questi giorni (l'altro ieri, rispetto al momento in cui sto scrivendo questo articolo). Purtroppo, non ho avuto ancora modo di andarci a vederlo, vuoi perché venerdì sera avevo già un altro impegno cinematografico (Evita - discreto), vuoi perché proprio uscendo dal cinema, davanti alla sala che proiettava la prima di Nirvana c'era una fila così lunga come mai mi era capitato di vedere, nemmeno per Independence Day. Si suppone quindi che sia meglio aspettare ancora qualche giorno, se non si vuole andare incontro al disagio di un posto rilegato in trecentonovantasettesima fila con visione a testa in giù e con binocolo alla mano. Considerando tuttavia che il titolo che andiamo a descrivere prende vita là dove il film finisce, non è propriamente il massimo per ciò che concerne un'eventuale analisi della trama, della sua realizzazione e dei legami col film. Pertanto, mi limiterò a una breve descrizione del prodotto in sé, valutandolo dal punto di vista strutturale nell'ottica videoludica.

Cominciamo proprio con una premessa, che per correttezza va fatta: il gioco è stato concepito per chi ha visto il film, quindi viene data per scontata una conoscenza di fondo su chi siano i personaggi, su certi avvenimenti riguardanti la trama e via dicendo. Chi non l'ha visto potrebbe incontrare non poche difficoltà nel mettere a fuoco l'ambientazione. Il gioco, difatti, è visto come una simulazione di una connessione via cyberspace (o cyberspazio) all'appartamento di Jimi Dini, ossia il protagonista del film - interpretato da Christopher Lambert. Logicamente, iniziando a giocare, simulerete questa connessione per la prima volta e il vostro accesso sarà impedito da un sistema di protezione che prevede l'inserimento di tre password. Strutturalmente non fa una piega, ma dal punto di vista della giocabilità vera e propria è un blocco iniziale forse eccessivo. Ad ogni modo, per ricavare le tre password d'accesso, dovrete prestare molta attenzione al filmato d'introduzione, che vi verrà sciorinato ogni volta che inizierete a giocare, finché non supererete il blocco iniziale. È importante, poiché senza password non potrete nemmeno iniziare a guardarvi intorno. Occhio quindi.

A tale proposito, va fatta subito una precisazione. Non preoccupatevi del salvataggio della posizione: essa avverrà automaticamente quando uscirete dal gioco, ossia ogni volta che effettuerete una "sconnessione". Ricollegandovi successivamente, riprenderete da dove eravate rimasti. Nirvana è inoltre fornito di un sistema di "help on line", il quale vi aiuterà a orientarvi correttamente durante l'arco di tutta la vostra avventura nella rete. Esso sarà rappresentato talvolta da Naïma (una simpatica tizia coi capelli blu, dalla voce vagamente nasale e dal linguaggio leggermente sgrammaticato) che verrà in vostro soccorso nei momenti più critici collegandosi direttamente con voi via video, e dalla voce della casa di Jimi Dini, un sistema di intelligenza artificiale che, evidentemente, si dev'essere un pelo invaghita del suo ex-padrone, dato che è stata lei a condurvi lì per portare a termine un lavoro che Jimi non può più compiere. Se nel finale del film, infatti, il caro Christopher non si sa bene che fine faccia (si presume che schiatti, ma non lo si vede effettivamente), il gioco parte con questa realtà puramente interpretativa. In ogni caso, "la casa di Jimi" vi fornirà di volta in volta un breve riassunto sulla situazione dicendovi cosa c'è da fare: il programma da rintracciare, il debugging dei vari pezzi di codice e così via. Strutturalmente il gioco è realizzato in Quick Time VR, ossia quel Quick Time che permette di realizzare ambienti freddi da una semplice schermata bitmap. Il freddo è ovviamente fasullo, vista la totale assenza di zeta buffering e l'effetto distorsione così ottenuto in fase di rotazione è notevole. Data l'ambientazione, tuttavia, quello che dovrebbe essere un difetto del programma impiegato riesce invece ad accentuare ulteriormente l'effetto "acido" già reso dalle tonalità cromatiche utilizzate. Bel colpo.

Il gioco è fondamentalmente concepito come un insieme di puzzle da risolvere per poter portare a termine il vostro scopo, ossia onorare le ultime volontà di Jimi, impedendo alla Okosama di mettere le mani sul programma che questi stava creando. Nirvana. Dovrete quindi, fondamentalmente, prendere i vari pezzi di codice in giro, debuggarli e infine cancellarli. Girando all'interno del computer che si trova nella casa di Jimi, troverete immagini, suoni, ideogrammi e filmati che dovevano essere impiegati nella creazione di Nirvana. Tutto questo materiale è tratto direttamente dal film, quindi ritroverete piuttosto spesso i vari Diego Abatantuono, Claudio Bisio, la tipa che interpreta Naïma (la quale, per l'help on-line, si è prestata a girare delle scene extra apposite per il gioco), eccetera. Tornando ai puzzle, alcuni di essi sono stati concepiti in maniera anomala rispetto a un'avventura normale. Capiterà difatti piuttosto spesso di dover inserire citazioni di testo da libri vari, libri realmente scritti come - tanto per citarne uno - Pinocchio di Collodi. Come è la stessa voce della casa di Jimi a suggerire, avete fondamentalmente tre modi per risolvere il problema: cercare in casa se avete una copia del libro, cercare via Internet se avete un account (anche se non credo che troverete in rete l'intero testo della più famosa fra le favole scritte in Italia, ma non è da escludere...) e cercare una via alternativa. Quest'ultima è un messaggio criptico che troverete da qualche parte all'interno del gioco stesso ma, diversamente da qualunque altra avventura che proponga un puzzle da risolvere, una volta trovato il messaggio, non c'è alcun modo per decifrarlo con gli elementi che il gioco mette a disposizione: dovrete fare di mano vostra, ossia prendere un foglio di carta, una penna, ricopiare il messaggio su carta e "scervellarvi" un po'. Ciò, tutto sommato, mi ha lasciato un po' perplesso. Non tanto perché esce dai comuni canoni degli altri videogiochi (in effetti questo titolo è stato interamente concepito in maniera diversa) ma per il senso di scomodità generale che si prova nel risolvere dei puzzle in questa maniera.

Concludendo, ritengo che Nirvana possa essere interessante per chi ha amato il film e, ovviamente, ne apprezza l'ambientazione. Siete comunque avvisati che, concettualmente, esce dai canoni standard dei videogiochi.



EX

VOCI DI CORRIDOIO

TGM NEWS

devono accordarsi riguardo ai dettagli su come inviare e ricevere i segnali elettronici. E per meglio discutere di questi dettagli è nata la Internet Engineering Task Force, un gruppo di volontari che si riunisce tre volte l'anno, e la cui ultima conferenza si è appena tenuta a San Jose, California. Si tratta delle persone che gestiscono il sistema, lavorando dietro le quinte, e occupandosi di risolvere tutti i problemi che affliggono la grande rete. Stavolta si è discusso del problema del traffico, che data l'incredibile e costante crescita di Internet, sta diventando una questione fondamentale. È stato anche proposto di identificare le istituzioni commerciali della rete con il suffisso ".com", anche se solamente un ente, Network Solutions, è autorizzato a rilasciare indirizzi di questo tipo. Recentemente, questa compagnia ha anche iniziato a richiedere un canone di 50 dollari l'anno per la registrazione di un nuovo indirizzo. Quest'ultimo punto non ha mancato di sollevare alcune perplessità fra i membri dell'IETF, visto che si tratta di servizi che sono sempre stati gratuiti, come era nello spirito iniziale di Internet. Le discussioni nel frattempo proseguono, e abbracciano anche altri argomenti, come la diffusione delle informazioni attraverso modem cablati o a infrarossi.

LA PUBBLICITÀ IN RETE CRESCE ANCORA

Dopo un periodo piuttosto incerto, lo stato di salute della pubblicità su Internet torna ai massimi livelli, e cresce in maniera sostanziale dal mese di Ottobre a Novembre, facendo registrare un fatturato di quasi 25 milioni di dollari complessivi. Di questi, ben 16 provengono da 18 siti principali, primo fra tutti Yahoo! che ha fatturato 2,2 milioni di dollari in pubblicità lo scorso mese. Al secondo posto si è piazzato Infoseek, con \$1,7 milioni, mentre WebCrawler ha ottenuto la terza piazza con circa \$1,5 milioni. La compilazione di queste statistiche è affidata all'Electronic Advertising & MarketPlace Report, una newsletter bi-settimanale pubblicata da Cowles/Simba Information. Il metodo di rilevazione è il seguente: vengono analizzati gli spazi pubblicitari dei 12 siti più trafficati: per ciascun sito, si moltiplica lo spazio promozionale per le tariffe di pubblicazione, e si ottiene così un sub-totale che viene poi moltiplicato per arrivare a un dato complessivo. Quest'ultima operazione viene effettuata moltiplicando i dati base per un fattore che è stato mantenuto identico per tutto l'anno. L'ultima impennata pubblicitaria sembra essere dovuta all'avvicinarsi della stagione natalizia, i cui effetti più significativi, ovviamente, saranno testimoniati dai dati di prossima pubblicazione.

WINDOWS IN CINA, SI RIPARTE

Dopo che, nel mese di Ottobre, la versione cinese di Windows95 era stata tolta dal commercio per la presenza di messaggi politici anti-Pechino nel sistema operativo, la Microsoft è pronta per rilanciare il prodotto, naturalmente in versione politicamente corretta. Gli utenti registrati al tempo del ritiro otterranno un update gratuito, oltre a una copia omaggio di Internet Explorer. L'intera operazione avrà indubbiamente effetti negativi sulla prestazione di mercato della Microsoft in Cina, visti i costi che verranno sostenuti per il richiamo e la sostituzione di milioni di copie di Windows in tutto il paese. Ciò nonostante, le vendite dovrebbe comunque raddoppiare rispetto allo scorso anno, e crescere in maniera costante anche in futuro. Recentemente, Microsoft ha anche stretto nuovi accordi, per il mercato cinese, con grandi produttori come Compaq e Hewlett Packard, per l'installazione di software nei sistemi venduti al pubblico in un mercato, quello cinese, che è cresciuto del 43% nei primi nove mesi dell'anno, rispetto al medesimo periodo del 1995.

MICROSOFT, AZIONI IN VENDITA

Alcuni importanti dirigenti della Microsoft hanno venduto azioni, nel mese di Novembre, per un ammontare pari a oltre 417 milioni di dollari. Bill Gates ha ceduto 80.000 azioni a un prezzo compreso fra \$137,5 e \$148,8, nel periodo 1-14 Novembre 1996, rinunciando però a un misero 0,6% del suo capitale azionario. Altri esponenti della società hanno fatto lo stesso, e tra loro anche James Allchin, Joachim Kempin, Brad Silverberg e Bernard Verges, presidente di Microsoft Europe. Anche Paul Allen, cofondatore della compagnia, ha ceduto 1,9 milioni di azioni, pari al 3,6% del totale societario. Non sono stati rilasciati commenti riguardo alle personali transazioni di Bill Gates o di nessuno degli altri esponenti della società impegnati nelle vendite.

I MIEI PROSSIMI 50 ANNI

Il prossimo marzo, a San Jose in California, un gruppo di esperti del settore si riunirà in una conferenza, nella quale si cercherà di capire come si saranno evoluti i computer, il software e Internet tra 50 anni a partire da ora. Inoltre, si discuterà su come la tecnologia dell'informazione influirà sulla vita del futuro, in relazione a quanto accade oggi. L'evento si chiamerà ACM'97, ed è organizzato dal vice-presidente della IDG Robert Metcalfe. Metcalfe spera che questa conferenza non si riduca a un semplice "brainstorming", ma possa contribuire a modificare il corso delle cose, naturalmente per il meglio. L'ACM presenterà, fra le altre cose, esplorazioni virtuali delle città del futuro, la possibilità di conversare con personaggi storici simulati, artisti della robotica, software di traduzione in tempo reale, simulatori di volo incredibilmente sofisticati e computer nella veste di compositori, direttori d'orchestra e musicisti. Diverse importanti compagnie, come Hewlett Packard, Intel, Microsoft e Sun, hanno sottoscritto la conferenza tramite un contributo economico.

IL COMPUTER PIU' VELOCE DEL MONDO

Intel ha sviluppato un super-computer in grado di calcolare mille miliardi di operazioni al secondo, destinato a operare all'interno del Dipartimento per l'Energia degli Stati Uniti, che lo ha commissionato e richiesto. In precedenza, il singolare record apparteneva alla Hitachi, che nel 1995 aveva costruito un computer in grado di calcolare 368 miliardi di operazioni al secondo. Macchi-

TGM NEWS

ne del genere offrono prestazioni incredibili, oltre alla totale infallibilità, e non a caso il super-computer Intel verrà utilizzato per compiti delicati, come ad esempio l'esplosione simulata di testate nucleari, in sostituzione dei test reali. Inoltre, con questa macchina sarà possibile eseguire previsioni meteorologiche di precisione assoluta, oltre a prevenire disastri naturali e svolgere altre complicate operazioni. Intel ha ottenuto questo incredibile livello di prestazioni utilizzando ben 9.624 processori Pentium Pro, e collegandoli in maniera tale da farli funzionare all'unisono, come un singolo chip, in una struttura definita "massive parallel processing". Il fatto di aver utilizzato componenti di serie è uno dei maggiori vanti della società californiana, che sottolinea come, in precedenza, questi super-computer siano sempre stati costruiti creando componenti appositamente sviluppati. Perciò, oltre a soddisfare la richiesta, Intel ha anche dimostrato che è possibile battere ogni record partendo da semplici materiali standard, seppure di alta fascia. Ovviamente, il mercato per simili macchine è piuttosto ristretto, e non a caso le richieste per computer di questo tipo sono sporadiche, e provengono unicamente da enti governativi. Non a caso si tratta di materiale non esattamente a buon mercato: il prezzo che Intel ha stabilito per quest'ultima macchina si aggira intorno ai 50 milioni di dollari.

JP

PIRATERIA, 20000 MILIARDI IN FUMO

La International Planning and Research ha svolto una ricerca indipendente sulla pirateria mondiale, commissionata dalla Business Software Alliance e dalla Software Publishers Association. I dati raccolti parlano di perdite, derivanti dalla mancata commercializzazione di prodotti originali in favore di quelli contraffatti, per oltre 20000 miliardi a livello mondiale nel 1995, con un incremento del 9% rispetto all'anno precedente: se infatti le percentuali relative ad ogni singolo paese sono generalmente calate di qualche punto, l'entità economica del danno complessivo, per via di fattori quali l'inflazione e l'aumento del costo del software, è al contrario incrementata. Il paese più colpito dalla piaga della pirateria è il Vietnam, dove il tasso di contraffazione è pari al 99%. Nella classifica dei "cattivi" figurano anche El Salvador (97%), Cina e Oman (96%), e Russia (94%). L'incidenza minore è stata registrata negli Stati Uniti, dove soltanto il 26% del software è illegale, ma buoni dati sono stati riscontrati anche in Australia (35%), Gran Bretagna (38%), Nuova Zelanda (40%) e Germania (42%).

L'Europa Occidentale ha inciso sul dato mondiale per il 27%, con perdite per circa 5000 miliardi di lire. La nazione in maggiore perdita è la Grecia (86% di copie contraffatte), seguita dalla Spagna (77%). L'Italia si attesta attorno al 60%, mentre la Gran Bretagna ha il dato più incoraggiante. È interessante notare che solamente tre nazioni (Svizzera, Norvegia e Islanda) hanno fatto riscontrare dati più gravi rispetto al 1994. Le brutte notizie arrivano però dall'Europa dell'Est, che sorprendentemente soffre alle aree asiatiche il primato per il settore più soggetto all'influenza della pirateria, con una media dell'83%. Slovenia, Bulgaria e Romania si sono distinte, in negativo, rispettivamente col 96, 94 e 93 per cento di copie illegali in circolazione. La perdita economica in questa regione ammonta a circa mille miliardi, un dato inferiore a quello di altre zone, ma grave se proporzionato alla percentuale sul totale del software.

L'America Latina e l'Africa, rispettivamente, hanno provocato perdite per circa 1500 e 750 miliardi, con le nazioni più colpite riportanti percentuali superiori al 95%, come è il caso di El Salvador, Paraguay e Guatemala da una parte, e Oman, UAE e Qatar dall'altra. In Nord America, invece, fa soprattutto sensazione l'estrema differenza tra il dato statunitense (26%) e quello canadese (44%). Gli Stati Uniti, inoltre, pur avendo la percentuale più invidiabile contribuiscono alla perdita economica in misura maggiore di tutti gli altri paesi, per via della vastità del mercato interno, con un volume d'affari sfumato quantificabile in circa 4000 miliardi.

JP

MAGNUS, LA MACCHINA PENSANTE

Il professor Igor Aleksander dell'Imperial College of Science di London sostiene di aver creato la prima macchina pensante della storia, cui ha dato il nome di Magnus. La macchina, costituita da una struttura di neuroni artificiali, è stata presentata al pubblico nel corso di una dimostrazione, tramite la quale Aleksander ha cercato di illustrarne le rivoluzionarie caratteristiche. Secondo il suo creatore, Magnus non è soltanto in grado di pensare, ma può anche essere estremamente utile per capire il funzionamento del cervello umano, a tutt'oggi la parte del nostro corpo che conosciamo di meno. Gli scienziati sanno infatti che i neuroni, cioè le cellule cerebrali, si scambiano informazione e le irradiano per il corpo, ma questi meccanismi rimangono in larga parte oscuri. Nel corso della dimostrazione, Magnus ha saputo riconoscere alcune immagini che gli erano state mostrate, e ha anche dimostrato di poter prendere decisioni arbitrarie per eseguire i compiti che gli vengono assegnati. Quando poi viene messo in fase di "riposo", attua un processo simile al sogno, nel corso del quale rivede le immagini che gli sono state in precedenza mostrate. Una prerogativa dello stato umano del subconscio, riprodotta nonostante la capacità di elaborazione di Magnus non sia che una percentuale infinitesimale di quella di un cervello umano. Qualcuno è rimasto scettico di fronte all'esperimento, sostenendo che Magnus non può essere considerato intelligente perché è privo di coscienza, un elemento che non può prescindere dall'esperienza, dalla storia e dalle relazioni sociali, tutte prerogative esclusive del comportamento umano. Altri sono andati oltre, chiedendosi se sia giunto il momento di considerare fondati i timori fantascientifici delle macchine che regneranno sulla terra. Aleksander sorride, e sostiene di non aver creato la prima macchina di una nuova "razza" che finirà per soggiogarci, ma invece il primo esempio di una tecnologia nuova, capostipite del robot del futuro, che sarà amichevole, utile e addirittura di piacevole compagnia.

JP

IL NUOVO ANNO SECONDO BILL GATES

Cosa succederà nell'industria informatica durante l'anno che ci apprestiamo a vivere? Le speculazioni che si possono fare sono molteplici, ma senza dubbio, nessuno meglio di Bill Gates può aiutarci a prevedere cosa accadrà nel 1997: ormai da tempo a suo agio nei panni dell'oracolo del futuro (almeno in campo

DECOLLA? ...NO, DE FERRO.

Ormai è certo: i programmatori della DID stanno sviluppando TFX 3, un nuovo simulatore di volo che avrà come protagonista l'F-22. Il più recente caccia statunitense. Anche se sulla sua data di rilascio non si può ancora dire nulla di concreto, siamo riusciti invece a sapere che TFX 3 non sarà la "solita" simulazione aerea: il giocatore, infatti, rivestirà anche un importante ruolo strategico all'interno della campagna militare, che di fatto lo porterà oltre i confini del cockpit.

Un'opera della DID che invece si trova già in commercio, è TACTCOM, un aggiornamento per la versione DOS di EF2000. Questo upgrade mira a rendere più giocabile e personalizzabile quello che di fatto è il miglior simulatore di combattimento aereo in circolazione. Infatti è risaputo che EF 2000 sia già, al suo stato originale, una simulazione con i controfocchi, ma è anche vero che molti hanno finito per riporre il gioco sullo scaffale, scoraggiati forse dal fatto di non avere una laurea in ingegneria aeronautica.

Sono stato particolarmente colpito dai miglioramenti avuti con TACTCOM. Le innovazioni sono tantissime, forse troppe per essere raccolte tutte in questo spazio, ma passiamo subito a descrivere quelle più macroscopiche.

Innanzitutto, è finalmente possibile giocare via modem. Vi è poi una nuova interfaccia che permette di costruirsi combattimenti aria-aria personalizzati: potete sceglierli la quota operativa, l'ambientazione e le condizioni meteo, il numero e il tipo di aerei coinvolti nel dogfight, e se effettuare i combattimenti solo col mitragliatore. L'intelligenza artificiale degli avversari è stata migliorata di molto: finalmente è divagato meno probabile che gli aerei controllati dal computer si schiantino a terra in fase di atterraggio o durante un combattimento serrato. Notevoli miglioramenti si sono avuti anche per quanto riguarda le armi: ad esempio, se un missile esploderà nelle vostre vicinanze, l'aereo subirà un forte scuotimento. La contraerea è ora molto più spettacolare per via dei proiettili traccianti, ma è anche ben più difficile da superare. L'impostazione delle campagne aeree è stata quasi stravolta grazie all'introduzione di un pianificatore tattico di missioni che permette di inserire rotte, obiettivi e altri particolari, evitando così di doversi adeguare a tutti i costi agli ordini dettati dal computer. Infine, per la gioia di grandi e piccini è ora possibile impostare ben dieci livelli di difficoltà. Insomma, per dirla in parole povere, grazie a questo aggiornamento EF 2000 ha ritrovato un bel posticino nel mio disco rigido.

Alex Polli



LOTTE MEDIOEVALI

Avremmo voluto presentarvi una recensione completa dell'ultima fatica della Sierra di nome Birthright, ma purtroppo la versione del titolo pervenutaci era decisamente instabile e presentava alcune manchevolezze tecniche decisamente rilevanti per cui, dal momento che il gioco promette davvero molto, abbiamo preferito rimandare al mese prossimo la recensione definitiva.

Per il momento mi limito a dirvi che Birthright è ambientato in un misterioso Stato medioevale suddiviso in contee e il nostro compito sarà, indovinate un po', proprio quello di impadronirci di tutto il territorio. La gestione dei propri possedimenti si è rivelata decisamente interessante, poiché sono molti i parametri sui quali possiamo influire al fine di ottenere risultati positivi; inoltre, contrariamente al solito, è possibile cercare di esercitare una qualche influenza anche sui territori nemici, in modo da conquistarli senza spargimento di sangue alcuno.

Il vero punto di forza nel programma risiede comunque nella sua varietà: al di là delle consuete battaglie fra i vari eserciti, che avvengono in modo semiautomatico (in altre parole l'interazione è minima) e non ci hanno entusiasmato più di tanto, è possibile cimentarsi in avventure consistenti nella conquista di castelli, dungeon e similia: tale sezione implementa un motore 3D in soggettiva ed è arricchita dalla possibilità di servirsi di numerosi oggetti, incantesimi e via dicendo.

A seconda della propria vocazione sarà possibile stabilire in quale tipo di partita cimentarsi: chi predilige la fase gestionale del gioco potrà evitare completamente le avventure, mentre gli amanti dei giochi arcade effettueranno una scelta opposta. Inoltre, la possibilità di svolgimento a turni anche delle lotte uno contro uno, non potrà non appassionare gli amanti dei giochi RPG.

Rimanete sintonizzati.



LAS VEGAS A CASA PROPRIA

Questo programma sembra fatto apposta per il nostro Max, amante del gioco d'azzardo come pochi: il titolo della Virgin prende il nome da un famosissimo casinò di Las Vegas, Golden Nugget, e ci cala in quattro e quattr'otto all'interno della casa da gioco fornendoci un bel gruzzoletto col quale cercare di spennare tutti i nostri avversari.

I giochi coi quali è possibile cimentarsi sono davvero molti e l'elenco comprende alcune versioni di poker, il Black Jack, la roulette, il Baccarat (galattico), le Slot Machine e altro ancora. Al di là della varietà presente, il piatto forte del gioco è rappresentato dal realismo e dal numero di materiale di contorno che consente di mantenere un certo interesse per il programma anche dopo il primo (presumibilmente furioso) impatto: oltre 45 minuti di filmato realizzati in collaborazione con l'attore Adam West (il telefilm Batman non vi dice niente?), effetti sonori estremamente convincenti e una grafica sufficientemente curata sono alcuni tra i fattori che ci hanno dato la sensazione di essere davvero a Las Vegas.



Il programma si è rivelato un po' lentuccio, né c'è stato verso di velocizzare un po' le operazioni del croupier di turno, ma nonostante ciò mi sono discretamente divertito (sebbene preferisca di gran lunga il gioco con avversari in carne e ossa...). Fateci un pensierino.

Mauro Bossetti



MISSIONE SUICIDA

Prendete un esperto di arti marziali, una pulzella della cui sanità mentale dubitiamo fortemente, uno scienziato, il Simonetti e un altro pazzoide a vostra scelta (il Bossetti?). dopodiché calatevi in una terra misteriosa in cui tutte le persone che si fanno vivo non vedono l'ora di infilarci come degli spiedi: avrete una prima idea di DEUS, un gioco piuttosto promettente per la cui recensione vi rinviamo al prossimo numero.

Le notizie in nostro possesso non sono molte, dal momento che tutto ciò che sappiamo è che la comitiva di cui sopra (che annovera, incredibile a dirsi, due redattori di TGM) si trova su una terra piuttosto desolata impegnata in una missione estremamente intricata a tal punto che rinunciamo del tutto a descriverla: poiché gli indigeni mostrano un atteggiamento marcatamente ostile, il nostro compito sarà innanzitutto di sconfiggere i nemici che incontreremo via via e solo successivamente venire in possesso di chissà quale talismano in grado di rendere la nostra vita un'esperienza assolutamente imperdibile (che, per quanto mi riguarda, è costituita solamente dalla chiusura di ogni numero).

Troppo poco? Vabbè, le fotografie non ci sono sembrate niente male, per cui mi pare ovvio consigliarvi di restare sintonizzati.

Mauro Bossetti



INTEL LANCIA L'MMX



L'8 gennaio verrà probabilmente ricordata come una data fondamentale per l'industria informatica nel 1997: si tratta del giorno di lancio per i nuovi processori Pentium di Intel, dotati di tecnologia MMX. Anche se, per essere sfruttati al meglio, questi nuovi chip necessitano di software dedicato, e nonostante l'attuale carenza di quest'ultimo, diverse importanti compagnie già offrono, nei propri listini, modelli di PC basati sui nuovi processori. Sony, NEC, Packard Bell, Compaq e altri hanno già messo in commercio i primi esemplari, e le differenze di prezzo con i sistemi tradizionali non sono particolarmente marcate: nell'ordine dei 400-600 dollari, un po' di più per i modelli notebook. Il commento su questa rapida risposta del mercato arriva direttamente da Stefano Spocci, amministratore delegato di Intel Italia: "La collaborazione tra i vari operatori dell'industria informatica ha reso possibile la contemporanea disponibilità di nuovi sistemi e di nuove applicazioni software in grado di trarre il massimo vantaggio dalla tecnologia del nuovo processore Intel. Siamo convinti che la combinazione di queste funzionalità attirerà un numero sempre più ampio di utenti consumer. L'utilizzo del computer migliorerà attraverso una nuova generazione di sistemi e applicazioni che forniranno caratteristiche sempre più elevate: colore naturale, video e grafica a schermo pieno, animazioni in tempo reale, manipolazioni di immagini, audio 3D." La linea di Pentium MMX comprende per ora due modelli, a 166 e 200MHz per i sistemi desktop. Per quanto concerne i portatili, vi sono due velocità di clock anche in questo caso: da 150 e 166MHz, anche se si tratta di chip destinati al mercato professionale. Come detto, l'ampio supporto della tecnologia di Intel offerto dagli sviluppatori sta già creando una progenie di nuove applicazioni, che cominceranno ad essere disponibili in quantità più copiose nel corso dei prossimi mesi. Fra queste, molte supporteranno le cosiddette funzionalità "ibride", combinando i vantaggi di una elevata potenza di calcolo e memorizzazione dati con i benefici di un collegamento Internet per accedere a contenuti multimediali, interagire con altre persone o aggiornare un'applicazione.

Presentata lo scorso anno, la tecnologia MMX viene definita da Intel come "la più significativa innovazione, dal punto di vista della programmazione, che l'architettura Intel abbia offerto negli ultimi dieci anni." Lo sviluppo della tecnologia è iniziato diversi anni fa per rispondere all'esigenza di computer sempre più competitivi e soprattutto alla richiesta pressante di disporre di processori in grado di garantire prestazioni grafiche, video e sonore sempre più elevate. Inoltre, la nascita di Internet e la conseguente sfida per utilizzare al meglio le linee di comunicazione esistenti richiedono continuamente prestazioni superiori. Per questo, 57 nuove istruzioni sono state aggiunte all'architettura da Intel, rendendo più veloci i cicli di calcolo CPU nelle applicazioni multimediali e di comunicazione. La tecnologia MMX, ovviamente, mantiene una completa compatibilità con l'architettura Intel e con i più utilizzati sistemi operativi e applicativi. Ciascun chip dotato di MMX integra 4,5 milioni di transistor, una cache integrata di dimensioni doppie rispetto alla serie Pentium, da 32KB e un più efficiente meccanismo di "branch prediction", che aumentano le prestazioni tra il 10 e il 20% sui benchmark standard di CPU. Ma l'aggiunta di software per MMX porterà miglioramenti ancora più marcati sul fronte delle prestazioni, in funzione del tipo di applicazione e del livello di utilizzo delle nuove istruzioni da parte degli sviluppatori: utilizzando il Media Benchmark di Intel il processore aumenta di oltre il 60% le prestazioni se confrontato con un processore Pentium di frequenza equivalente. Questo benchmark, che serve a misurare le prestazioni multimediali della tecnologia MMX, comprende audio, video, gestione immagini e geometria 3D. E i prezzi? In quantitativi da 1000 pezzi, i Pentium dotati di MMX da 166 e 200MHz costeranno rispettivamente 407 e 550 dollari, mentre saranno leggermente più cari in proporzione i modelli destinati ai notebook. Per coloro che attualmente disponessero di un processore Pentium, Intel ha anche in programma un kit MMX OverDrive per la prima metà del 1997.



Jacopo Prisco

VIDEOGIOCHI ANCORA SOTTO ACCUSA

Dopo il fatto del ragazzo che ebbe un attacco d'epilessia giocando a un videogioco qualche anno fa, pompato dalla stampa come può accadere solo in un paese che ignora una determinata realtà come quella dell'informatica, sembra che la caccia alle streghe per coloro che "giocano coi giochini" non sia ancora terminata.

Non contenti di aver messo in cattiva luce il mondo degli RPG (o Giochi di Ruolo che dir si voglia) commentando e criticando in maniera ignorante e superflua il fatto di vestire gli immaginari panni di personaggi fantasy in un universo inventato dalla nostra stessa immaginazione, i quotidiani italiani e uno in particolare di cui non voglio assolutamente fare il nome (che tra l'altro ha pubblicato la seguente notizia a pagina 2), hanno voluto dire la propria su un fatto che certamente non aveva assolutamente bisogno di venir intaccato da questo tipo di comportamento controproducente. Per chi ancora non l'avesse capito, sto parlando dell'imperdonabile assassinio di Maria Letizia Berdini, avvenuto la notte del 27 dicembre nei pressi di Alessandria: la donna, che stava percorrendo col marito la Piacenza-Torino, è stata colpita in pieno capo da una roccia lasciata cadere da alcuni ragazzi appostati su uno dei cavalcavia dell'autostrada... Normalmente noi di TGM non siamo soliti occuparci di questi fatti di cronaca, ci pensano già i mass media a commentare tali vicende (per altro a dir poco inaccettabili): il fatto però di aver scoperto che uno degli ipotetici killer fosse un amante dei videogiochi, ha riaperto ancora le polemiche sulla violenza presente nel mondo videoludico, chiamandoci in causa direttamente.

So che non è un bene rivangare questi fatti, ma sono dell'idea che tutti coloro che abbiano letto l'articolo o GLI articoli, debbano in qualche modo essere rassicurati o quanto meno sentire anche il parere delle persone che ormai da una decina d'anni li tengono informati sugli sviluppi del mercato videoludico. Pochi giorni fa infatti, ci sono giunte un paio di telefonate per farci notare il fatto e noi stessi siamo stati concordi nel definire ingiusta questa specie di diffamazione di tutti coloro che si divertono con questo tipo di passatempi.

Sotto processo ci sarebbero i soliti titoli in cui, più o meno esplicitamente, la violenza viene mostrata come qualcosa di normale, gratuito e scontato... Quake, Duke Nukem 3D, Syndicate Wars, Red Alert e chi più ne ha più ne metta. Non penso stia a me giudicare giornalisti che per un qualche scoop siano disposti a generalizzare all'estremo una cerchia di persone senza nessuna colpa, e non penso nemmeno che ci sia bisogno di farvi notare che sono le cose che non si comprendono o non si conoscono a far gridare al "diverso". Perché cercare un capro espiatorio di questo tipo per fatti che hanno come unica spiegazione un problema che rientra nella sfera dei problemi mentali? Cercate di aprire gli occhi una volta tanto, è comodo nascondersi dietro a un muro d'ignoranza... Se si fosse scoperto che su quel cavalcavia c'era stato un fumatore o magari un giardiniere (esempi del tutto campati per aria), pensate che i giornali si sarebbero messi a criticare gli effetti del tabacco sulla mente umana o la rabbia insita in coloro che tagliano rose o tulipani? Io non penso proprio: è molto più comodo incolpare una categoria di persone già di per sé bistrattata (tra l'altro in America è stato addirittura dimostrato che i videogiochi possono benissimo servire come valvola di sfogo)...

Personalmente io mi sono stancato di queste generalizzazioni, spero solo che la cosiddetta stampa la prossima volta decida di scrivere usando la testa e non solo pensando alle vendite che un determinato strillo di copertina potrebbe far ottenere!

Fabio "FBS" Simonetti



TGM NEWS

informatico), il presidente di Microsoft anche per quest'anno ci ha elargito le sue previsioni. Ecco dunque gli eventi a cui assisteremo nel corso dei prossimi dodici mesi:

1. Internet subirà un generalizzato attacco da parte della stampa perché alcune delle promesse fatte riguardo al World Wide Web non si tramuteranno in realtà, almeno nel prossimo futuro.
2. Gli utenti ricercheranno, all'interno della rete, sicurezza nelle loro transazioni monetarie e privacy, ma poche organizzazioni forniranno questo genere di servizi. L'attenzione del pubblico su questo problema sarà salutare, poiché favorirà il dibattito sulla questione.
3. I proventi derivanti dalla pubblicità in rete aumenteranno, ma non in maniera tanto significativa quanto qualcuno prevede. Le compagnie che svilupperanno pagine basate sul supporto commerciale saranno largamente insoddisfatte quando si accorgeranno che soltanto "dei profitti pubblicitari" che si aspettavano si materializzeranno.
4. A parte questi fattori, la crescita della rete procederà inarrestabile, come la sua importanza nell'opinione pubblica. Entro la fine dell'anno molte persone riconosceranno le dimensioni storiche della rete interattiva globale.
5. Verranno condotti numerosi tentativi per cercare di tassare Internet, anche se difficilmente questo accadrà, per via del fatto che si cercherà di assoggettare soltanto la rete, e non invece altre forme di comunicazione di conseguenza.
6. Le tariffe per le telecomunicazioni negli USA cambieranno radicalmente. Le attuali regole che costringono le compagnie telefoniche ad offrire sottocosto i collegamenti locali e a rivalersi su quelli a ampio raggio verranno modificate. In questo modo, chi utilizza una linea locale vedrà aumentare le proprie bollette, mentre le comunicazioni a lunga distanza scenderanno di prezzo, anche quando la FCC stabilirà che non sarà più necessario pagare le compagnie locali secondo una tariffa a tempo per sostenere chiamate interurbane.
7. La maggioranza delle aziende utilizzerà sistemi di posta elettronica entro fine anno, e i dipendenti inizieranno a scambiarsi messaggi ogni giorno. Lo sfruttamento della e-mail continuerà rapidamente a svilupparsi all'interno delle tendenze aziendali.
8. L'utilizzo delle videoconferenze diventerà importante, ma non tanto importante quanto la pratica di condividere i documenti. I "NetMeetings" diventeranno molto diffusi dal momento in cui la gente realizzerà quanto sia facile ed economico utilizzare i network per discutere e modificare documenti che appaiono su più schermi simultaneamente.
9. Il 1997 vedrà confermato il fatto che la struttura del PC è adatta a farsi carico anche delle più complesse operazioni professionali nelle aziende, e che soluzioni basate sul personal possono competere con qualsiasi tipo di computer esistente. (Questa è una previsione interessata, ma sono convinto che si tratti della pura verità).
10. Le linee di demarcazione tra PC, Network Computers e televisori si assottiglieranno man mano che le apparecchiature inizieranno ad allargare le loro capacità, mescolandole. Ad esempio, alcuni PC collegati a un network saranno privi di disco fisso, mentre alcuni NC lo utilizzeranno unicamente come cache.
11. I laptop e i computer portatili in genere continueranno a crescere in popolarità: via via che i prezzi scenderanno, molte persone che avrebbero comprato un desktop opteranno per un laptop. Quando questi utenti saranno nei propri uffici oppure a casa, avranno la possibilità di collegare i loro portatili ad apparecchiature esterne, per utilizzare monitor di grandi dimensioni oppure tastiere e mouse.
12. Gli Handheld PC cresceranno in popolarità di oltre il 50%. Ne verranno utilizzati almeno altri 500.000 entro la fine dell'anno. Entro poco tempo, i microportatili saranno più diffusi di quanto non siano oggi diffusivi i telefoni cellulari.
13. La grafica 3D diventerà di importanza capitale per gli utenti PC. Nel 1996 abbiamo assistito ad alcuni esempi di grafica tridimensionale, e alcune macchine e giochi supportavano queste nuove, realistiche immagini. Ma nel 1997 la grafica 3D sarà una grande realtà, un fattore che aiuterà a trasformare l'esperienza d'uso tradizionale del computer.
14. Ci saranno ottimi PC in vendita a ottimi prezzi, anche meno di mille dollari. Inoltre, il prezzo da pagare per mantenere un PC, quello legato in larga parte agli aggiornamenti software, verrà notevolmente ridotto da parte di quelle organizzazioni che amministreranno i propri computer con l'ausilio di un network.
15. La mia previsione finale è che alcune delle precedenti 14 previsioni potrebbero rivelarsi eccessivamente ottimistiche. Un anno è un periodo di tempo molto breve, e alcuni di questi eventi potrebbero non verificarsi prima del 1998. Se dovessi cercare di indovinare quali di questi ritengo più vicini all'effettiva realizzazione, direi i numeri 4, 10 e 14. E il numero 15, ovviamente.

c.1996 Bill Gates

1997: COME CAMBIANO I PC

Il 1997 sarà, senza dubbio, un anno molto significativo per l'evoluzione del Personal Computer così come lo conosciamo: i PC tradizionali entreranno stabilmente, infatti, nella "terza dimensione", mentre la struttura stessa dei personal subirà delle modifiche, incarnandosi di volta in volta nei NetPC, nei Network Computer e negli HPC. Sarà ovviamente la Intel a farla da padrone, a partire proprio da questi giorni, durante i quali verrà messo sul mercato il P55C Pentium, il primo processore dotato di estensioni Multimediali (MMX). Si tratta di un chip già in produzione da diversi mesi, ma che il colosso californiano ha preferito non lanciare prima dell'8 gennaio, per non generare scompensi nel delicato mercato natalizio. Tra pochi mesi poi, presumibilmente attorno ad Aprile, sarà la volta del primo chip della prossima generazione, il P6 per intenderci, che porterà il nome di Klamath (nome ispirato da un monte situato in Alaska). Queste nuove CPU, oltre a far crollare i prezzi dei Pentium, riporto-

ranno i liscini Intel alle vette dell'inizio dello scorso anno, visto che i primi P6 da 233Mhz costeranno circa 700 dollari, e quelli da 266Mhz non meno di 800. Ma i piani di Intel non si esauriscono qui, e già si parla di Deschutes, il successore di Klamath, che farà la sua comparsa nel 1998: avrà velocità di clock minime di 300Mhz. Dunque, come si dovrà conformare il mercato quando questi nuovi gioielli saranno disponibili? Già attualmente, l'entry-level per un PC standard prevede quantomeno un P120, ed entro pochi mesi la richiesta potrebbe assestarsi su di un P166, che diventerà la scelta economicamente più vantaggiosa. Diverso destino subiranno invece i Pentium Pro, che non verranno intaccati dal Klamath: per ridurre i costi di produzione, infatti, questi ultimi processori includeranno un chip cache da 32Kb, estremamente ridotto rispetto a quello da 256Kb attualmente montato sugli esemplari della famiglia Pentium Pro, tanto che, per utilizzi professionali, questa si rivelerà più vantaggiosa, sul piano delle prestazioni, rispetto a processori Klamath anche più veloci. Quindi, per attendere il successore del Pentium Pro, sarà necessario attendere Deschutes, che ne prenderà il posto anche nei sistemi dotati di più di due CPU, e in generale nella fascia di mercato destinata ai server e alle macchine professionali. Il discorso si fa più delicato per quanto concerne i notebook, che almeno inizialmente non potranno disporre dei nuovi chip per via delle loro alte richieste energetiche. Per questo motivo, tenderà ad ampliarsi il gap prestazionale esistente tra i sistemi desktop di alta fascia e i PC portatili. E la concorrenza? Cyrix e AMD non staranno di certo a guardare, e hanno già annunciato processori compatibili con la tecnologia MMX, e con la classe Pentium Pro, e in entrambi i casi la data di lancio è fissata entro pochi mesi.

Ma questo non sarà soltanto l'anno della grafica 3D e delle applicazioni multimediali: altre tecnologie si affacciano all'orizzonte, con tutte le premesse per ben figurare. Primi fra tutti i Network Computers, che sono destinati a decretare successi e sconfitte dei produttori hardware nel 1997: le compagnie che hanno scommesso su questa nuova struttura, potrebbero assurgere all'olimpo dell'industria informatica, oppure subire un crollo, a seconda di come reagirà il mercato. Anche se nessuno sembra più ritenere, come qualche tempo fa, che lo scontro PC-NC sia tanto radicale da lasciare spazio per un soltanto delle due tecnologie, si tratta comunque di un confronto che terrà banco, anche a parole, durante tutto il corso dell'anno. A metà strada fra questi due contendenti si inserisce il NetPC di MicroSoft, la risposta di Bill Gates alle nuove richieste di tagli ai costi di gestione e di facilità d'uso. Il segnale più chiaro che l'industria "teme" la carica degli NC è proprio la nascita di questi NetPC, che in qualche maniera cercano di anticiparne l'attacco, proponendo le medesime caratteristiche senza discostarsi dagli elementi che sono più familiari al pubblico (nello specifico il sistema operativo Windows). Se esiste una compagnia che può evitare di preoccuparsi, riguardo all'insorgere di queste nuove strutture alternative, è proprio la Intel, che ha deciso di fornire il proprio supporto anche agli "eretici" Network Computers. D'altronde non esiste un campo dove la società californiana non sia presente, visto che presto anche i nuovi Handheld PC operanti tramite Windows CE saranno basati su processori della famiglia 486 e Pentium. Da anni non si preannunciava una stagione così ricca di avvenimenti chiave, e dunque ci apprestiamo senza dubbio a vivere un anno cruciale per l'industria informatica. Già nel 1996 abbiamo assistito a diversi scontri, più o meno violenti, fra le diverse compagnie sul fronte del software e dell'hardware. Quest'anno, lo scontro non sarà più soltanto determinabile in termini di immagine, qualità e varietà delle proposte: si andrà ben oltre, e nemmeno gli storici dominatori della Information Technology potranno riposare sugli allori.

1997: UN ANNO D'ORO PER IL MERCATO INFORMATICO?

Sarà un 1997 di grandi aspettative per l'industria informatica: First Call, una società che si occupa di previsioni di mercato, ha annunciato che, stando alle proiezioni degli osservatori, è previsto un incremento del 27% degli introiti nell'anno a venire per quanto riguarda il settore Information Technology. La stima sembra in verità fin troppo entusiastica e la stessa First Call fa notare che storicamente gli esperti di settore mostrano eccessiva indulgenza nei riguardi delle compagnie. Ad ogni modo, può essere utile dare una breve occhiata nel dettaglio alle proiezioni riguardanti le maggiori società nel campo dell'hardware, del software e di Internet. Ad esempio, Apple Computer dovrebbe ottenere un incremento di \$2.21 per azione nel 1998, un miglioramento dell'81%, anche se inizialmente la casa produttrice di Mac non dovrebbe ottenere riscontri immediatamente positivi. Le stime per Netscape Communications, invece, sono di 56 cents per azione nel 1997, più del doppio rispetto all'anno precedente, mentre ci si aspetta che la sua maggior rivale, MicroSoft, registri un incremento di \$2.48 per azione nel 1998, con un significativo balzo in avanti rispetto al 1997. Inoltre il gigante del software dovrebbe ricavare 51 cents per azione nel suo secondo trimestre. Un introito di \$1.68 ad azione è quello che ci si aspetta per Oracle, a differenza dei \$1.27 dell'anno scorso. Infine, gli osservatori di mercato prevedono guadagni ripartiti in \$3.26 a titolo per le azioni di Dell Computer nell'anno fiscale 1998. Naturalmente, le compagnie sono a conoscenza dei rischi che delle previsioni errate possono comportare: le quotazioni di Wall Street non conoscono la pietà. L'ultimo caso è stato quello della Computer Association International, che ha visto calare il prezzo delle proprie azioni del 19.8% in seguito all'annuncio di una minore entità delle entrate rispetto al previsto. Anche Verity ha dovuto vedersela con una situazione simile, quando alla chiusura del primo trimestre non riuscì a rispettare le attese: vi fu un repentino calo da \$24 a \$10 per i titoli della compagnia. Un'altra vittima dello spietato mondo della finanza.

JP

COMPAQ "TRADISCE" INTEL?

Compaq potrebbe rendere disponibili un computer a basso costo basato su un chip omnicompleto prodotto da Cyrix. Siamo di fronte a un vero e proprio evento: non solo per la prima volta Compaq farebbe a meno della sua partner di lungo tempo Intel, ma questo fatto segnerebbe anche l'ingresso della maggiore produttrice mondiale di PC nella fascia del PC a basso costo. Il processore Cyrix GX integrerà un controller di memoria grafica,

Rivoluzione in casa Apple: la società della mela ha annunciato l'acquisto della NeXT Software e il ritorno del suo fondatore Steve Jobs come consulente di Gilbert Amelio. L'importo dell'operazione si aggira sui 400 milioni di dollari (cifra che include anche l'estinzione dei debiti della NeXT), che verrà pagata in contanti e titoli azionari. Steve Jobs, co-fondatore della stessa Apple e presidente della Pixar, la compagnia che ha sviluppato il film "Toy Story", offrirà la sua consulenza per la creazione del nuovo sistema operativo e per il generale rilancio del settore Macintosh. Il ritorno di Jobs rappresenta quindi la mossa decisiva nel piano strategico di Apple che, come detto, ha attraversato un anno di difficile transizione: nel tentativo di riassetare la società in seguito a non esaltanti performance di mercato, è stato nominato presidente, in febbraio, Gilbert Amelio, che ha riportato la compagnia al profitto in soli tre trimestri, dopo che l'anno fiscale 1996 aveva fatto segnare un totale di circa \$800 milioni di perdite. Sotto la guida di Amelio, Apple ha anche abbandonato lo sviluppo di "Copland", la nuova versione del sistema operativo, oltre ad aver avvicinato numerosi partners esterni per la creazione di un nuovo OS: la trattativa più concreta è stata quella con la Be Inc., fondata da un altro ex-dirigente Apple, Jean-Louis Gassée, che però non ha sortito alcun effetto. Il terzo produttore mondiale di personal computer incorporerà dunque la tecnologia sviluppata da NeXT nella prossima versione del Macintosh operating system, che uscirà nel corso del 1998. Si tratta, ovviamente, di un punto cruciale per la strategia di mercato di Apple, che ancora cerca di colmare il gap tecnologico tra il proprio software e quello targato MicroSoft, dopo aver stabilito uno standard di massima, diversi anni fa, implementando per la prima volta elementi familiari come icone e finestre: l'attuale share di mercato della compagnia non supera il 6%, contro l'8% del 1995. Ma il ritorno di Jobs potrebbe inaugurare una nuova era in casa Apple, come ha sottolineato il presidente Amelio. La tecnologia sviluppata da Jobs per la NeXT è basata su di un sistema chiamato "object-oriented programming", che consente agli sviluppatori di creare programmi partendo da moduli già esistenti, invece di costruire ciascuna applicazione da zero: si tratta di un metodo sul quale stanno già lavorando anche la stessa MicroSoft e IBM. I sistemi sviluppati da NeXT sono già in opera su workstation molto sofisticate e operanti con CPU Intel, e Amelio spera di utilizzare questo supporto per rilanciare la competitività di Apple in un settore, quello professionale, dove MicroSoft domina praticamente incontrastata.

La fusione delle due compagnie ha ricevuto un generale plauso dai maggiori esponenti dell'industria informatica, anche con il supporto di alcuni autorevoli pareri. Ciò che più sembra aver colpito nel segno è il fatto che il ritorno di Jobs contribuirà a modificare, nella percezione del pubblico, l'immagine stessa di Apple, la cui popolarità è in notevole declino da alcuni anni a questa parte. Bob Metcalfe della 3com, ad esempio, sottolinea come ora la società possa contare su di un supporto omogeneo da parte dei propri dirigenti: "Gilbert Amelio ed Ellen Hancock sono persone capaci, estremamente competenti, ma non sono dotate di una particolare caratteristica: il carisma. Ora, con Steve Jobs, questo fattore è stato aggiunto all'insieme." Anche Marc Andreessen, un esponente di punta della NetScape, ha entusiasticamente commentato l'accordo: "Trovo che sia un piano efficace e sono convinto che darà buoni risultati. Abbiamo avuto la prova che Apple ha stabilito le priorità nel giusto ordine." Andreessen non sembra preoccupato dal fatto che, a quanto pare, le applicazioni Macintosh attualmente esistenti non gireranno sul futuro sistema operativo: punto fermo della politica Apple è infatti il continuato supporto del System 7, alla stregua di quanto MicroSoft continua a fare ad esempio con Windows versione 3.1. "È importante che il nuovo OS sia presto disponibile per fornire agli sviluppatori una piattaforma su cui lavorare. L'ideale sarebbe continuare a fornire il giusto supporto agli utenti del System 7, per trasportarli al nuovo sistema nel momento in cui le applicazioni aggiornate saranno rese disponibili. Sembra che, nei loro piani, stiano già pensando a tutte queste cose." Le osservazioni di Andreessen, che rappresentano presumibilmente l'opinione corporativa della stessa NetScape, non sono soltanto un importante segnale di fiducia, ma anche un fattore decisivo nello sviluppo del nuovo sistema operativo: il supporto della compagnia del Navigator alle piattaforme Next/Mac è cruciale per la strategia Internet di Apple, anche in considerazione del fatto che MicroSoft si è sempre dimostrata refrattaria ad allargare la propria attenzione, per quanto concerne Explorer, ai Mac. Piani specifici su questo punto verranno annunciati da NetScape durante il MacWorld Expo, attualmente in corso. Nel frattempo, Andreessen rassicura così gli utenti: "Continueremo a produrre software per System 7 fino a che ci saranno utenti a utilizzarlo, come del resto è successo con Windows 3.1 e NT 3.5, nonostante siano uscite versioni più aggiornate di questi sistemi operativi."

Ma non tutti gli osservatori del mercato sono unanimi nel decretare il successo di questo accordo: le maggiori perplessità riguardano il fatto che sono stati resi noti scarsi dettagli su come Apple utilizzerà, all'atto pratico, le tecnologie sviluppate da NeXT, e quanto tempo porterà via questo processo. Ma sul fatto che il ritorno di Steve Jobs alla Apple rappresenti un ottimo punto di partenza, tutti sembrano comunque trovarsi d'accordo.

Sfruttando un titolo incredibilmente abusato dalla stampa americana, che si è occupata in massa di Apple in questi ultimi giorni, cerchiamo di prospettare un futuro alla compagnia sulla base di quanto accaduto nel corso del 1996. Annalizzando il cammino di Apple negli ultimi mesi, si può a buon diritto ritenere che le cose non potranno che andare meglio, ora che alcuni punti focali sembrano essere stati fissati. La rivoluzione che ha occupato l'intera annata sembra essersi conclusa, anche se magari non tutto è stato fatto con stile, ma le premesse per un 1997 soddisfacente sembrano esserci davvero. La guida di Amelio si è dimostrata efficace, e il ritorno dei bilanci al profitto (di 20 milioni di dollari) nel corso del passato trimestre è senz'altro un risultato ragguardevole.

Purtroppo, su questo punto, le cose potrebbe tornare a peggiorare, poiché le previsioni per il prossimo consuntivo di bilancio, affare NeXT a parte, non sembrano per nulla rosee. Dove Apple deve ricostruirsi è proprio nella sua immagine, alla quale l'affare-Jobs non ha di certo giovato, visto che tutte le debolezze della compagnia sono state esterne in un solo colpo, richiamando a sé un dirigente malamente cacciato più di dieci anni fa. Con una strategia convincente e un sistema operativo che mantenga le promesse sin qui fatte, anche su questo punto le cose potrebbero cambiare. Quello che è certo è che se il 1996 è stato un anno importante per Apple, il 1997 non sarà niente meno che decisivo. Dunque, "What's next, Apple?".

Jacopo Prisco



LE PAZZE CORSE DELLA FLAIR...



Prendete l'antichissimo Ivan Ironman Off Road Racing: aggiungeteci delle armi, qualche pista, la modalità VGA e... voilà, ecco Race Mania!

Avete ancora le idee confuse? Ok, allora prendete un gioco di macchine con visuale a volo d'uccello, infarcate i veicoli di ogni concorrente con missili, mine e barili d'olio, dopodiché buttateli tutti insieme in una stessa pista composta da curve, saliscendi, gallerie e rampe... il vincitore sarà colui che taglierà il traguardo dopo un determinato numero di giri. Tutto chiaro ora?

In effetti lo scopo in Race Mania non poteva essere più chiaro di così, anche se volendo ben vedere, poco fa sono stato un po' riduttivo. A fare da contorno a tutta questa faccenda, vi saranno diverse opzioni. Tra cui la possibilità di scegliere il veicolo col quale gareggiare (ognuno avrà le proprie caratteristiche), le armi, la modalità di gioco (pacifista, giocatore mediocre o distruttore provelto) e naturalmente il circuito o i circuiti di campionato (ve ne saranno un totale di 20, da quelli ghiacciati a quelli in aperta campagna... non che vi sia una qualche differenza!).

In base alla vostra posizione in classifica alla fine di ogni competizione, potrete guadagnare dei soldi che potrete utilizzare per cambiare auto, per riparare quella che già avete oppure per acquistare nuovi gadget. Tra l'altro, durante il gioco, potrete capitare che un elicottero oppure qualche persona ai lati della strada, getti in pista qualche icona bonus: turbo temporaneo, mine oppure barili d'olio... tutto è permesso per vincere la gara! Ma che ci fate ancora qui; il tempo stringe, non vedete che sono già partiti tutti (anche io... con la testa)?



FBS

Mutant

PENGUINS

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

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



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

un'interfaccia PCI e un controller DRAM a 64 bit, tutte funzioni solitamente incorporate in chip distinti dalla CPU. "Intel non ha un prodotto che competi direttamente con il nostro; GX potrebbe essere la soluzione più a buon mercato per i sistemi di computer entry-level, e IBM non ha intenzione di vendere GX86 sotto il proprio marchio; nessun problema quindi per Cyrix", ecco quanto ha dichiarato Michael Slater, editore di Microprocessor Report. Il processore GX sarà disponibile alle velocità di 120 e 133 MHz. "Sarà difficile distinguerlo da un Pentium", assicura Slater.

JP

DVD, IL DEBUTTO AMERICANO

Il pubblico americano potrà finalmente soddisfare le proprie curiosità attorno al DVD, poiché diversi costruttori hanno in programma sessioni dimostrative dei loro prodotti in occasione dell'edizione di quest'anno del Winter Consumer Electronics Show di Las Vegas. Ciascun disco DVD può contenere 4.7 gigabytes di dati per lato, rendendo possibile la registrazione di lungometraggi in alta qualità. In un primo tempo, ci si dovrà accontentare di videodischi preregistrati, ma il debutto di sistemi registrabili è previsto entro l'anno prossimo. Il DVD è stato lanciato, in Giappone, nel novembre scorso da Panasonic e Toshiba. Altre compagnie poi, tra cui Pioneer, si sono aggiunte nonostante l'iniziale accoglienza del mercato si fosse rivelata un po' fredda per la carenza di software. Ora però la situazione è decisamente migliorata e diverse nuove compagnie si fanno avanti. Ad esempio, il 20 dicembre Time Warner ha dato avvio, sempre in Giappone, alla produzione di titoli su DVD quali "Blade Runner" e "Il fuggitivo". Il prezzo dei dischi, 3.000 yen, è lo stesso di un normale CD audio. Anche EMI e Pony Canyon si sono messe in moto. Le previsioni di mercato parlano di 80 milioni di lettori installati entro il 2005, anche in vista di un deciso calo dei prezzi (attualmente stabilizzati attorno ai 600 dollari), mentre sul fronte software, 600 titoli saranno disponibili entro fine anno, e più di 8000 arriveranno da qui al 2000.

JP

PRIMI SGUARDI SU WINDOWS 97

Windows 97 fa il suo primo debutto, non ufficiale, in una versione preview destinata agli sviluppatori. Si tratta, ovviamente, di una versione largamente incompleta rispetto a ciò che vedremo (e installeremo) tra pochi mesi, ma presenta già alcune attese e significative novità: sono stati infatti inseriti nel sistema operativo gli scripting Java e VBS, e sono presenti nuovi tool, più affidabili e intuitivi, per le operazioni di installazione e rimozione delle applicazioni, e per le operazioni di backup e upgrade. E' anche presente un nuovo programma diagnostico che dovrebbe eliminare i rischi di malfunzionamento del sistema. Un'altra piaga della versione 95, il FAT file system che imponeva allocazioni su disco da 32KB, con conseguenti, enormi sprechi di spazio, è stata finalmente ristrutturata: operando un aggiornamento di un disco rigido, passando dal sistema FAT16 al nuovo FAT32, è mediamente possibile risparmiare svariate decine di MB di spazio. Un'altra interessante opportunità riguarda la possibilità di configurare il sistema perché si aggiorni automaticamente, scaricando i file necessari da Internet: in questo modo è possibile disporre sempre della versione più recente di Windows, senza dover intervenire direttamente sul sistema stesso. Purtroppo però, il vero pezzo forte di questa nuova release non era ancora stato implementato: parliamo ovviamente dell'integrazione del sistema operativo con il web browser, Internet Explorer 4.0, che consentirà di gestire tutte le informazioni del desktop sullo stile della navigazione in rete. L'inserimento di questa caratteristica influisce infatti sull'intero sistema, e non riguarda soltanto Explorer, perciò gli sviluppatori della MicroSoft hanno preferito non includerla in questa prima versione. Il beta testing di questa nuova tecnologia, denominata Webview e Active Desktop, prenderà il via a febbraio con l'uscita di Explorer 4.0, ed entrerà per la prima volta a far parte di Memphis (il nome in codice di Windows 97) in una beta prevista per la prossima primavera. In questa futura incarnazione verranno incorporati anche FrontPad e Schedule Agent, le nuove versioni di programmi già collaudati come FrontPage (un editor HTML che ora combina anche la funzionalità di WordPad) e System Agent. Le prime reazioni degli addetti ai lavori, mancanze a parte, sembrano comunque molto positive.

JP

OFFICE 97, L'UFFICIO VA IN RETE

Tra pochi giorni, negli Stati Uniti, è fissata la data di lancio per Office 97, l'attesa nuova versione della famiglia di applicazioni più usate nel mondo. Questa release porta con sé notevoli cambiamenti rispetto al passato, soprattutto mirati alle nuove funzionalità offerte dalla rete, motivo per cui la gestione di documenti HTML è stata tenuta in grande considerazione durante lo sviluppo del prodotto. Ma al di là dei rinnovamenti strutturali, sorgono alcune preoccupazioni riguardo al fatto che Office 97 rimanga un prodotto sviluppato per Windows 95: cosa accadrà, tra pochi mesi, quando verrà alla luce Memphis, la nuova versione del sistema operativo di MicroSoft? Le maggiori perplessità riguardano l'interazione tra le diverse applicazioni di Office e la nuova interfaccia utente, che permetterà di "navigare" attraverso il proprio desktop tramite Internet Explorer 4.0, sfogliando qualsiasi cosa, persino il proprio hard disk, attraverso il browser. Sembra che gli sviluppatori della società di Redmond stiano ancora studiando i particolari che riguardano la coesione dei vari elementi, ma assicurano che, nonostante l'uscita di Office 97 preceda quella di Windows 97 di circa sei mesi, non ci saranno problemi o "interferenze" di alcun genere. La prima versione del nuovo pacchetto, quella Standard, comprenderà i canonici Word, Excel, Power-

AI CONFINI DELLA REALTÀ... VIRTUALE

Da quanto tempo il concetto di RV è ben noto a tutti noi? Molto tempo. Ultimamente si sente sempre più spesso parlare di Internet e sempre meno di RV: ma a che punto siamo oggi con questa "futuristica" tecnologia? Sono andato a domandarlo ad Aaron Brancotti, vice presidente della CyberFunk, un'azienda tutta italiana che spicca per competenza e originalità.

ME: Quali sono le aziende italiane che si occupano di RV nel campo dell'intrattenimento?

AB: Oltre a noi, col nostro CyberBuggy (un sistema immersivo che introduce il giocatore in mondi bizzarri dove si può trovare tutto fuorché la violenza NdME) ci sono la Virtual Sys, che sviluppa con SuperScape, e la HiMum di Bologna. Questi ultimi fanno sistemi PC "carrozati" e ci montano giochi tipo Doom o Descent.

ME: Si dice che negli USA siano avanti dieci anni...

AB: Esistono delle cose interessanti, sì, ma è ora di finirli con questo mito americano. Le cose più interessanti sul ritorno di forza le sta facendo il Prof. Bergamasco a Pisa. In generale sono tre i prodotti che attendo dall'estero con ansia: il Virtual Retinal Display della HITL di Washington (un sistema che disegna direttamente sulla retina usando il laser: definizione incredibile senza dover indossare un casco), un sistema di tracking ottico che ci liberi da tutti quei fili e che non abbia costi paradossali (un prototipo della Polhemus costerebbe sui 25.000\$), e infine schede da un milione di poligoni al secondo (ne esiste una della VideoLogic chiamata Apocalypse 3D, che dovrebbe essere sette volte più veloce della Mystique: l'ho ordinata...). Il migliore resta comunque Disney che col suo DisneyVision da un miliardo a postazione, ha fatto il sistema VR per il divertimento più bello in assoluto. Infine ti segnalo il progetto di C. Cruz-Neira, CAVE (un sistema semi immersivo composto da tre pareti più il pavimento, sulle quali vengono proiettate immagini che cambiano in tempo reale in base ai movimenti dell'utente che si trova nel centro NdME) un vero uovo di Colombo!

ME: Ciò che distingue la RV da un gioco come Quake, sta sostanzialmente nel diverso grado di immersione. Qual è la differenza in termini di hardware tra un sistema VR e un PC o una console?

AB: Ormai il confine si sta assottigliando. Noi usiamo dei Pentium 133 con 32MB e Win95... d'altra parte oggi con cinque o sei milioni puoi attrezzarti una postazione che tre anni fa avresti pagato dieci volte tanto. ME: E in termini di programmazione?

AB: Beh, se un gioco è già veloce e in 3D reale (vedi Quake, NdME) non ci vuole molto a VRizzarlo: basta aggiungere le routine di lettura del casco...

ME: Puoi citarmi i prodotti più sofisticati e quelli più belli in termini di rapporto Q/P?

AB: Non è che ce ne siano molti, il parere è soggettivo. Noi usiamo i caschi Virtual i-o che hanno un campo visivo più stretto di altri ma si possono usare con gli occhiali. Altri preferiscono i Forte, apparentemente più immersivi e resistenti... I prezzi sono allineati entrambi sotto i 1000\$. Periodicamente vengono annunciati nuovi prodotti che poi spariscono regolarmente. C'è il mitico quanto PowerGlove: la Abrams aveva detto che l'avrebbe rimesso in produzione ma poi non se ne è saputo più nulla.

ME: Parlavvi prima del ritorno di forza: a che punto siamo?

AB: A Pisa ci lavorano: è un problema complesso. Hanno sviluppato un esoscheletro che prende tutto il braccio. Pare che alla NASA abbiano degli esoscheletri completi ma sono solo voci.

ME: Esiste qualche prodotto immersivo davvero bello nel campo dei games?

AB: Il nostro CyberBuggy... poi c'è la Virtual Images con il suo CyberPak, uno sparaspasa. Poi c'è Virtuality con il suo PacMan: quando l'ho provato io però era buggato...

ME: Com'è il mestiere di programmatore di mondi? Che opportunità lavorative offre, in Italia, questo settore?

AB: E' un po' dura, è un mercato ancora inesistente, ma il primo che arriva con l'idea giusta fa i miliardi (se Bill non se lo compra prima). Opportunità lavorative: pressoché nulle. L'unica è sviluppare verticalmente... La RV è stata rovinata dai media che ne hanno parlato in toni elegiaci senza sapere cosa fosse, promettendo guarigioni miracolose e sesso virtuale (e ancora continuano, vedi Vanzina!). Personaggi arruffoni che ci si sono buttati tipo squali lasciando la clientela con l'amaro in bocca. Comunque sia ora vedo bene il VRML (anche se è meglio Superscape, ottimo sistema) e sono un sostenitore dell'intelligenza artificiale, vedi gli animaletti di Carl Sims...

Bene, ora forse possiamo dire di saperne qualcosa di più e possiamo smettere di fantascienza. La RV esiste già da un pezzo e le evoluzioni che sta subendo sulla rete sono il punto più interessante di tutta la questione. Ringrazio Aaron Brancotti e la CyberFunk: chissà mai che non ci si risenta tra qualche mese....



ME

PSYGNOSIS ALLA CARICA

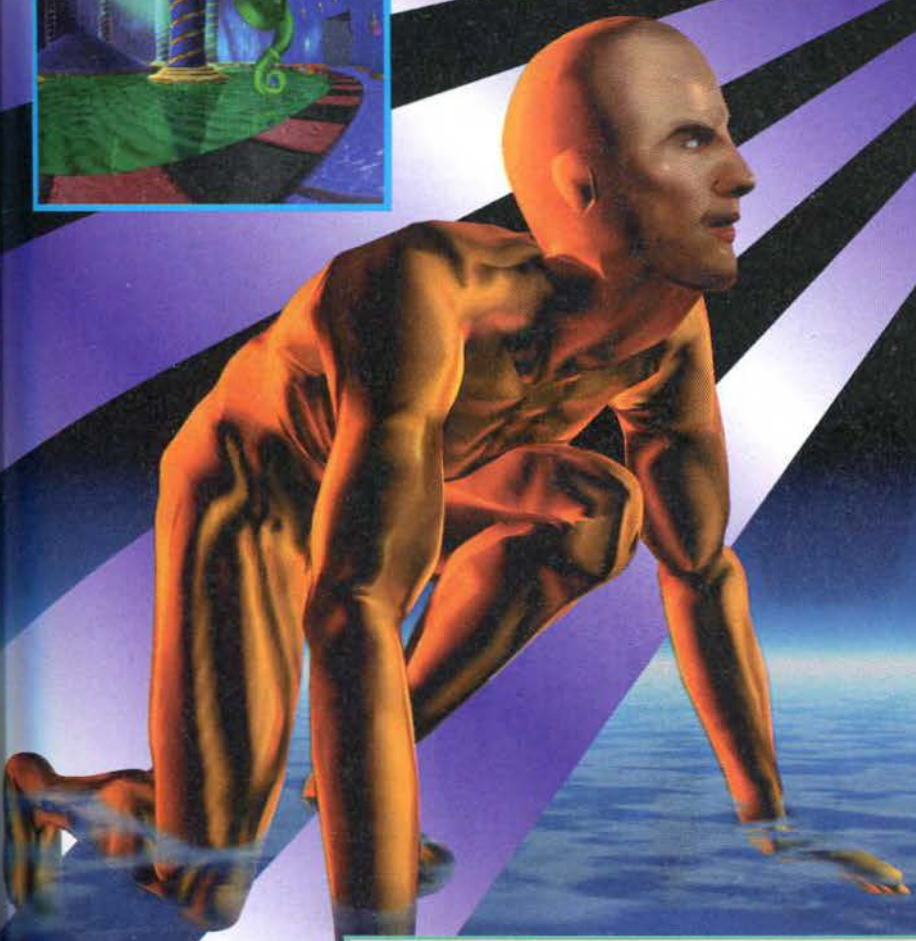
Sembra che Psygnosis, azienda che non ha bisogno di presentazioni, si stia preparando a un 1997 da sballo. L'idea vincente (per ora in via puramente teorica) sta nella decisione di produrre, durante quest'anno, una serie di titoli che supporteranno diversi hardware per l'accelerazione 3D (come il Pentium MMX e le schede Matrox Mystique e 3D Blaster). Alla Psygnosis si assicura che entro fine primavera tutti i nuovi giochi per PC, da loro sviluppati, saranno dotati di questa caratteristica, a favore della velocità di gioco, della qualità grafica e, naturalmente, del divertimento. A primavera vedremo dunque alcuni di questi nuovi prodotti: per ora se ne conoscono tre: Formula 1 (un gioco di corse dal nome alquanto impegnativo), Wipeout XL (un altro gioco di corse, seguito di Wipeout: sei piste e undici armi, non aggiungo altro) e G-Police (una via di mezzo tra uno sparattutto e una simulazione futuristica di elicottero). Sicuramente quest'ultimo è quello che mi attira di più: dopo aver armato come si deve il nostro mezzo volante, dovremo sciorazzare tra i grattacieli di una città 3D tutta da esplorare (e da distruggere, ahaha!). Psygnosis creerà prodotti compatibili per tutti i chip esistenti dedicati al 3D,



con maggior attenzione per quelli che possono essere programmati tramite gli standard Microsoft come il Direct 3D API. Sarà bene tenere sott'occhio questa software house, perché sembra proprio che ce la stia mettendo tutta per operare con competenza e creatività. Esempio palese di questa politica è stato sicuramente Discworld II, al quale TGM ha dedicato la copertina di dicembre scorso. Anche per quanto riguarda le console, Psygnosis ha in cantiere molti giochi tra i quali segnalerei League of Pain, una simulazione di sport futuristico che uscirà anche in versione PC: Psygnosis comincerà a pubblicizzarlo, tra febbraio e marzo, attraverso una grossa operazione di marketing (pare che verranno distribuiti 43.000 poster in 1500 college). Stay tuned.

ME

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!

TGM NEWS

Point e il nuovo Outlook, che sostituisce il vecchio Schedule. In aggiunta, sarà offerta anche una edizione Professional, arricchita dal database Access. Ma le proposte non si fermano qui, e sono previste anche le versioni Developer e Small Business, la prima delle quali includerà, fra l'altro, il nuovo Intellimouse dotato di "rotella" centrale per scorrere più facilmente i contenuti dei documenti. E anche se le diverse applicazioni avranno in comune parte del codice, più che altro quelle relative ai menu e alla nuova guida in linea "Wizard", Office 97 richiederà mediamente ben 102 MB di spazio su disco, con punte di 167 MB per un'installazione completa. L'uscita del pacchetto in edizione Italiana è prevista per febbraio.

JP

I NUOVI NOMI DI INTERNET

La crescita di Internet è inarrestabile, e questo è un dato di fatto, sicuramente positivo. Il problema è amministrare questa enorme crescita, cercando di evitare problemi di traffico, volume e inequità. Per questo motivo la Internet Society ha stabilito la necessità di introdurre sette nuove categorie di "domain names", gli indirizzi della rete, per meglio classificare i diversi siti che ogni giorno nascono e crescono. Attualmente esistono già sette categorie, oltre a quelle che segnalano la nazione di provenienza: sono ".com", ".org", ".edu", ".net", ".mil", ".gov" e ".int". Quella più inflazionata è sicuramente la ".com", che annovera migliaia di nuovi arrivati ogni giorno. Un'organizzazione sussidiaria della Internet Society, chiamata Ad Hoc International Committee, si è occupata di stabilire quali saranno le nuove categorie, raccogliendo i suggerimenti di alcune istituzioni della rete e del pubblico, attraverso il proprio sito web (www.iahc.org). Il fatto interessante è che proprio analizzando i consigli ricevuti, anche quelli dei comuni utenti di Internet, verrà composto il nuovo elenco, che dovrebbe entrare in vigore a partire da febbraio. Già si fanno previsioni sulle probabili new-entry, e sembra scontato il debutto della categoria ".biz", che darebbe un po' di ossigeno alla fin troppo numerosa famiglia ".com". Un altro indirizzo che ha ottenuto un largo supporto è stato ".sex", e visto il livello di interesse destato dal sesso su Internet, è lecito attendersi che anche questo nuovo domain name venga ufficialmente riconosciuto. Ma le possibilità sono infinite, e l'unico limite è la fantasia, tanto più che i nuovi suffissi potranno constare anche di cinque lettere. I risultati di questo ampliamento saranno senza dubbio positivi, visto che già in passato si sono scatenate alcune accese dispute intorno alla registrazione degli indirizzi, soprattutto nel caso di compagnie aventi nomi simili o identici. Una volta stabilite le nuove famiglie, il comitato si occuperà presumibilmente anche della registrazione degli indirizzi, per ottenere i quali sarà necessario sostenere una vivace competizione: è infatti in programma di aggiungere un massimo di 30 nuovi sid all'anno per ciascuna categoria.

JP

MACWORLD EXPO, APPLE SI ESPONE

E' apparso nervoso, ma fortemente intento a lanciare messaggi rassicuranti, il presidente di Apple Gilbert Amello, in occasione del discorso di apertura del MacWorld Expo di San Francisco. E se lo scorso anno il tema della conferenza era stato fornito dalle immagini del film "Mission Impossible", quest'anno è stata la volta di "Independence Day", come gli abitanti della terra, nel film, riescono a sconfiggere la minaccia aliena quando ormai tutto sembra perduto, così Apple, nella realtà, conta di riprendersi da una situazione che la vede sfavorita e in grave difficoltà. Tutto, naturalmente, parte da Steve Jobs e dall'acquisizione della NeXT, la cui tecnologia verrà inserita nel prossimo sistema operativo Mac, ora denominato "Rhapsody". Amello ha riconosciuto che la situazione precaria in cui si trova la compagnia necessita di un forte scossone, come era accaduto alcuni anni fa con il passaggio dal Motorola 68000 al PowerPC: questa volta l'ideale "transito" interessa il sistema operativo, basato sulla tecnologia NextStep: il cambiamento sarà rapido e indolore, assicura Amello. Rhapsody verrà distribuito agli sviluppatori già verso la metà di quest'anno, ma si tratterà di una versione non in grado di far girare alcuna applicazione Mac esistente. Il vero trasferimento avverrà attorno alla metà del 1998, quando sarà pronta una release unificata, capace di far funzionare qualunque programma Mac in un'apposita finestra, a una velocità paragonabile a quella degli attuali PowerPC. E nonostante Apple, ovviamente, spinga verso il nuovo sistema operativo, non dimenticherà tutti gli utenti del System 7.0, per il quale sono previsti numerosi upgrade nel corso dei prossimi anni: sono in programma versioni aggiornate ogni sei mesi circa, la prima delle quali uscirà questo stesso mese, sotto il nome di Harmony. Sarà poi la volta di Tempo nel mese di luglio, di Allegro e di Sonata nel 1998. Per dare peso alle proprie sicurezze, e per distogliere l'attenzione del pubblico verso le paure legate al prossimo consuntivo di bilancio (si parla di 150 milioni di dollari di perdite), Amello ha parlato di una stagione natalizia deludente, soprattutto per quanto riguarda la linea Performa, ma la sua volontà di minimizzare il problema e di liquidarlo come un incidente di percorso è apparsa evidente. Sul piano pratico, prima di passare la parola a Steve Jobs, Amello ha effettuato una dimostrazione nella quale un Macintosh operante tramite un processore Exponential da 450MHz surclassava, sul piano delle prestazioni, un PC dotato di Pentium Pro da 200MHz. Salito sul palco, Jobs ha ricevuto una dose d'applausi simile a un'ovazione, e ha poi tenuto un breve discorso, per la verità più vestendo i panni di un osservatore esterno che di un esponente della compagnia. Il nuovo consulente di Apple ha fatto notare come i sistemi Windows siano ormai ben più progrediti dei Mac sul fronte tecnico-strutturale, soprattutto per quanto riguarda il multitasking. Il punto focale della strategia Apple deve essere, secondo Jobs, riuscire a offrire agli utenti qualcosa che non è possibile trovare da nessun'altra parte, poiché ormai le ottime alternative si sprecano. L'obiettivo dichiarato è quello di ottenere un sistema operativo che possa rivaleggiare con Windows NT, anche se il tempo a disposizione non sembra poi molto: sebbene la NeXT stia lavorando al sistema NextStep da quasi cinque anni, per giungere

DVD: IL VIDEOREGISTRATORE HA LE ORE CONTATE?



Potevamo non parlare più di un apparecchio che ci ha tenuto compagnia per tanti mesi all'interno di questa rubrica? Certo che no! Ed eccomi qui a raccontarvi del nuovissimo lettore DVD prodotto dalla Panasonic, in vendita da quest'anno. Inizierete con lo specificare che esistono due modelli, il DVD-A300 e il DVD-A100. Il primo è naturalmente il migliore, con più optional del secondo. In generale entrambi si presentano come un normale lettore CD, dalla linea sobria e i colori metallizzati. Otto i pulsanti che troveremo sui davanti, per nulla diversi da quelli di un video: power, volume, apricarrello, play, stop, ricerca avanti e indietro, tasto cuffie. Appena inserito il CD, ops il DVD, appare sullo schermo un menu opzioni. L'apparecchio ci dice che ha riconosciuto il disco come Digital Versatile Disk (ma potrebbe riconoscere e riprodurre anche un normale CD audio). All'interno del disco ci sono più tracce e il menu ci invita a sceglierne una. La qualità delle immagini (gestite dalla compressione MPEG2) dipende dal monitor (leggasi TV) che si utilizza: può non essere bellissima col televisore sbagliato, ma una volta trovata la configurazione ottimale ci si trova di fronte a una risoluzione a cui non eravamo abituati! Ora non resta che scegliere la traccia audio: un DVD contiene colonne sonore per otto lingue diverse e se siamo sfortunati e non troviamo la nostra, possiamo acccontentarci dei sottotitoli, disponibili in 32 lingue. La qualità audio è eccellente, inoltre non sempre le colonne sonore differiscono solo per la lingua: possono essere completamente diverse e nel caso del DVD lancio, intitolato "Special Dreams", si può scegliere tra musica classica, canzoni giapponesi (mmm) o commento a voce. Sempre in questo disco, si possono provare altre caratteristiche innovative come ad esempio quella che consente di scegliere la telecamera che si preferisce: nel caso di un concerto, si può inquadrare il palco oppure il gruppo e se il/la cantante vi piace in particolare modo, potrete gustarvi un suo primo piano per tutta la durata della performance. Detto questo aggiungo che le stime di vendita dei lettori DVD (non solo Panasonic) per il 1997 si aggirano intorno agli 820.000 "esemplari" distribuiti, mentre per il 2005 si prevede che il numero di apparecchi circolanti si aggirerà sugli 80 milioni. Considerando che il meno fortunato videodisco, che vede oggi 7 milioni di lettori in circolazione, può vantare una lista di 35.000 film (strano ma vero), si pensa che le major americane cominceranno a produrre un simile numero di titoli verso il 1999. Intanto continueremo con il buon vecchio video, che per il momento ha ancora il pregio di poter registrare...

ME



SEGA LANCIA IL SUO CANALE TV ONLINE

Il Sega Net Link è un modem a 28.8 Kbps studiato per trasformare il potente Saturn in una postazione per la navigazione della rete. A partire dal 27 Gennaio sarà accessibile sul web un nuovo servizio chiamato On-TV, un vero e proprio canale TV dedicato ai saturnisti. Su On-TV si potrà accedere a un buon assortimento di programmi, dalle news alle previsioni del tempo, dallo sport alla normale programmazione TV e all'intrattenimento. Gli utenti avranno un mese di accesso gratis, dopodiché dovranno pagare quaranta dollari per un uso illimitato del servizio. "Il Net Link è di un browser per Internet - sottolinea il direttore generale della Sega, Kerry Bradford - è stato infatti studiato per essere elastico così da offrire servizi on-line ed esperienze nuove a diverse categorie di utenti."

Ma il Sega Net Link non è l'unica periferica per Saturn: Sega insieme a NTT, una compagnia telefonica giapponese, ha annunciato che presto sarà disponibile per il Saturn un video telefono. La periferica, che altro non è che una piccola telecamera a cui è stato aggiunto un microfono, si inserirà nel solito slot e consentirà agli utenti del Saturn di parlarsi e di vedersi per la modica cifra di 260 dollari.

ME



NETSCAPE LANCIA COMMUNICATOR



Con due giorni d'anticipo rispetto a quanto inizialmente dichiarato, la NetScape Communications ha reso disponibile la prima beta-version del nuovo Communicator, un prodotto che riunisce la nuova release del popolare Navigator e una serie di altre applicazioni. Tramite Communicator è possibile gestire tutti gli aspetti di una connessione alla rete, utilizzando Navigator 4.0 per la navigazione web, Messenger per la posta elettronica, Composer per costruire pagine in HTML, Collabra per esplorare i NewsGroup e Conference per le audioconferenze. Una preview del pacchetto è già disponibile dalla metà del mese di dicembre, ma era stata fornita soltanto a un ristretto gruppo di sviluppatori. In linea generale, Communicator ha ottenuto un responso largamente positivo, anche se è chiaro che la beta attualmente in diffusione è ancora lontana dal prodotto finale, ed è disponibile unicamente in inglese, e per sistemi Windows 95. Le maggiori modifiche sono state apportate all'interfaccia grafica, che risulta notevolmente ristrutturata e più gradevole. Una speciale "barra delle applicazioni", posizionabile a piacere sul desktop, consente di raggiungere con un click i quattro programmi principali, mentre Conference funziona in maniera autonoma. Sembra però che una delle più interessanti caratteristiche, presenti nella preview riservata agli sviluppatori, sia andata persa nella beta destinata al pubblico: si tratta di un tool molto simile ad AutoSearch, presente in Internet Explorer 3.0, che consente di effettuare ricerche evitando di connettersi direttamente a un motore di ricerca. Il browser trasmette e riceve automaticamente le informazioni, sfruttando alcuni tra i maggiori search engine ma permettendo di gestire il tutto dalla propria finestra locale delle URL. Pare che i fornitori dei maggiori servizi di ricerca sfruttati da questo tool (Yahoo, Infoseek, Excite) non fossero stati debitamente informati, motivo per cui si è evidentemente preferito di non includere questa caratteristica nel prodotto finale.

Alcune delle principali migliorie tecniche che erano state annunciate sono già presenti in questa beta, ma diverse importanti novità mancano ancora, prima fra tutte la possibilità di codificare i messaggi di posta elettronica. Anche la guida in linea è largamente incompleta. Il browser, di tutto il gruppo delle applicazioni sembra essere quella meno solida, tanto che potrebbe anche presentarsi l'eventualità di pagine non correttamente visualizzate. Ad ogni buon conto, i commenti negli ambienti professionali sono incoraggianti, non solo in relazione al prodotto finale, ma anche per quanto riguarda la discreta funzionalità generale di questa preview, una delle più complete che NetScape abbia mai reso disponibile.

Delle versioni beta per sistemi Unix e Mac saranno pubblicate all'inizio del 1997, mentre le release definitive sono attese entro il mese di marzo, in contemporanea con Internet Explorer 4.0.

NetScape Communicator preview release 1, per Windows 95, è disponibile per il download al sito della NetScape.

Jacopo Prisco



SURFACE TENSION



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

all'attuale versione di NT (la 4.0) ce ne sono voluti ben otto.
Una nota di colore alla manifestazione è stata aggiunta dalla presenza di Jeff Goldblum, uno dei protagonisti del film "Independence Day", che è apparso brevemente sul palco in compagnia di Amelio.
JP

CROLLANO LE AZIONI DELLA MELA

Reagendo all'annuncio della compagnia secondo cui Apple presenterà perdite, nel prossimo consuntivo di bilancio, per quasi 150 milioni di dollari, gli investitori hanno ulteriormente perso fiducia nelle azioni della società, che hanno subito un deciso crollo proprio poche ore prima dell'inaugurazione del MacWorld Expo. A nulla sono serviti i buoni propositi già lanciati da Amelio dopo l'acquisizione della NeXT: di più sono valsi i timori sui prossimi dati fiscali, che hanno provocato un riassetto delle previsioni degli osservatori, e un ribasso nelle valutazioni dei titoli azionari di Apple. Non solo, ma il fatto che Apple cada una volta ancora "in rosso" è motivo di grande delusione e stupore per il mondo economico, che vede questo fatto come decisamente inappropriato in un momento in cui, per mille motivi, la compagnia dovrebbe dare un'immagine di grande solidità interna. Le previsioni più aggiornate parlano ora di perdite per 53 centesimi ad azione: in precedenza il negativo era stimato in un massimo di 4-5 centesimi. Anche sul fronte del fatturato, Apple deluderà le aspettative, facendo registrare un dato di circa il 10% inferiore rispetto allo scorso trimestre, quando aveva ottenuto introviti lordi per 2,3 miliardi di dollari. I motivi di questa situazione sono, come poi sottolineato dallo stesso Amelio, le vendite non soddisfacenti della linea Performa e l'impossibilità di soddisfare tutte le richieste per i modelli PowerBook. Rimane ancora esclusa dal bilancio la somma legata all'acquisizione della NeXT, 400 milioni di dollari che verranno ammortizzati nel corso dei prossimi mesi. Secondo un'opinione diffusa, prima che Apple possa tornare al profitto sarà necessario attendere ancora un altro trimestre, il quale al massimo potrà essere chiuso in pareggio. La società, sotto la guida di Amelio, è già al lavoro per forzare tagli sui costi di produzione per oltre 1 miliardo di dollari, ma diverse opere di ristrutturazione societaria sono già state svolte nel recente passato, e non sono di certo state indolorite: questa volta, dunque, non si tratterà di eliminare il "grasso" in eccesso, ma di tagliare direttamente dal muscolo.
JP

LA VITA È UN FLIPPER

Dite la verità, non siete d'accordo con me che sono molto meglio i flipper veri e propri rispetto a quelle pallide versioni digitali (senza nulla togliere all'impegno che ci mettono i programmatori nel farlo)? Certo, un cassone è un po' più scomodo da far sparire quando il capo ufficio passa per un controllo, ma volete mettere la meccanica di quei gioielli con quella di un semplice computer? Proprio per tutti quelli che hanno il pallino del flipper (quello delle bocce è fin troppo semplice da trovare), è nata un'associazione che fa proprio al caso loro: Tilt!, il primo club che unisce senza scopo di lucro, giocatori, collezionisti ma anche semplici appassionati di pinball in tutta Italia, isole comprese!

Creata da Federico Croci (presidente) e Mario Batacchi (vicepresidente), l'associazione organizza riunioni, gare, campionati ed eventi tutti incentrati su questo gioco da molti sottovalutato. Pensate che solo la collezione di Croci vanta qualcosa come 210 pezzi di un periodo che va dal 1930 ad oggi, moltissimi dei quali messi a disposizione nei locali dell'associazione, a cui potrete giocare gratuitamente... oltre a questo saranno disponibili libri, schemi elettrici, manuali di manutenzione e depliant originali dell'epoca, buona parte dei quali già consultabili all'indirizzo Internet www.tilt.it.

Semmai foste interessati a questo gioco con le palle (battuta immancabile), potete farlo contattando l'associazione all'indirizzo:

TILT! - c.p. 6211 - 40138 Bologna Roveri
oppure via E-Mail: info@tilt.it dicendo che vi manda Peppino o pizzettaro (non è vero niente ma suona bene!)
FBS

UN CD PER TUTTI

Creative Digital Research, un'azienda che si occupa di software per la masterizzazione di CD-ROM, e DynaTek Automation System, produttori di apparecchiature per l'archiviazione di dati, hanno recentemente proposto un'interessante soluzione dedicata agli sviluppatori (in particolare nel campo del multimediale). La nuova idea consiste in un CD-ROM compatibile con le tre piattaforme più usate al momento: PC, Macintosh e Unix. Al momento, chi intende distribuire un prodotto dedicato a più piattaforme ha due possibili alternative: o vende più CD separatamente, il che va decisamente a gravare sui costi di produzione, o crea dei dischi ibridi, contenenti istruzioni diverse per ogni sistema (con una conseguente diminuzione della disponibilità di spazio). Creative Digital ha decisamente superato questi problemi inventando un nuovo formato di CD-ROM chiamato HyCD. La trovata consiste nel condividere, anziché duplicare solamente, i dati delle applicazioni. Il software di premasterizzazione studiato da Creative Digital sarà venduto in bundle col nuovo sistema di masterizzazione CDM 4000 prodotto da Dyna Tek. Quest'ultimo è basato sul solido Unix e opera attraverso un lettore laser 4X, un registratore (anch'esso 4X), un hard disk drive da un gigabyte e da un controller che regola il flusso dei dati al fine di impedire eventuali cali di velocità nella trasmissione dei dati, cosa che se dovesse accadere, comprometterebbe la riuscita dell'operazione di masterizzazione.
ME

DIABLO D'UNA BLIZZARD!

Per capire una grande opera bisogna conoscerne la genesi, e per conoscerne la genesi bisogna parlare con coloro che l'hanno creata: è con questo saggio insegnamento ben in mente che abbiamo partecipato a una conferenza telefonica avuta luogo negli Stati Uniti durante la quale Bill Roper, produttore esecutivo di Diablo e alto esponente della Blizzard, ha risposto alle domande dei giornalisti europei riguardo alla sua più recente fatica. Ecco dunque cosa gli abbiamo chiesto...

TGM: Uno dei grandi punti di forza di Diablo è la possibilità di sfidare altri giocatori umani attraverso Internet col vostro servizio gratuito "Battle.net": che bilancio tracciate, sinora, di questo esperimento, e che prospettive può offrire la rete al videogiocatore moderno?

B: Siamo molto soddisfatti di come si stia sviluppando "Battle.net". Riteniamo che la possibilità di sfidare altri giocatori umani, magari residenti dall'altra parte del globo, sia una prospettiva elettrizzante: non solo riguardo alla longevità del nostro gioco, ma anche al fine di rendere "Battle.net" e Internet in generale, un luogo di interazione sociale. La risposta del pubblico è stata davvero formidabile, e questo ha portato alla nascita di una sorta di microcosmo creato dai giocatori in cui si sfidano stili e tecniche differenti, in cui si cerca di onorare il proprio nome o quello del proprio team, adottando codici morali e metodi di guerra ogni volta diversi. In più, "Battle.net" rappresenta per noi un'arena, una tecnologia aperta, perciò non possiamo escludere di aggiungere qualche particolarità o qualche estensione di Diablo non altrimenti disponibile.

TGM: Facciamo un passo indietro, tornando al vostro precedente capolavoro: Warcraft II. Avete intenzione di inserirlo nel "Battle.net"? E state già pensando a Warcraft III?

B: Se, in futuro, avremo la possibilità di inserire anche Warcraft II in "Battle.net", non esiteremo a farlo: si tratta più che altro di una questione di natura tecnica. E per quanto concerne Warcraft III, abbiamo già qualcosa in mente, ma non si tratta di un progetto che rientri nei nostri piani più immediati. Possiamo però dire con certezza che Warcraft, il nostro prossimo titolo, sfrutterà appieno le potenzialità di "Battle.net", seppure in maniera leggermente differente rispetto a quanto accade con Diablo, data la natura del gioco.

TGM: A cosa vi riferite?

B: Al fatto che con Warcraft i giocatori non potranno uscire ed entrare liberamente nelle partite già in corso, ma verranno raccolti in una chat room sino a che il numero stabilito di partecipanti non sarà raggiunto (si parla di un massimo di otto). La struttura strategica di questo titolo implica che una partita venga congegnata e pianificata dall'inizio alla fine.

TGM: Torniamo a Diablo... Questo gioco si configura come un RPG, ma sono presenti diversi elementi che lo fanno somigliare molto a un action game. Non pensate che uno sviluppo più approfondito delle caratteristiche RPG avrebbero giovato alla longevità del gioco, che al di là dell'opzione multiplayer non è eccessivamente profondo nella modalità a un singolo giocatore?

B: Siamo d'accordo sul fatto che Diablo sia in parte anche un action game: in fondo si tratta di un ibrido, un po' come è stato il caso, fatti i dovuti raffronti, di Warcraft II. Il nostro obiettivo con questo gioco era di ampliare il mercato potenziale degli RPG: il modo più diretto per rendere appetibile Diablo a una platea maggiore era di incorporare elementi d'azione. Molte persone stentano ad avvicinarsi agli RPG perché li ritengono troppo complicati, poco immediati o ricolmi di strani dati da tenere a mente: quello che davvero desideravamo era poter ricevere commenti positivi sul gioco sia dagli appassionati di RPG, sia da persone che in un modo o nell'altro non si erano mai cimentate in questo genere di giochi. Il fatto che, effettivamente, abbiamo ricevuto responsi entusiastici su Diablo da entrambe queste tipologie di giocatori, ci rende estremamente orgogliosi del lavoro svolto. Certo, non possiamo negare che ci avrebbe fatto piacere lavorare di più sull'aspetto RPG, ed è un proposito che ci siamo prefissati per uno dei nostri prossimi giochi. Intanto, con Diablo, siamo riusciti a rendere molto popolare un genere che, in precedenza, non aspirava ad ottenere un successo di pubblico unanime. Pur essendo in fin dei conti un gioco di ruolo, quindi, Diablo riesce anche ad essere un ottimo successo commerciale perché non presenta quelle classiche difficoltà di ambientazione, per il giocatore medio, che un RPG di stampo classico in genere comporta.

TGM: Diverse fonti assicurano che il 1997 sarà una grande annata per l'industria informatica: pensate anche voi che sarà davvero così? E com'è andato, in ogni caso, il vostro 1996?

B: Beh, per noi il 1996 è stato un anno davvero ottimo, anche se non possiamo ufficialmente parlare per conto della compagnia, almeno in senso economico, perché credo che i dati di bilancio non siano ancora stati resi noti. Ma dal punto di vista dello sviluppo, effettivamente, è stato un ottimo periodo: man mano che la tecnologia progredisce, i programmatori possono realmente mettere in pratica le loro "visioni". Credo che nel 1997 questa tendenza sarà ancora più netta, e per tutti gli sviluppatori di videogame il trasferimento delle loro idee sullo schermo sarà ancora più immediato, senza dover rinunciare a nulla. Il massimo sogno per un programmatore di giochi è realizzare un mondo virtuale da cui la gente sia attratta e stimolata. Non è sempre facile riuscirci, però è fuori di dubbio che le tecnologie oggi a nostra disposizione siano di grande aiuto in questo compito. Il 1997 costituirà un altro passo sulla strada dell'interattività, e credo che sarà una grande annata da vivere per coloro che fanno parte di questo settore!

TGM: Non possiamo che essere d'accordo... salutiamo Bill e lo ringraziamo per la sua disponibilità.
Jacopo Prisco



CHE PARADOSSO, MA BADA BEN BADA BEN...

Il tempo, la quarta dimensione, quel qualcosa che per noi creature mortali rappresenta il metro di vita. Cosa mai potrebbe succedere se qualcuno scoprisse un modo per poterlo manipolare a piacimento? Quale sarebbe il destino dell'umanità se dei pirati temporali iniziassero a sconvolgere gli eventi e a provocare incongruenze nel continuum? La risposta potrebbe arrivare proprio da questo Time Paradox, avventura grafica "casalinga" budgettaria ad opera della Flair Software...

La trama è del tutto essenziale ed è ambientata in un ipotetico futuro nel quale è stato istituito un Consiglio Governativo con il compito di proteggere la Terra contro le disfunzioni del tempo. I problemi iniziano a sorgere quando un membro del consiglio, tale Morgana Le Fay, per uno sciocco dverbio, decide di abbandonare il gruppo e utilizzare i dispositivi temporali per ribaltare il destino dell'intero pianeta a partire dalla Preistoria...

Per acchiappare quella birichina, gli altri membri decidono di mandare una biondona di nome Kay col compito di fermare quella



zazza egocentrica, rimettendo nel contempo le cose a posto... niente Homo Sapiens che si fa la barba con rasi elettrici, niente morte per disintegrazione particel-

lare durante la presa della Bastiglia e, soprattutto, niente treni a vapore all'epoca di Leonardo! Come avrete senza dubbio intuito, voi vestirete i panni di Kay in quella che, per molti versi, potrebbe "ricordare" un'avventura grafica vecchio stampo (mooolto vecchio!). Utilizzando una certa serie di verbi con diversi particolari su schermo e oggetti che potranno essere raccolti qua e là per le locazioni, finirete col visitare ere come il Medioevo, il Rinascimento e addirittura il futuro, nel quale, come ci si può ben immaginare, avverrà lo scontro finale con la vostra antagonista... La grafica sarà rigorosamente in VGA, con particolari a metà strada tra la digitalizzazione (pessima) e i semplici disegni in bitmap. L'azione verrà sempre mostrata a schermo pieno, sul quale, dopo un semplice click del tasto destro del mouse, apparirà in sovrapposizione l'interfaccia verbale, un sistema un po' vecchiotto ma pur sempre funzionale.

L'inventario apparirà solamente quando si vorrà utilizzare il verbo "USA", mentre i salvataggi e i caricamenti potranno essere eseguiti direttamente da un paio di voci situate nella stessa lista di verbi usati durante il gioco.

FBS

"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!



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

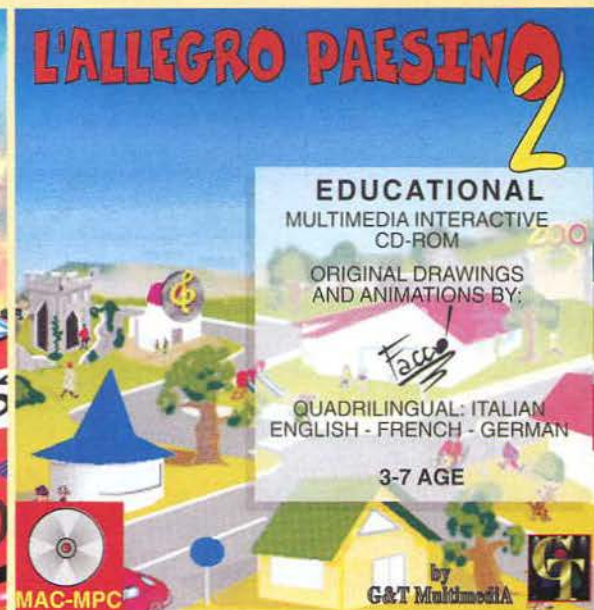
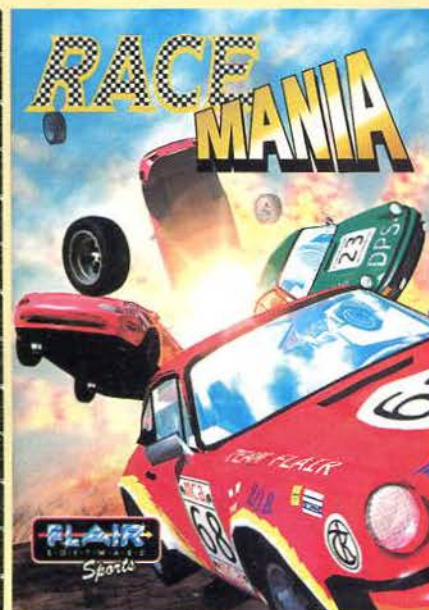
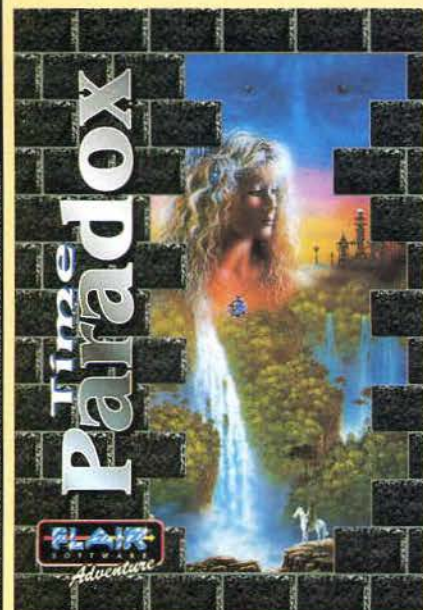
Disponibili presso i migliori rivenditori!



PC SOFTWARE IL FUMETTO IN... CD ROM

Dice il saggio...
per vederci in anteprima vieni al sito quanto prima!
<http://www.rimini.com/>

NICK CARTER IL MISTERO DEL TESORO DEGLI INCAZ!



EDUCATIONAL
MULTIMEDIA INTERACTIVE
CD-ROM

ORIGINAL DRAWINGS
AND ANIMATIONS BY:

Facco

QUADRILINGUAL: ITALIAN
ENGLISH - FRENCH - GERMAN

3-7 AGE

MAC-MPC

by
G&T Multimedia

MATCHITALIA

MATCHITALIA s.r.l. - C.so D'Augusto, 193 - 47037 Rimini
Tel.: 0541-50171 - Fax: 0541-25689 - E-Mail: rpaolini@rimini.com

BASSI POTENTI

**Logic
3**

**STRUMENTI DI
POTERE**



**FIDELITY
CENTER**

**FIDELITY
CLIENT**

**Diventa anche tu un
Fidelity Client
un mondo di privilegi ti aspetta**

Logic 3

**Un' ampia gamma di casse da 10 a 100 Watts PEP.
PEP è sinonimo di Qualità Sonora.**

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 dà diritto ai numerosi privilegi per l'acquisto dei prodotti Logic 3 presso tutti i Fidelity Center d'Italia.

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

nome e cognome _____
età _____ professione _____ città _____
indirizzo _____
telefono _____
sono cliente Logic 3 SI NO ign-ab/10

SCEGLI DI VINCERE



PRINCE

GENSOFT



Lombardia - Piemonte - Liguria - Lazio: Teknos Trading • Grattacielo Andrea Doria Via Don Abbo, 12 - Imperia Tel. 0183-29.91.91
Resto d' Italia: Gensoft • Via dell'Appeso, 7 - Pontelagoscuro (FE) Tel. 0532-79.62.16

- 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**
OFFICE & GAMES - Carrù (CN)
DATA SHOP - Torino
TELEMATICA CENTER - Verbania Intra (VB)
- LIGURIA**
OFFICE & GAMES - Imperia
- LOMBARDIA**
FRANCICORTA ELETTRONICA - Rododengo
Soiano (BS)
LUMEN - Milano
LUMEN - Cinisello Balsamo (MI)
P.D.G. - Muggio (MI)
VIP SERVICE - Milano
- LAZIO**
ATA ON LINE - Guidonia (RM)
E.G.S. COMPUTER ASSISTANCE - Ciampino (RM)
- PUGLIA**
EAST COMPUTER - Taranto
COMPUTER CENTER - Taranto

ULTIMA ONLINE FUTURO DEI VIDEOGAME E' IN LINEA

Esiste un mondo magico dove quasi tutto è possibile... Il giorno è tempo d'avventura, la notte è un manto nero che porta con sé pericolosi malefici. Qui esistono ancora draghi, orchi e tesori perduti in dungeon dimenticati.

Non si tratta di una chimera nata dalla mente di qualche fanatico giocatore di Dungeons and Dragons, né di una mia allucinazione. Questo mondo esiste davvero, il suo nome è Britannia. Per raggiungerlo dovremo aspettare ancora qualche mese, allorché Origin distribuirà la versione finale di Ultima On-line. Questo non sarà il solito seguito dell'ormai celebre serie, arrivata all'ottavo episodio. Questo è un gioco nuovo, un'imponente opera che ci consentirà di vivere un'esperienza mistica in una realtà virtuale dalla portata impressionante. Andiamo per gradi, visto che mentre scrivo sono confuso dall'enormità del progetto che vado a sviscerare. Comincerò col dire che mentre leggete sta terminando il periodo di beta testing del programma in questione; in questi ultimi mesi centinaia di persone, collegate via Internet a un imponente server della Origin, hanno intrapreso un'avventura nella terra di Britannia, testando



Qualcuno ci avvisa di un pericolo: in UO potremo sentire quello che viene detto entro un determinato raggio e agire di conseguenza.

Una palla di fuoco può provocare seri danni alle cose e... alle persone.

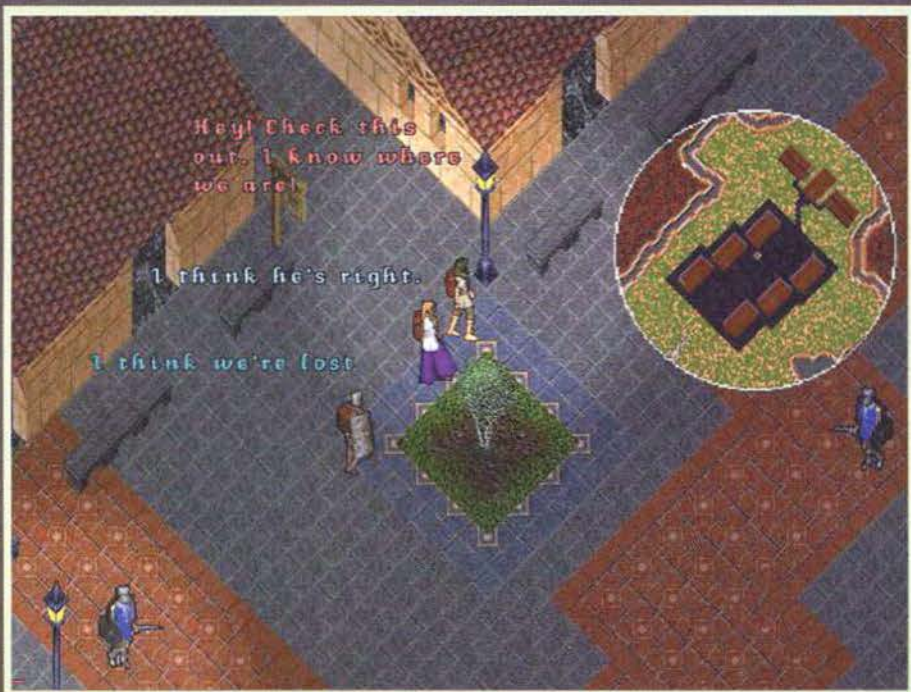
Il giocatore che parla si è accorto della potenza del motore di UO, completamente diverso da quello di U8.



il motore del gioco e dando preziosi consigli che serviranno alla versione finale. Ho detto centinaia, sì, ma quando Ultima On-line sarà terminato migliaia di persone potranno accedere a questo mondo e giocare insieme in un'avventura che potrà durare mesi o anni. Non so se mi spiego: migliaia di persone, collegate da tutto il mondo, coesisteranno in una terra tridimensionale isometrica e si potranno incontrare in sedici diverse città, divise tra loro da vaste distese di boschi, valli, montagne ostili e luoghi impervi, dove mostri e personaggi di ogni sorta



Tre avventurieri si orientano nella notte. E' facile perdersi quando fa buio.



potranno interagire con loro, in pace o in guerra. All'inizio dovremo sceglierci un personaggio e, come si dice in gergo, dovremo customizzarlo. Potremo essere uomini o donne, dovremo decidere il colore della pelle e dei capelli, dovremo dare al nostro personaggio un'acconciatura, dei vestiti e un equipaggiamento (nonché un nome!). Dopodiché il nostro Avatar entrerà nel mondo di Ultima On-line e da lì non uscirà più finché qualcuno non gli toglierà...la vita. Una volta dentro potremo fare ciò che più ci va. In città incontreremo decine di persone, alcune NPG (personaggi non giocanti, ossia gestiti dal computer), e potremo parlare con loro come in un normale chat. Sulle prime sarà difficile distinguere gli umani dagli NPG, poiché questi ultimi sono dotati di intelligenza artificiale e ci vorranno diversi minuti per smascherarli. A questo punto potremo formare un gruppo e decidere di intraprendere un viaggio o una missione con amici collegati dai più remoti angoli del pianeta (magari anche da Busto Arsizio...). Britannia è un mondo vasto e sembra che solamente per attraversarlo occorran più di dieci ore. Durante l'avventura potremo comprare armi e diventare abili guerrieri, oppure studiare antiche carte e



I negozianti sono sempre NPG. Trattateli bene perché sono protetti dalla legge. Inoltre, possono offrirvi ottimi affari.

Il nostro personaggio sta fraccassando la testa a un passante. Pare che nell'ultima giornata di Alpha Testing i PG si siano scontrati all'ultimo sangue.



apprendere tecniche di magia. All'inizio però saremo semplicemente persone, e se ci andrà potremo limitarci a cercare un cane o un gatto che ci tenga compagnia (e non lo dico così per dire, in UO ci sono animali e se vorrete li potrete anche addomesticare). Anche se il gioco non è ancora pronto esistono già centinaia di persone che si sono organizzate e hanno costituito gilde, confraternite o soltanto gruppi, con una loro politica e con una gerarchia ben precisa (mi giunge voce che ci siano già i primi reclutamenti via Internet per andare tutti a distruggere il castello di Lord British e che si stiano organizzando addirittura i primi "aeroplani" - quei giochi tipo "catena di S. Antonio" dove ognuno devolve ad altri dei soldi salvo poi intascarne dieci volte tanto... NdSS). Potremo così andarli a cercare, unirli a loro



aspetti che mi hanno colpito in particolare. Per quanto riguarda il combattimento, ad esempio, è interessante il fatto che esso non dipende dalla velocità del nostro computer né da quella della nostra connessione. Tutto il gioco è in real-time e anche i combattimenti lo sono di conseguenza (altrimenti se un avversario si disconnetteva per venti ore, il nostro personaggio rimarrebbe bloccato ad aspettare, con conseguente perdita di realismo e di effettiva giocabilità). Con ciò una volta intrapresa una lotta, il nostro prode si dimenerà da solo, lanciando fendenti a destra e a manca, secondo le proprie doti. Il fatto è che all'inizio saremo davvero imbranati: provate voi a maneggiare uno spadone o una clava rubata a un orco, senza averlo mai fatto una volta! Così, prima di intraprendere un duello sarà bene cercarsi un maestro e prendere qualche lezione, dopodiché occorrerà esercitarsi. Il fantastico engine di UO prevede che ogni personaggio possa insegnare a un altro ciò che desidera, comprese le abilità. Vi dico subito che in Britannia non troverete nessuno che vi insegni a usare un cannone come quello che potevamo avere nei precedenti episodi. Qui la polvere da sparo non esiste. Se volete esplosioni dovrete impraticarvi con rune e incantesimi. Il sistema della magia in UO è vario e i modi di apprendere abilità in questo affascinante settore saranno molteplici. Certo serviranno sempre danari, e per procurarceli potremo sbizzarrirci in mille avventure o dedicarci a una impresa commerciale: vendere oggetti provenienti da mostri o luoghi incantati dà ad esempio una buona rendita. Altra chicca del gioco sarà la dinamica del giorno e della notte, così come quella delle condizioni atmosferiche. Il tempo in Britannia scorre cinque volte più veloce del normale (soprattutto per non penalizzare coloro i quali chiamano da fusi orari scomodi) e sia di giorno che di notte il cielo potrà essere sereno o coperto, potrà piovere o nevicare, e il tutto condiziona la nostra vita di avventurieri. In una notte tempestosa un NPG ci potrebbe avvicinare informandoci di un importante segreto. Comincerà quindi una nuova avventura sulla base di uno schema prestabilito dalla Origin, basato su enigmi o su battaglie, su complicate spedizioni o su puzzle-game intricatissimi. Non sempre infatti dovremo inventarci cosa fare per campare, altrimenti che gioco sarebbe!

Venendo invece all'hardware (parlerci ancora per pagine ma purtroppo questo non lo si può fare), le notizie che vi sto per dare vi potrebbero un po' allarmare. Per far girare UO è raccomandato un Pentium 60 con 16 MB di RAM, ma si consiglia un P133 con 32MB. L'installazione completa dovrebbe occupare intorno ai 650MB (calma non stracciate TGM: si può sempre optare per un'installazione parziale!). D'obbligo una buona connessione a Internet.

Questo PG ha uno strano look. D'altronde, ognuno è libero di vestirsi come crede...

Se non l'avete ancora, cercatevi un provider in zona e richiedete una connessione TCP/IP, magari una ISDN se avete un po' di soldi in più... Con ciò non resterà che acquistare il CD di UO (che si prevede costerà parecchio) e iniziare una nuova vita nel regno di Lord British (dimenticavo, costui è il re di Britannia, gestito dagli uomini della Origin e molti hanno già pensato di farselo amico: se andate a farvi un giro sulla rete, troverete le innumerevoli homepage dei suoi seguaci) bye!).

ME

e dedicarci, che so, al commercio o al braconaggio. Attenzione però: esisteranno anche corpi di polizia e guardie cittadine. Essi potranno sbatterci in galera o bandirci da una città. Comunque vada la vita, il nostro personaggio rimarrà sempre vivo all'interno di UO (a meno che un drago non se lo pappi prima). Una volta spento il computer di casa, il nostro avventuriero rimarrà dove lo abbiamo lasciato, dotato di una labile capacità di autodifesa. Converterà quindi trovare posti sicuri dove lasciare il nostro eroe (o sarebbe meglio chiamarlo alter-ego?). Una locanda gli potrà offrire protezione dai ladri o da malintenzionati. Potremo chiedere a un amico di fare la guardia o pagare qualche soldo in più all'oste affinché tenga lontano persone indesiderate. Certo, se vorremo proteggerci da altri umani ci toccherà comprare una casa, ammesso che si possedano abbastanza soldi... In Britannia ci sono una decina di vastissimi complessi di caverne e qui sicuramente potremo trovare grossi tesori. In città esistono diverse banche e lì qualcuno ci aprirà una sorta di conto corrente, così non saremo obbligati a viaggiare con esose somme nei pantaloni. A questo punto un'idea del gioco ve la sarete fatta e passarei quindi a descrivere nel dettaglio alcuni



Un amico ci mostra l'entrata di una caverna. In UO è bello formare dei party e decidere assieme quali "quest" compiere.

L'ARMA PERFETTA



Un'immagine dalla presentazione. Poco prima di un incontro, negli spogliatoi, uno strano ninja decide di farci conoscere i suoi genitori!

Ora non ditemi che non credete agli oroscopi, perché, cheché se ne dica, anche i più scettici, quando capita, danno una sbirciatina alla relativa pagina sul giornale... La cosa divertente è che chi legge qualcosa di positivo inizia a pensare che la storia potrebbe avverarsi (incontrerai l'anima gemella, vincerai un'automobile piena di gnocche...), mentre quelli che si beccano un articolo che narra di episodi di sfiga incrociata iniziano a chiedersi dove possa tenere la palla di vetro il

"Leone. Giornata rilassante, incontri di lavoro di diversa natura potrebbero aprire nuovi sbocchi lavorativi... preparatevi per un lungo viaggio!"

Ora non venitemi a dire che in questa posizione il nostro eroe non vi ricorda il mitico maestro della Sacra Scuola di Okuto...



Saranno parecchie le visuali che vale la pena visitare o quanto meno vedere. Io modestamente ho saputo scegliere una foto che si può definire "l'eccezione che conferma la regola".



I nemici, almeno nella prima parte del gioco, continueranno a materializzarsi in maniera a dir poco preoccupante. Fortunatamente non appena uno creperà la sua "esperienza" verrà aggiunta alla nostra. Mi sbaglio o c'è puzza di Highlander? Ah, no sono i miei calzini!



Mummia mia, scappiamo!

rando all'ennesimo incontro negli spogliatoi della sua palestra, quando, alle sue spalle, appare uno strano individuo degno del peggior film sui ninja... Blake non fa nemmeno in tempo a girarsi che questo tizio, senza nemmeno dare spiegazioni, lo colpisce alla testa facendogli perdere immediatamente i sensi.

Il risveglio del Capitano non è dei migliori e il poverino si trova su una piccola isola in mezzo ai ghiacci, con un fastidiosissimo mal di testa, una maglietta di cotone e l'impressione che qualcosa non vada del tutto bene... sarà forse colpa di quel gruppo di pinguini che va in giro schiaffeggiando gli amanti delle caramelle per



Un semplice scontro con un paio di avversari. Tra l'altro, in alto a destra potete notare l'energia dei due tizzi... il fatto che non ci sia spazio per più di quattro barre mi fa pensare che non si possano visualizzare più di 5 personaggi per volta!

La metà di una chiave. Normalmente, quando il manufatto sarà completo, si aprirà un passaggio precedentemente bloccato... mi ci è voluto un mese per capirlo!

L'ennesima scena d'intermezzo: catturati e trasformati in un sott'aceto. Almeno ci fosse in giro il sottomarino Polli!?!



normali picchiaduro da bar: dalle prese alla Virtua Fighter a combinazioni di colpi che non daranno all'avversario nemmeno il tempo di muoversi. Oltretutto, per quanto mi è stato dato modo di capire, Blake avrà un certo punteggio o "esperienza" che potrà guadagnarsi pestando mostri, vecchie e bambini, la cui funzione, oltre alla banale rappresentazione di una sorta di punteggio, dovrebbe corrispondere anche alla sua abilità di combattimento. Indipendentemente da questo fatto, per aiutarvi nella vostra missione, sparse per le locazioni di gioco potrete anche trovare i tipici gadget dalla diversa natura: medikit, armature che proteggeranno il nostro eroe per un determinato periodo di tempo, radar e naturalmente aggeggi capaci di auto-mappare l'intera area circostante. Non essendo andato molto avanti nel gioco a causa della natura "betiana" della versione che ci è giunta, non sono sicuro della presenza di armi da fuoco o altri aggeggi contundenti, l'unica cosa che posso dirvi è che per ora Perfect Weapon non sembra affatto male. Certo, non brilla di particolare originalità, ma neanche Quake si può definire innovativo, mi chiedo solo perché non abbiano voluto creare un prodotto sullo stile di Tomb Raider o Fade to Black... Tirando fuori qualche dato tecnico dal cilindro, posso dirvi che nel gioco vi sarà un doppio sistema di salvataggi: la possibilità di salvare normalmente in

la gola? Vaneggiamenti a parte, la vostra avventura inizierà così, all'insegna della scoperta... Perché siete stati scelti proprio voi? Chi sarà mai stato a portarvi qui? E soprattutto, dov'è il QUI? L'unica cosa certa è che il mondo nel quale vi trovate ha degli abitanti tutt'altro che accoglienti e il fatto di conoscere bene le arti marziali potrebbe andare a vostro favore. Perfect Weapon si presenta dunque come un arcade a metà strada tra Time Command e Bioforge, nel quale dovrete dare sfogo a tutta la vostra abilità nei combattimenti per far luce sul vostro strano rapimento. Tra lotte contro lupi della steppa, ninja di qualche tipo, guerrieri e mummie, il gioco si svolgerà in diverse "epoche", collegate tramite una sorta di macchina dimensionale, esistente alla fine di ogni stage (date un'occhiata alle foto, dovrete vederla). Fortunatamente per tutti gli amanti dei beat'em up, non vi saranno situazioni spacca cervello, visto che la similitudine con il mitico Bioforge da me nominato qualche riga fa, si ferma solo all'estetica. La visuale sarà infatti costantemente ripresa da telecamere

esterne che, a seconda della posizione del personaggio principale e dei nemici, riprenderanno la scena da diverse angolazioni (alla Alone in the Dark, insomma). Il nostro Blake potrà correre, accucciarsi, saltare e soprattutto combattere, facendo uso di una vasta varietà di mosse che potrà imparare di volta in volta procedendo nell'avventura. Nonostante vi siano fondamentalmente due tipi di pugno e due tipi di calcio, la loro pressione in una certa sequenza darà risultati molto simili a quelli dei



Ma che diavolo sarà mai successo al nostro personaggio? Si è trasformato in cyborg!

Il luogo da raggiungere per terminare ogni livello avrà il simbolo della stella a tre punte sul pavimento. Praticamente si tratta di una macchina per il viaggio dimensionale, occhio a come la usate, però!

ogni istante e una serie di password che verranno fornite al termine di ogni episodio. Perfect Weapon funzionerà solo sotto Windows 95 in SVGA, sarà accelerato appositamente per i nuovi processori MMX e, utilizzando i driver INDEO, potrete addirittura gustarvelo a 65.000 colori. Io l'ho personalmente provato su un P100 a 256 colori e non posso dire di averlo trovato lento; gli unici rallentamenti si avevano quando c'erano parecchi nemici su schermo, una cosa che all'epoca accadeva anche in Pacman... o forse era Strike Commander? Beh, poco male, ormai tutti e due hanno la stessa età! Come al solito non mi resta che rimandarvi a queste stesse pagine per altre interessanti notizie e, ancora meglio, una prossima review... Aloha!



SONO TORNATI I TRE VICHINGHI INTERPLAY... MA COSA STARANNO FACENDO LE LORO MOGLI?

Ricordate la prima volta che i tre pazzi primitivi apparvero sui monitor per Amiga e PC? Quanti anni saranno mai passati, due, tre o forse di più? Ricordo le nottate insonni nel tentativo di superare tutti e trenta gli schemi di gioco e raggiungere il maledettissimo alienaccio di fine livello, con i tre vichinghi che gironzolavano a destra e a manca per...
Cosa? Non sapete di cosa sto parlando? Ok, forse è meglio fare qualche passo indietro per rinfrescarvi un po' la memoria...

Tutto ebbe inizio in una tranquilla serata estiva, in un accampamento vichingo situato ai piedi della Grande Foresta del Nord. La luna splendeva nel cielo e una tiepida brezza soffiava attraverso le finestre delle capanne per cullare il sonno di tutti i bambini del clan. Misteriosamente, uno strano sibilo riempì l'aria... la vallata fu illuminata a giorno e una gigantesca astronave aliena comparve dal nulla. Il pianto dei neonati accompagnò le urla delle femmine terrorizzate e le impreca-



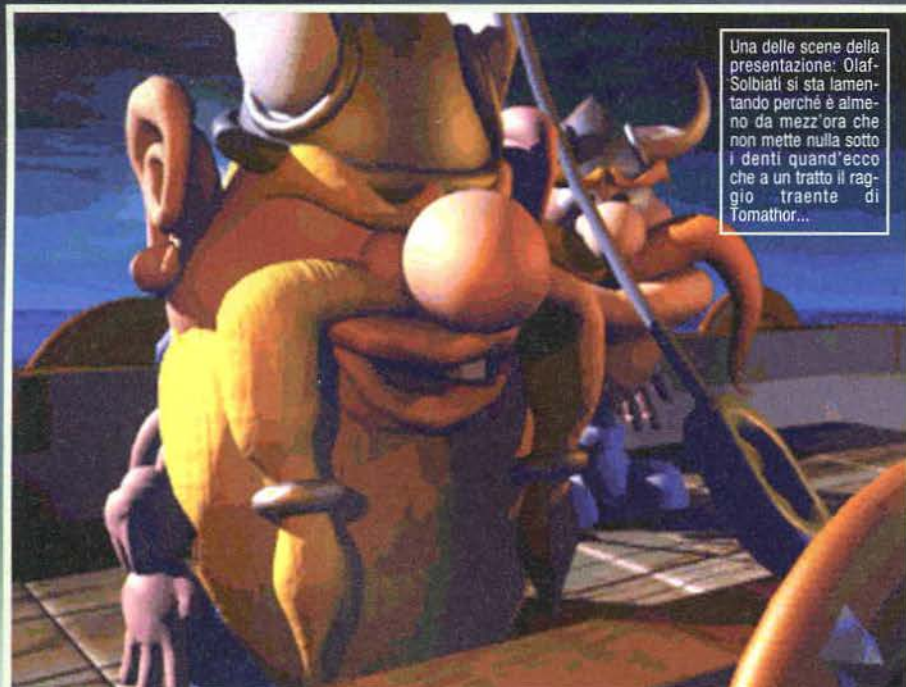
Il livello della foresta è senza dubbio uno dei miei preferiti, saranno i toni verdastri modello giungla, le liane penzolanti o i templi, ma tutto mi ricorda un vecchio gioco per C-64, vediamo se ne indovinate il nome... finiva con Coconut Capers.

zioni degli uomini assonnati e confusi. Senza dare spiegazioni di alcun tipo, l'UFO scelse tre individui che vennero teletrasportati sul mezzo volante, scomparendo così come era arrivato. La nostra storia sarebbe potuta terminare qui, se non fosse stato per la particolare natura "distruttiva" di quelle tre strane cavie elette dal destino: Erik lo svelto, Baleog il fiero e Olaf il Solbiati (per la sua particolare predilezione per il cibo). Ognuno di questi personaggi aveva una particolare caratteristica che, unita a quelle dei compagni, rendevano la piccola squadra un agglomerato di guai per tutti coloro che osavano ostacolarla... Erik era dotato di un'incredibile velocità e della capacità di fare salti modello Superfrog, Baleog era armato fino ai denti, mentre Olaf-Solbiati aveva uno scudo che lo



I primi livelli di gioco saranno totalmente ambientati in questa tenebrosa locazione. Il vostro scopo sarà ritrovare alcuni componenti per questa strega che "molto gentilmente" vi teletrasporterà di schema in schema.

Il vostro antagonista in tutto il suo (verde) splendore. Come potete vedere lo stile, seppur in computer grafica, fa parecchio cartoon. Non so perché, ma mi sono piaciuti particolarmente gli effetti di luce durante queste sezioni... con che algoritmo saranno stati calcolati? Boh!



Una delle scene della presentazione: Olaf-Solbiati si sta lamentando perché è almeno da mezz'ora che non mette nulla sotto i denti quand' ecco che a un tratto il raggio traente di Tomathor...



La prima volta che incontrerete Fang, dovrete liberarlo da una gabbia nella foresta oscura. Meno male che i nostri eroi si sono fregati qualche parte dei robotini alieni!

rendeva capace di parare tutti i proiettili nemici e di planare come un aquilone. Lo scopo del giocatore era quello di riuscire a guidare questi tre disperados, in modo che si "coprissero" a vicenda, raggiungendo la fine di ognuno dei complicati livelli (ambientati in epoche diverse per i soliti guai con macchine del tempo e via dicendo), fino allo scontro con lo stesso megastro proprietario dell'astronave e collezionista convinto: Tomathor, il Dio alieno dei Pomodori! Ok, ok, smettetela di ridere... comunque sia, alla fine della storia i nostri eroi riu-



O l'alba su questo strano pianeta è particolarmente lunga oppure sono io che continuo a crepare e a ripartire dall'inizio... non ci sto capendo più niente, aiutoo!

Il fatto che non si abbia che una vita dalla propria, vi costringerà a prendere diverse precauzioni. In questo caso mi sembra d'uopo passare la palla a Olaf, sempre che il ciccone abbia voglia di lavorare!

Grisù, il nostro draghetto preferito, è riuscito a svolazzare fino alla porta chiusa... porcaccia miseria, mi sono dimenticato Baleog!



sono a fuggire, tornando a casa indenni e portandosi via, tra l'altro, un paio di quintali di carne d'alieno...
Questo successo diverso tempo fa, anche se in effetti in questo nuovo capitolo le cose non sono cambiate poi molto... a quanto pare, Tomathor non deve aver gradito molto il "diversivo tattico" scelto dai tre vichinghi per darsela a gambe, così, dopo una capatina a casa per cambiarsi i pantaloni e una rapida sostituzione di disco volante, la malvagia creatura ha deciso di tornare all'attacco per eliminare definitivamente i tre cornuti (in tutti i sensi) primitivi.
Nel bel mezzo di una gita in barca, Erik, Baleog e Olaf vengono teletrasportati per l'ennesima volta sulla navicella del loro collezionista preferito che, all'apice della simpatia, ha intenzione di gettarli al fresco per l'eternità. Conoscendo però le potenzialità di quei vichinghi, per precauzione Tom decide

d'invitare loro un robot col compito di scortarli al loro luogo di villeggiatura, ed è proprio in quell'istante che... Tak, la luce viene a mancare!

Chiamatelo fato, chiamatelo destino, dopo attimi di panico, il black-out finisce; davanti alle facce esterrefatte degli alieni, un orribile spettacolo: il robot di guardia completamente smontato e una botola per lo scarico dell'immondizia aperta... non poteva che finire così, o meglio, iniziare così: l'inizio della fine!
In tal modo si apre questo Lost Vikings 2, un seguito atteso da tutti gli amanti dei puzzle-arcade, che ha mantenuto solamente la giocabilità e la struttura di

sott'acqua grazie al suo elmo, Baleog avrà un braccio estensibile modello Bionic Commando, mentre Olaf-Solbiati riuscirà a produrre del gas intestinale capace farlo volare per le locazioni e di demolire pavimenti (le leggende redazionali ci dicono che anche il Solbiatone originale è in grado di fare tutto questo); inoltre, nel corso dell'avventura, all'allegria combriccola si uniranno altri due individui caratteristici: Fang il licantropo, capace di saltare, artigliare e arrampicarsi sui muri, e Scorch il drago, che col suo alitino e le sue alette ne combinerà di cotte e di crude.

Il controllo sarà il medesimo di LV1: voi potrete manovrare solo un personaggio per volta, passando in qualsiasi momento da l'uno all'altro semplicemente con la pressione di un tasto. Tra l'altro, in questo nuovo episodio, nelle opzioni sarà presente anche la modalità "due giocatori", che vi permetterà di partecipare a una partita con un amico nella medesima area di gioco: mentre voi manovrerete un personaggio, il vostro compare potrà controllare a scelta uno dei due rimasti... niente split screen, doppi comandi, fatica dimezzata!

Che dire poi della grafica? Anche in quella vi sono stati dei cambiamenti, potete vederlo anche dalle foto, lo stile non sarà più come quella di una volta: la rappresentazione a cartoni animati del primo episodio è stata abbandonata in favore della ricostruzione in Computer Grafica di locazioni e personaggi (un po' come il mitico "Donkey Kong Country") anche se, al di là delle mie preferenze personali, quello che

Ecco i nostri eroi al completo. Lasciando da parte un futuro box per la recensione finale, potete comunque vedere da sinistra a destra: Baleog, Erik, Fang il licantropo, Scorch il drago e naturalmente Olaf.

comunque mi ha stupito di più in questo senso, è stata la mancanza della modalità SVGA e il fatto che in diverse situazioni l'area di gioco risultasse abbastanza confusa... nulla toglie che nella versione finale decida-no di aumentare il numero di colori su schermo o, quanto meno, la risoluzione del tutto.

Il sonoro sarà completamente digitalizzato, con parlato e musiche caratteristiche per ogni locazione che visiterete. Inutile dire che la demenzialità del primo episodio ci sarà tutta, con streghe che citano frasi di film celebri (grande



gioco del predecessore (praticamente una via di mezzo tra Lemmings e Gobilins), poiché a partire dagli stessi vichinghi le cose sono cambiate parecchio. Com'era lecito aspettarsi, i nostri eroi avranno nuovi poteri ottenuti grazie alle parti fregate alla guardia robot: Erik, potrà nuotare e respirare



quella a metà strada tra l'Armata delle Tenebre e Street Fighter: "Klatoo Varata... Horyuken!") e scene prese pari pari da pellicole cinematografiche (Olaf che torna dal Regno di Oz con le scarpe rosse e la scena del tempio di Indy... immancabile!). Fortunatamente per tutti, vedendo ciò che la macchina dovrà gestire, la configurazione minima non dovrebbe essere per nulla spaventosa: pur non avendo dati precisi, sono convinto che il tutto potrebbe girare tranquillamente anche su un 486DX2 a 66MHz con 8MB di RAM e un CD-ROM 2x, sia sotto DOS che sotto WIN 95, anche se io per primo preferisco non sbilanciarci troppo prima di aver visto la confezione originale... Insomma, tutti gli adoratori del puzzle game alla Lemmings sono avvertiti: tenete gli occhi e le orecchie aperte, semmai doveste vedere tra queste pagine degli strani tipi con corna e asce, potranno essere solo due le possibilità: o io e il Raffo siamo andati ad un Rave in Normandia oppure sono arrivati i Lost Vikings! Aspettatevi la review quanto prima, aloha!

Erik in ammollo è uno spettacolo, è un peccato che non vi sia la modalità SVGA... confidiamo tutti nella versione finale!

Fabio "Fbs" Simonetti

GUERRIERI DEL TEMPO

Sin dai tempi di International Karate o Yie Ar Kung-fu sul vecchio e intramontabile C-64, i picchiaduro hanno costituito una fetta di mercato che, in un modo o in un altro, è sempre riuscita a riscuotere un ottimo consenso da parte del pubblico più o meno giovane. Per avallare questo fatto basta nominare le infinite saghe di Street Fighter o di Mortal Kombat (a proposito, sapete che tra qualche tempo uscirà il secondo film?), beat'em up che hanno segnato un'intera generazione di videogiocatori sia fisicamente (per le faide atte a dimostrare quale dei due fosse il migliore) sia psicologicamente (è dimostrato scientificamente che tra i bambini della prossima generazione almeno uno su cento si chiamerà Scorpion e che ben tre su cento avranno la pelle verde e la capacità di lanciare scosse elettriche!)...

Ne è passata di acqua sotto i ponti, per non parlare dei soldi nelle tasche dei gestori di sale giochi. Con la comparsa di Virtua Fighter, il primo "rullakartoni" poligonale della storia, si assistette all'ennesima svolta del mercato dei picchiaduro... apparvero così Tekken, Toshinden, Pierino contro Godzilla (il migliore in assoluto, l'ha programmato un mio amico ma non è riuscito a distribuirlo perché si è spaccato una gamba!) e tutti gli altri cloni (sequel compresi) più o meno fortunati.

Naturalmente, anche su PC e su diverse altre console verificò questo inequivocabile cambio d'orientamento: le semplici immagini in bitmap vennero abbandonate in favore di qualcosa di ben più realistico, fluido e, se vogliamo, moderno; nacquero così FX-Fighter, Virtua Fighter PC, il più recente Cyber Gladiators e molti altri sfortunati prodotti che, non potendo contare su un adeguato sviluppo o un'accelerazione hardware uniformata, scomparvero ancor prima di vedere la luce.

Se su console come il Playstation, la guerra tra i vari Tekken, Virtua Fighter, i più recente Soul Edge e i futuri Dead or Alive e Street Fighter 2 EX è cosa di tutti i giorni, su PC non esiste ancora un prodotto di punta per questo genere di giochi, ed è per questo

L'ennesimo clone di Virtua Fighter arriva su PC. Riusciranno i personal a raggiungere i livelli dei mega successi poligonali per Playstation? E io riuscirò a toccarmi la punta delle scarpe con la lingua?



Nonostante parecchie volte il paesaggio sembri una semplice foto appiccicata in paralasse al fondale, i movimenti della telecamera e l'azione stessa non lo faranno notare più di tanto... a patto che non vogliate fare i redattori di professione!



Una delle immagini più spettacolari del gioco: Apokles contro Yrwen in un'oscura foresta... "Ciao Yrwen, dove stai andando?" "Dalla nonna, Apokles. Gli sto portando una bella torta, delle mele e la marmellata che ha fatto la mamma..."



Ogni personaggio possederà una particolare mossa speciale che si potrà utilizzare solamente quando la barra rossa sotto al rispettivo nome avrà raggiunto il massimo. In questo caso stiamo provando il martello volante di quel panzerotto di Olof.

L'effetto gourad shading è ben fatto, peccato che il prezzo per vedere in SVGA tutto questo sia un Pentium di fascia medio-alta (>= P133)!

Siccome tutti i vichinghi dei videogiochi si chiamano Olaf, qui hanno pensato di variare un po' il nome facendolo diventare Olof... nessuno mai si accorgerà del barbatrucco!





Iz-Baal ha vinto l'incontro. Come in tutti i picchiaduro esistenti sulla terra, ora farà il balletto della vittoria.

Mi chiedo se anche il vecchio Dong sia capace di fare una spaccata simile. Tentar non nuoce, tanto a una certa età...

La telecamera virtuale è una delle poche cose che in questo TW potrebbe rivaleggiare con Tekken 2. Zoom, riprese da lontano, giri della morte e addirittura vibrazioni quando uno degli avversari tocca il suolo dopo un volo di tre chilometri!



che anche la Silmarils si è tuffata nella mischia per vedere di porre rimedio a questa imperdonabile mancanza!

Questo suo Time Warriors in effetti non si presenta affatto male: alta risoluzione, qualche effetto di light sourcing e, a detta dei programmatori, una giocabilità da fare invidia a Tetris... La trama non ci è stata detta ma, per la felicità di grandi e piccini, ho deciso di inventare... ehm, rivelare, in anteprima assoluta, quello che gli sceneggiatori del gioco metteranno su carta solo tra qualche mese.

Vediamo... tutto ebbe inizio quando le Entità che governano lo Spazio e il Tempo, otto Titani in grado di forgiare a piacimento il destino umano, finirono le scorte per l'annuale competizione di birra e salsicce. Non riuscendo a decidersi sul da farsi, uno di questi

Credevo che tutti gli egizi camminassero modello murales, Hysis deve essere originaria della sponda sud del Nilo!



benemeriti imbecilli ebbe una sfolgorante idea: indire una specie di concorso tra i migliori lottatori di tutti i tempi.

"E checcavolo centra col nostro problema?" Intonarono gli altri, "Non so!" Disse l'idiota "Ma mi sembra un ottimo inizio!".

Così, avendo finito il cervello oltre alle cibarie, tutti quanti iniziarono i preparativi per la selezione del proprio campione... Alla fine spuntarono ben otto personaggi da otto distinte regioni del tempo: Yrwen dall'antica Grecia, Hysis dall'Egitto, Mollock da casa sua, Iz-baal l'arabo, Shodan il samurai, Dong, un vecchio cinese, Olof il vichingo e Apokles il centurione... ognuno con propria tecnica di combattimento letale e una propria arma caratteristica.

Le uniche regole che vollero stabilire i titani furono che ogni scontro sarebbe durato un paio di round e che chiunque fosse uscito dal cerchio delimitante il campo ne avrebbe immediatamente perso un, per il resto tutto fu reso possibile: dall'uso delle già citate armi personali (spade, martelli, bastoni e cucchiari appuntiti) ai colpi come il volo del "Pesce Mattone" o il pericolosissimo "Dito nell'occhio accecante". Tra l'altro, a ognuno degli sfidanti fu donato un potere speciale: un attacco dalla spropositata potenza utilizzabile però solo un limitato numero di volte...

La partita sarebbe andata avanti fino a quando un solo contendente sarebbe rimasto in piedi e il premio per questo eroe sarebbe stato, a detta dei Titani, "...qualcosa di veramente incredibile, al di là di ogni più sfrenato desiderio...": lui, infatti, avrebbe deciso le sorti dell'universo, avrebbe decretato chi degli otto mentecatti sarebbe andato al supermarket per comprare i wurstel e la

birra!!! Cosa potrebbe voler di più un uomo? Ok, non ditelo, ho capito...

Come potete anche notare dalle immagini, la visuale di gioco sarà totalmente ripresa dall'esterno, con la classica telecamera virtuale che, a seconda della scena, ruoterà intorno ai personaggi cercando la miglior inquadratura del caso (dalle opzioni potrete addirittura passare ad una visuale a volo d'uccello). La grafica sarà completamente in SVGA (o VGA se non doveste possedere almeno un PI20), il sonoro digitalizzato a manetta e le musiche tratte da CD (o almeno così si dice!).

Nonostante questo, sinceramente le prime impressioni sul gioco sono state per certi versi contrastanti: l'impatto grafico è notevole, così come le ambientazioni sufficientemente evocative, mentre i movimenti dei personaggi poligonali non mi sono sembrati la fine del mondo (quelli di FX-Fighter continuano ad essere i migliori su PC, anche se tra breve ci sarà Into the Shadows!), al pari dell'effettivo controllo di ciascun lottatore: il fatto però che quella da noi visionata fosse solo una versione beta mi dà di che sperare, perciò non mi sembra il caso di fare commenti prima del tempo. Quello che tra breve avremo tra le mani potrebbe essere il primo beat'em up della storia capace di battere SF 2 e MK3 (su PC s'intende!), perciò tutti gli amanti di questo genere di giochi tengano le dita incrociate. State certi comunque che tra breve vi potremo fornire altri dettagli su questo TIME WARRIORS e magari qualche informazione più precisa... Ora scusatelo, ho una gara di birra e salsicce da portare a termine e lo sfidante è mio padre; evacuate la zona: lo scontro sarà a dir poco travolgente!

Fabio "FBS" Simonetti

Sì, è vero, è un semplice replay, ma date un'occhiata al livello delle texture appiccicate sui personaggi. La tigre sulla giacca di Iz-Baal è davvero ben fatta.



LOTTA SENZA QUARTIERE



Bruléeeee! Considerando la staticità dell'immagine mi pare che le esplosioni siano realizzate in maniera superlativa; l'effetto prodotto dal nostro preciso tiro è a dir poco devastante e potete osservare i rimasugli della costruzione aliena mentre si sparpagliano nel terreno circostante.

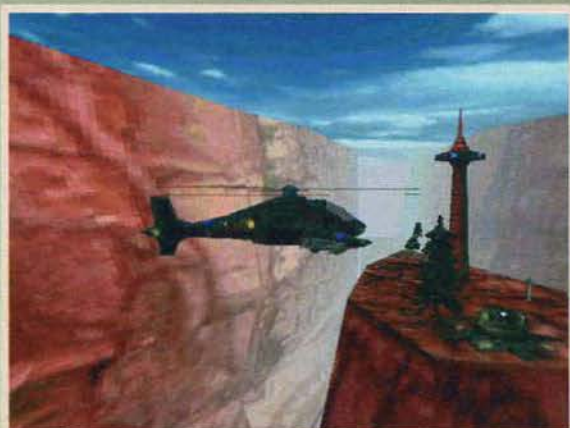
Il titolo del gioco in questione è Extreme Assault, e si tratta di uno shoot-em-up che sfodera una grafica a dir poco incredibile e molte altre caratteristiche assolutamente imperdibili, per cui lasciatemi mettere ordine nel mio cervelletto e cimentarmi nell'accurata descrizione.

In forza dei numerosi titoli che ci tocca recensire ogni mese, più o meno tutti qua in reda hanno trovato la loro "specializzazione": l'FBS va matto per i giochi in soggettiva alla Quake, il MAO è fuori di testa per tutti i giochi di calcio e via dicendo; per quanto mi riguarda, nonostante il mio filone sia quello dei giochi alla Command & Conquer (o Civilization) mi sono accorto di aver recensito davvero una moltitudine di simulatori di volo, fra i quali l'incredibile Apache Longbow che, per chi non lo ricordasse, ci poneva alla guida di un sofisticato elicottero (decisamente difficile da manovrare) e ci regalava sensazioni del tutto uniche. Come ho già avuto modo di dire, un mezzo come l'Apache è estremamente più maneggevole di un qualsiasi caccia a reazione e, gra-

Non avete mai pensato che l'elicottero potrebbe essere utilizzato anche nella lotta contro i malefici alieni?

questa volta, rischiano di vedere cambiata l'atmosfera dell'amato pianeta per il soddisfacimento di non si sa quale esigenza. Cose di tutti i giorni: il mezzo che ci viene messo a disposizione non è nulla di particolarmente futuristico bensì un maneggevole e potente elicottero che ci sarà d'aiuto durante la maggior parte delle missioni. Dando un'occhiata alle foto ci si rende subito conto di come alla Blue Byte facciano davvero sul serio: oltre alla normale VGA sono disponibili un'ormai immancabile SVGA e, incredibile dirlo, fino a 65.000 colori per le schede accelerate più potenti (penso proprio che dovrò ponderare attentamente l'acquisto di una 3D Blaster). La qualità delle texture è notevole e, se la fluidità risulterà accettabile, sono certo che Extreme Assault si affermerà tranquillamente come termine di paragone per quanto concerne l'aspetto estetico.

Torniamo al nostro elicottero: la sua dotazione in fatto di armi è del tutto soddisfacente, poiché avremo a disposizione missili a ricerca calorica,



Dopo una lunga ricerca siamo riusciti a individuare l'obiettivo: gli alieni hanno iniziato da tempo un'opera di colonizzazione della Terra, occupando i posti strategicamente rilevanti, per cui durante gli scontri ci troveremo sempre in difficoltà dal punto di vista tattico.

Blue Byte, non è classificabile come simulatore di elicottero in quanto i programmatori si sono preoccupati di rendere il velivolo il più maneggevole possibile, eliminando alcuni elementi che avrebbero potuto rappresentare un ostacolo per molti (penso ancora a quanto tempo ho impiegato prima di pilotare in modo ottimale l'Apache).

Riprendiamo un momento il cappello introduttivo: pare proprio che gli alieni abbiano deciso di giocare l'ennesimo tiro mancino ai poveri terrestri i quali,



A me pare che i giochi di luce non siano da disprezzare, come pure la complessità delle costruzioni situate nello spiazzo. Dite che ho ragione?



bombe di vario tipo e gli immancabili (per ogni shoot-em-up che si rispetti) cannoni laser. Se siete fra quelli che hanno storto la bocca nell'apprendere l'impostazione arcaica del programma (il che non significa che con il vostro velivolo potrete compiere le manovre più assurde: semplicemente vi viene semplificata un po' la vita), sappiate che dovrete guidare il vostro mezzo in mezzo a canyon ed enormi grotte, per cui prevedo sin d'ora l'elevato numero di collisioni che ciascuno di noi dovrà sperimentare. Contrariamente a quanto pensano in molti,



Abbiamo colpito un pericoloso lancio missili terra-aria e ci apprestiamo a concludere felicemente la missione; la qualità del dettaglio del terreno circostanze è decisamente eclatante: potenza dei 65.000 colori!

zie anche alla dinamica dei combattimenti che si svolgono a distanza ravvicinata, rappresenta il non-plus-ultra per i fanatici degli scontri all'ultimo proiettile. Quando ho avuto fra le mani il materiale di questa preview, inizialmente pensavo di avere a che fare con una simulazione analoga a quella dei Jane's, per cui il mio scetticismo era comprensibile: cimentarsi in un campo già occupato da un peso massimo è sempre un'impresa ardua e oltretutto, multiplayer a parte, non mi veniva proprio in mente in che cosa potesse essere migliorato il capolavoro di cui sopra. Nell'ambito delle simulazioni di volo è molto più facile creare un prodotto che, pur non essendo uno spudorato clone di un titolo già presente sul mercato, risulti alla fin fine superfluo; in altre parole, dopo aver giocato decine di missioni a un gioco come Eurofighter 2000 (questa volta il titolo è giusto!) è difficile che si abbia ancora voglia di passare svariate ore con un prodotto magari più essenziale (mi riferisco, in primis, a F-22 Lighting). Per fortuna nel nostro caso il problema non ci tange: Extreme Assault, il promettente titolo della

Massacro! La nostra potenza distruttrice si sta rivelando pienamente, con notevole sconforto per gli avversari.



A causa dei sofisticati laser installati sui velivoli, potete vedere come talvolta ci imbatteremo in situazioni decisamente scabrose; inoltre, stiamo correndo il rischio di impastarci contro le pareti di quello che sembra un malefico canyon, per cui penso proprio che prima di sperimentare gratificanti successi dovremo diventare dei veri e propri manici nel controllo del velivolo.



Ci troviamo decisamente vicini al suolo, ma l'effetto di "sgranatura" delle texture non si fa sentire in modo pesante; date un'occhiata anche all'effetto foschia nella zona più lontana: grande!

un elicottero è molto più difficile da pilotare rispetto a un caccia, dal momento che durante i combattimenti aria-terra si deve mantenere il muso costantemente puntato verso il basso, stando attenti a non perdere quota o a portarsi a un'altitudine troppo elevata. Probabilmente nel titolo in questione verranno messi a disposizione alcuni aiuti (fra i quali lo stabilizzatore automatico della quota) che renderanno più agevole il controllo del mezzo, sebbene sarà comunque richiesta una discreta abilità.

Un altro elemento prettamente arcade è rappresentato dal nemico di fine livello: personalmente ritengo molto stimolante l'idea di dover affrontare una agguerrita macchina a bordo di un elicottero; se non altro non l'abbiamo mai fatto prima d'ora.

Un possibile elemento controverso è rappresentato dall'obbligo di lasciare di tanto in tanto il nostro elicottero e prendere il comando di un robusto carroarmato; la lotta contro gli alieni è senza quartiere e in qualche caso un mezzo cingolato rappresenterà la scelta migliore per aver ragione di loro. Il problema è di vedere se il diversivo non costituirà un dannoso dispendio delle energie da parte dei programmatori e se entrambe le fasi del gioco saranno realizzate con la medesima cura; non ricordo assolutamente a quale titolo (vecchissimo) stia pensando, ma è già capitato che per la foga di garantire una notevole varietà nei combattimenti siano stati creati degli ibridi che non hanno soddisfatto nessuno. Speriamo che i miei timori in tal senso risultino infondati e passiamo alla descrizione di un altro aspetto interessante del gioco.

In tutti i titoli nei quali occorre cimentarsi in svariate missioni, il pericolo principale è che dopo un po' tutte si assomiglino l'una con l'altra; inoltre, negli shoot-em-up vi è il rischio di rappresentare dall'eccessiva semplicità delle stesse: distruggere tutto quanto capita a tiro può essere fonte di grande divertimento per i primi tempi, ma in seguito si avverte la sensazione che qualcosa di più complesso sarebbe stato maggiormente stimolante; niente paura: nel nostro caso pare proprio che dovremo far sgobbare il cervello per risolvere situazioni apparentemente inestricabili. Non chiedetemi qualcosa di più preciso perché non ho la minima idea di cosa i programmatori abbiano inteso con questa frase: probabilmente (ma sto improvvisando, per cui prendete quanto vi dico con la dovuta cautela) si tratterà di rendere accessibili particolari zone apparentemente irraggiungibili, oppure compiere una determinata azione che ci aiuti a sbarazzarci del nemico di turno. Ad ogni modo quel che conta è che, complici anche i due mezzi a disposizione durante le batta-



Il cerchio verde indica che siamo in fase di puntamento (e la visualizzazione è in soggettiva), mentre il quadratino rosso indica l'oggetto (nella fattispecie un lanciarazzi) per il quale è pronta una soluzione di tiro. Le costruzioni sono pregevoli dal punto di vista delle texture, sebbene risultino un po' troppo squadrate (oggi sono incontentabile!).

glie, pare proprio che Extreme Assault non sarà un prodotto che verrà a noi dopo le prime partite (e questo a patto che la realizzazione tecnica risulti convincente).

Prima di lasciarvi, un piccolo accenno alle specifiche hardware: è pienamente supportato Windows 95 ed è richiesto come minimo un dx2/66, sebbene tale processore (non me ne vogliano i suoi possessori) abbia decisamente tirato le cuoia di fronte alle mega produzioni sempre più esigenti dal punto di vista della potenza di elaborazione. Il processore consigliato è il Pentium 90, ma qualcosa di più "massiccio" non farà male; infine la memoria: consigliati 12 MB, sebbene già con 8 potrete divertirvi.

Quanto c'è da aspettare? L'uscita prevista è per aprile, per cui fra due o tre mesetti dovremmo rifarci vivi (speriamo).

Mauro Bossetti



Ci troviamo impegnati in un attacco di un ponte: nel corso delle missioni dovremo sovente cimentarci in operazioni dirette contro postazioni situate a terra e in tal caso, ne sono sicuro, la difficoltà aumenterà notevolmente. Dal punto di vista grafico non posso esimermi dal lodare la rifinitura dell'elicottero e del treno che stiamo attaccando.

4° SALONE DEL FUMETTO E DEI CARTOONS



COMICS
2000
verso
il centenario
italiano

... e ancora:

GIOKANDO
TUTTOCARD
& ALTRE COLLEZIONI

Model
& Hobby

97
DIDATTICA

È un'iniziativa ASOEXPO



6-9 MARZO 1997 • Fiera Milano

4 giorni di incontri, mostre, collezionismo, giochi di ruolo, modellismo, cinema di animazione e avventure nel mondo delle nuvole parlanti

Ingresso:
Porta Metropolitana
M1: Amendola-Fiera

in collaborazione con



Regione Lombardia
Settore Trasparenza e Cultura

Orario:
9.30-19.00



Segreteria generale: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. 02/4815541 - Fax 02/4980330 - E-Mail: assoexpo@assoexpo.com - Internet: http://www.assoexpo.com

QUANDO LA QUALITÀ SI FA SENTIRE!

IN UN'UNICA CONFEZIONE

3 TITOLI FRA I PIÙ BELLI DELL'ULTIMA

STAGIONE, CON 1 JOYPAD

DELL'ULTIMA GENERAZIONE,

PER UN'ESPERIENZA

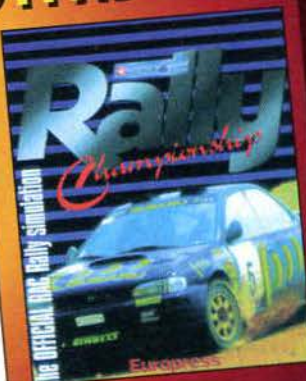
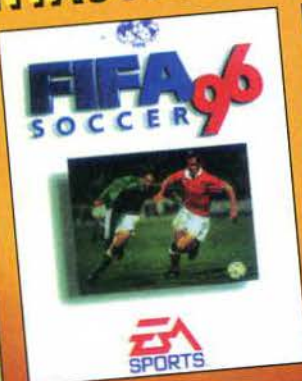
COMPLETA E EXTREMA... A SOLE

L. 109.000

EXTREME

POWERPACK

3 INCREDIBILI GIOCHI
+ 1 FANTASTICO JOYPAD



PC
CD
ROM

PC
CD
ROM

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

• **FIFA '96**

Vivi i tuoi momenti di gloria con FIFA '96, il grande titolo di calcio osannato in tutto il mondo come il miglior simulatore calcistico della storia!

• **CHAMPIONSHIP RALLY**

Partecipa a un entusiasmante campionato di rally; sterza, frena e, soprattutto, accelera in dirittura d'arrivo. Questa volta sei tu al volante!

• **MAGIC CARPET 2**

Quando la magia e la fantasia incontrano il puro genio non può che uscirne un vero capolavoro. Per tutti coloro che si sentono annoiati dai normali simulatori di volo ecco un vero tappeto magico volante.

Interamente in italiano.

• **COMMAND PAD**

E per prestazioni extreme, un grande joypad per il massimo del controllo in ogni situazione: calcio, accelera e spara, il vero protagonista sei tu!

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:

- 486 DX-2 66 MHz
- 8 MB di RAM
- MS-DOS 5 o sup. (Windows 95 per Championship Rally)
- Da 1 a 8 MB su Hard Disk
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora 8 bit
- Tastiera e Mouse

Consigliati:

- Pentium 90 MHz
- 16 MB di RAM
- Scheda sonora SoundBlaster 16 o compatibile

DISTRIBUITO DA
HALIFAX

Dio salvi il Re!

Tu cerca di salvare almeno il palazzo

Più di 25 ore di gioco da vivere nella più affascinante delle Corti.

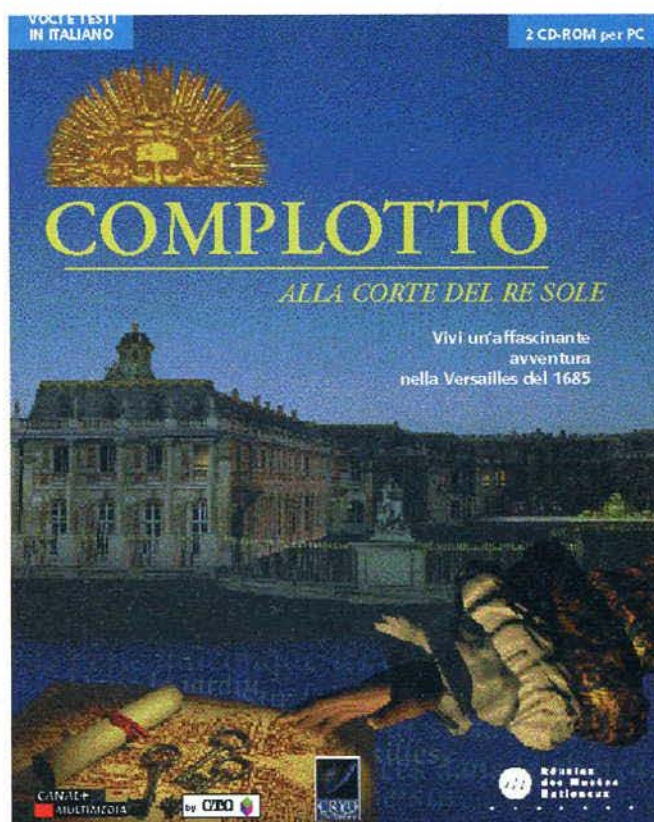


Cerca gli indizi in un ambiente 3D completamente ruotabile.



Incontra oltre 30 personaggi modellati in 3D sulla base dei ritratti dell'epoca.

La più recente tecnologia dei giochi e la fedeltà ai fatti storici riunite insieme per la prima volta.



TUTTO IN ITALIANO
CD-ROM PC

Chi osa tentare di distruggere il Castello di Versailles?



CANAL+
MULTIMEDIA



m Réunion
des Musées
Nationaux

CTO

<http://www.cto.it>

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
 CHAMPIONSHIP
PC
 INTERNATIONAL RALLY

GAMES
machineSTAR
PLAYER

90-94

Deserti africani, foreste vergini, montagne rocciose e paesaggi lacustri. È l'ultima puntata di Quark? No, è Sega Rally!

Diciamo la verità: all'interno del mondo delle corse, i rally sono senza dubbio la specialità più affascinante, soprattutto perché si svolgono su normali strade invece che su noiosi circuiti, e poi perché le vetture utilizzate sono dei derivati abbastanza fedeli di quelle di serie, almeno per quanto riguarda il loro aspetto esteriore. E tra tutti i modi di guidare, quello dei piloti di rally è senza dubbio il più divertente (e nemmeno il più rischioso): a chi non piacerebbe lanciarsi in una curva sterrata a 120 all'ora con il freno a mano tirato, ed essere anche pagato per questo? Il mondo dei videogiochi è rimasto spesso stregato da questo fascino, e uno dei risultati più interessanti è sicuramente questo

Il punto forte della Lancia Delta, nel gioco, è la sua formidabile manovrabilità, che la rende trattabile anche nelle curve più angolate...



Ecco la mitica Lancia Stratos: le macchine avversarie, purtroppo, non sono così definite come le tre principali, e misteriosamente tengono la strada anche sullo sterrato senza quasi mai derapare: mah...

La Celica spinge in accelerazione come un fulmine, ma è decisamente più difficile da tenere in strada rispetto alla Delta...



Sega Rally che, manco a dirlo, fece letteralmente gridare al miracolo quando uscì nelle sale giochi nel "lontano" 1994. La qualità della grafica in alta risoluzione, in certi casi, faceva credere di trovarsi di fronte a un filmato e non a semplici poligoni, seppure ricoperti con un texture mapping di qualità sovrappiù. Oltretutto, la Sega aveva stretto accordi con la Lancia e la Toyota per inserire nel gioco quelle che, all'epoca, erano (assieme alla Ford Cosworth) le due migliori macchine del circuito mondiale: la Celica e la buona vecchia Delta HF Integrale. La precisione del controllo e l'estremo realismo (sembrava davvero di guidare sul terriccio) fecero di quel coin-op un successo strepitoso, generando una serie di sfide fratricide nei vari



cabinati a due o a quattro, che ancora oggi non ci sogniamo di rifiutare. La naturale conversione per Saturn, attesissima, fu un vero capolavoro e segnò il rilancio di quella console, dimostrando che la PlayStation non poteva dormire sonni tranquilli: Sega Rally per il 32-bit della grande "S" rimane, a mio parere, uno dei migliori giochi per console mai realizzati, e comunque una delle più riuscite conversioni di tutti i tempi.

E ora che, dopo questa breve cronistoria, siamo



Dopo tanta fatica, ecco l'ora dei festeggiamenti... e Claudia Peroni dov'è?

finalmente giunti ai giorni nostri, possiamo parlare di questa versione PC, anch'essa non poco sospirata, che rappresenta un po' la punta di diamante della linea Sega PC. Ora, se avete mai visto in precedenza uno di questi giochi (o ne avete lette le recensioni) vi sarete ormai accorti che, come era prevedibile, la Sega ha preferito non realizzare delle conversioni ex-novo per trasportare i propri giochini sui nostri computer, ma ha semplicemente, nella maggior parte dei casi, riadattato il codice a suo tempo scritto per le versioni Saturn. Da ciò si è potuto dedurre che, se il gioco era bello sulla console, sarebbe stato bello anche su PC, in linea di massima. Dunque, vediamo di stabilire se questo è il caso cui ci troviamo di fronte. Sega Rally vi mette alla guida di due tra le più belle macchine che l'industria automobilistica abbia sfornato negli ultimi dieci anni e oltre, opportunamente rivedute e corrette per competere in un entusiasmante rally ad alto tasso adrenalinico. Potete gareggiare sui tre tracciati del gioco, più quello aggiuntivo, secondo la consueta casistica di modalità, che comprende la versione Arcade, il Time Attack e la sfida contro un amico. A proposito di quest'ultima, Sega Rally merita ricchi premi e cotillons, visto che ci offre la possibilità di quattro differenti collegamenti a

In certi casi le auto avversarie possono essere davvero ostiche da superare: soprattutto negli spazi stretti del tracciato di montagna...



L'indicazione che appare al centro dello schermo è il risultato del confronto tra il nostro miglior tempo e quello della prestazione in corso...

un altro PC (via modem, LAN, Internet o seriale), ma soprattutto l'opzione più benedetta del creato: lo split-screen! Non mancano poi le canoniche opzioni di gioco, e la possibilità di registrare i propri record e variare a piacimento l'assetto delle proprie vetture. Ma andiamo con ordine, e partiamo proprio da queste ultime: innanzitutto potete decidere se utilizzare il cambio automatico, che vi faciliterà non poco la vita, oppure quello manuale, per sfruttare al massimo ogni singolo cavallo del motore. La scelta della macchina avviene tramite un'apposita schermata, che è differente a seconda che vi troviate nella modalità Arcade o in qualsiasi altra modalità di gioco: nella prima, infatti, è possibile selezionare unicamente le vetture in assetto standard, e non secondo le vostre configurazioni personali. L'unica modifica che vi è consentita riguarda la risposta dello sterzo, che è variabile secondo tre differenti impostazioni. La scelta dell'auto non va presa alla leggera, visto che il comportamento su strada varia sensibilmente a seconda del modello scelto. La Celica ha il suo punto di forza nell'accelerazione, ma la sua manovrabilità è ridotta, e la sua tendenza a "prendere sotto" nelle curve più impegnative è piuttosto spiccata. Per contro, la Delta offre meno prontezza in ripresa, ma è senza dubbio più docile ai comandi del pilota, e offre una maggiore sensibilità in derapage.



REVIEW



Questi alberi sorgono misteriosamente dal nulla: uno degli sporadici difetti di calcolo presenti in Sega Rally...

Come detto, le vetture (a eccezione della Stratos stessa) sono configurabili sotto alcuni importanti aspetti: la mescola delle gomme, la taratura delle sospensioni (anteriori e posteriori), e la sensibilità dello sterzo, oltre a una modifica puramente accessoria come il rumore della valvola di rilascio, che altera il suono prodotto dal vostro bolide quando alzate il pedale del gas (si fa per dire). Una volta stabilito quale macchina meglio si adatta alle vostre caratteristiche di guida, potete gettarvi nella mischia: selezionando Arcade fate una partita in puro stile coin-op, cercando di vincere il campionato mondiale (in modalità Championship) oppure gareggiando contro un rivale comandato dal computer su di un singolo tracciato (in modalità Practice). Se però volete davvero affinare la vostra tecnica, è il caso di farsi un bel Time Attack, che vi consente di sperimentare tutte le vetture che avete a disposizione, su uno qualsiasi dei tracciati disponibili. In questo caso potete decidere se correre all'infinito, alla ricerca del tempo perduto (o magari del giro più veloce), oppure cimentarvi in tre giri lanciati. Al termine delle vostre performance, oltre ai vari riscontri cronometrici, vi viene sempre offerta la possibilità di rivedere cosa avete combinato in un bellissimo replay, che vi consente anche di modificare gli angoli di ripresa per ottenere immagini veramente spettacolari. I tracciati presenti nel gioco, come detto, sono quattro, ovvero tre iniziali più uno, il Lake Side, che diventerà disponibile dopo la vostra prima vittoria in modalità Arcade (anche a livello easy). Per conoscerne le diverse caratteristiche vi rimando agli appositi box. La lunghezza di questi percorsi non è eccessiva, il che espone Sega Rally a facili critiche sul fronte della longevità e della profondità di gioco. Nonostante

La terza vettura (sì, perché ne esiste una terza) è la mitica Lancia Stratos, sviluppata alcuni anni fa dalla casa piemontese con la collaborazione dell'Alitalia, e che è ottenibile arrivando primi in modalità Arcade, a un livello di difficoltà non inferiore al medio. Questo gioiello, a differenza delle altre due macchine, è a trazione posteriore e non a quattro ruote motrici, e la sua guidabilità ne risente in maniera sostanziale: anche se la Stratos può raggiungere i 247 Km/h contro i 227 degli altri due modelli disponibili, vi troverete a fare i conti con un'auto che assomiglierà più a una trottola, vista la facilità con cui si perde in vistosi sovrasterzi di potenza, che se non vengono richiamati in fretta vi fanno schiantare all'interno della curva, o nel migliore dei casi provocano un bel testa-coda. La Stratos è dunque consigliata solo come svago, o tutt'al più come "razzo" da utilizzare in modalità Time Attack sul circuito desertico, l'unico dal quale potrete uscire vivi guidandola.

Lo split screen sacrifica dettagli e poligoni, ma è fluido e molto divertente: è anche possibile assegnare fino a 30 secondi di vantaggio a uno dei due contendenti...



te tutto però, questa rimane una conversione di un coin-op, e perciò la scarsa lunghezza delle piste è da mettersi in conto: non possiamo che apprezzare la buona volontà dei programmatori della AM2, che ne hanno aggiunto uno in fase di conversione (come hanno aggiunto la Lancia Stratos). Certo è che alcuni giochi con cui questo Sega Rally si deve porre in concorrenza, su questo punto, sono sicuramente meglio attrezzati. Ma per i confronti diretti pazientate fino al box di commento: per ora limitiamoci a stabilire quanto traumatico è stato il passaggio dalla versione da sala a questa versione PC, passando per il Saturn: il coin-op girava in altissima risoluzione, e non per niente era basata su quella signora scheda che è la Model-2. Il team che si è occupato della trasposizione su console (diverso rispetto a quello che ha sviluppato il gioco) ha compiuto un vero e proprio miracolo, tanto che si può dire che, risoluzione a parte, Sega Rally su Saturn fosse del tutto identico alla controparte cabinata. L'ulteriore trasferimento sui nostri PC è stato leggermente più traumatico, e per raggiungere completamente la fluidità offerta dal 32-bit Sega, che schizzava a 60 fps, bisogna necessariamente ricorrere alla bassa oppure alla finestra piccola, anche utilizzando un computer di fascia alta. Ma ci sono stati anche altri piccoli cambiamenti: il controllo delle vetture è più difficoltoso, che si utilizzi un pad o la tastiera, e la difficoltà del gioco ne

Il Lake Side: l'ambientazione più suggestiva per quella che è la pista più terrificante del gioco...

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
PC
INTERNATIONAL RALLY

Le collisioni con gli altri piloti possono essere anche vantaggiose, sempre che si venga colpiti nella zona posteriore della macchina...



DESERT

Un tracciato facile per iniziare, e impraticarsi con le derapate. In gran parte sterrato, questo percorso vi vede immersi in una sorta di savana, con tanto di zebre ed elefanti a fare da contorno. Le uniche difficoltà sono rappresentate da una chicane piuttosto stretta e da una lunga curva che vi immette sul rettilineo finale. Per il resto, un paio di salti per testare la resistenza delle sospensioni, e un buon circuito per verificare le prestazioni delle vostre vetture.



FOREST

Graficamente il più spettacolare, questo tracciato ci vede alle prese con differenti terreni, tra cui anche l'asfalto. C'è anche un tunnel che presenta una curva piuttosto secca, ma le vere difficoltà sono rappresentate da una "S" da passare in totale derapage, e da un paio di curve molto chiuse, in cui il tempismo nella frenata è un requisito essenziale. Guardatevi anche dal tratto finale, piuttosto tortuoso, ma che si può superare con pochi sapienti tocchi di sterzo.



MOUNTAIN

Qui le cose si fanno serie. Anche le curve più semplici richiedono attenzione, per non parlare di un micidiale tornante asfaltato che, se preso a vettura scomposta, vi scaraventerà sul fianco della montagna facendovi perdere un sacco di tempo. Anche la parte mista, che passa attraverso il villaggio, non è da prendere sottogamba vista l'impressionante serie di curve e curvettte: sbagliatene una e vi troverete a rimbalzare contro i muretti come la pallina di un flipper.



LAKE SIDE

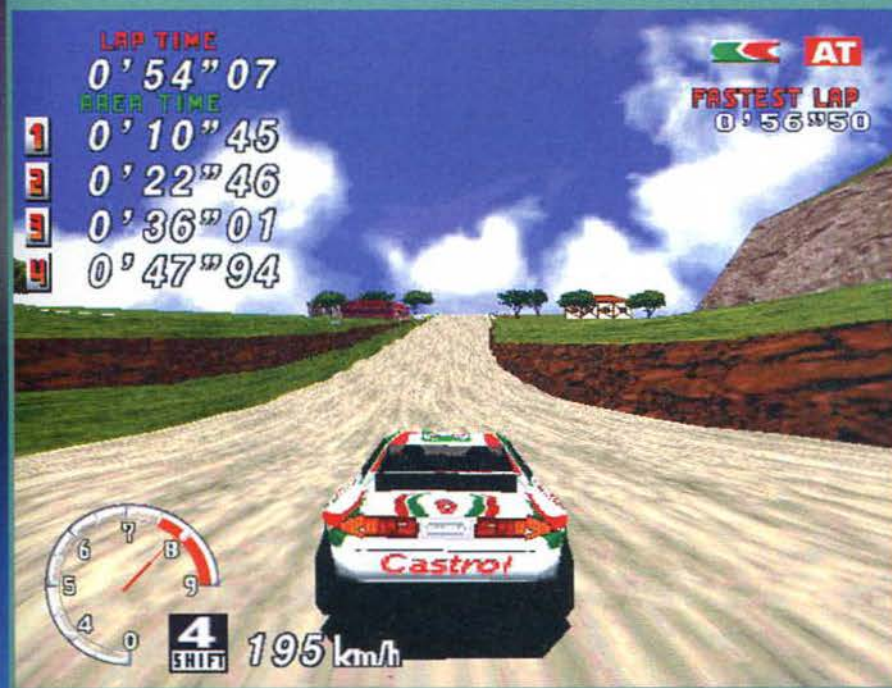
In una parola: devastante. Per vincere ai livelli medio e difficile, dovrete arrivare primi anche in questo percorso, e vi assicuro che non è per niente uno scherzo. Tutte le curve richiedono tempismo e sensibilità perfetti, per non parlare di due micidiali chicane che vi immettono sulla linea del traguardo. Guidando sul Lake Side, vi sentirete il fiato sul collo degli avversari in ogni momento, e basta una toccatina a bordo pista per venire superati e sbattacchiati in qualche angolo fino a perdere del tutto la velocità. Consigliate massicce dosi di pratica.





La visuale interna è altamente spettacolare, ma come sempre capita comporta qualche difficoltà in più nel controllo del mezzo...

Questo rettilineo segue a una curva lunghissima, ma non eccessivamente difficile: il segreto sta nell'anticiparla, per avere una buona velocità d'uscita...



risulta quindi aumentata. E' necessaria una buona dose di pratica per ottenere una padronanza soddisfacente delle macchine, non soltanto perché bisogna affinare la tecnica del derapage (peraltro intelligentemente spiegata dall'help del gioco), ma perché la risposta delle vetture non è sempre impeccabile. In sostanza, certe curve che sul Saturn richiedevano un determinato sforzo, sul PC risultano più ostiche, e bisogna andare decisi sui comandi per eseguirle perfettamente. Sul fronte sonoro, il buon lavoro già svolto è rimasto intatto, tranne per ciò che riguarda gli effetti dello scorrimento dei pneumatici sulle superfici sterrate, che sono stati misteriosamente sostituiti da un sinistro ticchettio. Per il resto c'è tutto, compresa la voce del navigatore che ci preannuncia il grado di difficoltà delle curve, permettendoci talvolta di aggiungere un bel "baby" alla fine della frase (il che ci insospettisce riguardo alle tendenze intrinseche dei piloti di rally). L'azione di gioco è decisamente frenetica, cosa che avvicina Sega Rally più a un gioco come Daytona che non a una simulazione come Screamer 2, ma bisogna

ammettere che, ad esempio, le modifiche che si apportano alle vetture, seppure non dettagliate come quelle di Championship Rally, influiscono realmente sul comportamento su strada. Ma comprendo la vostra impazienza e vi do via libera verso il box di commento.

Jacopo Prisco

H A R D W A R E

Sega Rally richiede come minimo un Pentium 75 con 16MB di memoria, anche se la configurazione consigliata prevede un Pentium 90. Per il resto, sono necessari una SVGA con almeno 1MB di memoria, una scheda audio qualsiasi, un joystick o un joypad. Il gioco gira unicamente sotto Windows95, e per godere di una fluidità soddisfacente in alta e a pieno schermo, un P133 è senza dubbio di rigore. Potete verificare personalmente come si comporta il vostro computer con questo titolo provando il demo che trovate sul Silver Disk di questo mese.

REVIEW

PC

Per quanto mi riguarda, sono sempre stato un grande fan di Sega Rally, e vederlo convertito anche

per PC mi fa senza dubbio piacere. La Sega ha fatto un buon lavoro anche in questo caso, ma resta sempre il sospetto che, sviluppando il programma appositamente per questa versione, e non limitandosi a trasferire il codice del Saturn, i risultati avrebbero potuto essere ancora migliori. Se paragonato a due ottimi titoli come Championship Rally e Screamer 2, infatti, Sega Rally deve pagare dazio soprattutto in fatto di grafica: non tanto per la qualità generale delle immagini su schermo, che anzi è in molti casi superiore (come testimoniano le foto di queste pagine), ma sul fronte della fluidità del gioco: a parità di configurazione entrambi i titoli succitati offrono un frame rate leggermente maggiore, per non parlare della bassa risoluzione che, in Sega Rally, è impronunciabile a pieno schermo (perché veramente obbrobrosa). L'unica soluzione, se così la vogliamo chiamare, è ricorrere alla finestra piccola in 320x200, che al rischio di farvi diventare miopi offre una qualità estetica addirittura superiore a quella vista su Saturn.

Non per questo non siamo di fronte a un ottimo gioco, che ha mantenuto intatte tutte le sue caratteristiche vincenti: al contrario di Daytona, qui non ci sono grossi problemi di clipping o pop-up. Indubbiamente quattro tracciati sono pochini, e la modalità Time Attack non risolve il problema, però si tratta di percorsi ottimamente equilibrati, che uniti alla difficoltà del gioco, crescente e ben calibrata, potranno comunque offrire un bel po' di divertimento. La possibilità di modificare l'assetto delle vetture, inoltre, vi spingerà a cercare le massime prestazioni su ciascun percorso, e l'aggiunta di una nuova macchina e di una nuova pista rispetto al coin-op è encomiabile. E non dimentichiamo la presenza dello split-screen, che al costo di qualche dettaglio e di qualche poligono, ma senza intaccare la fluidità dell'azione, permette di sfidare un amico senza dover disporre di un modem o di due PC. Per i professionisti, poi, esiste proprio questa possibilità di collegamento, che vi permetterà di ricreare le sensazioni del cabinato da sala. Per quanto concerne il controllo delle macchine, anche in questo caso Sega Rally è costretto a cedere il passo ai due titoli sopracitati, in particolare a Screamer 2. Con un po' di pratica, in ogni caso, si potranno ugualmente ottenere ottimi risultati, tanto più che le vetture modificano realmente il loro comportamento quando ne si altera l'assetto, e risultano ottimamente realizzate dal punto di vista estetico (di sicuro migliori di quelle di Screamer 2, e alla pari con Championship Rally), pur essendo soltanto tre. La solita nota di merito va infine alle musiche, in tipico stile Sega, che sono decisamente orecchiabili e nobilitano al massimo i replay, molto belli da vedere.

In definitiva, Sega Rally è e rimane un ottimo gioco, forse meritevole di una migliore ottimizzazione per girare su di un PC, ma comunque degno di essere acquistato. Ai di là degli appassionati del coin-op, che lo compreranno sicuramente, però, chi già possiede un gioco simile (primariamente i due citati come termini di confronto) metta in conto il trauma del passaggio da una simulazione a un'esperienza prettamente arcade. E con questo è tutto.



Super Games

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano - Tel. 02 29520180/29520184 - Fax 02 29517174

Giochi PC CD-ROM

DIABLO	79.000
RED ALERT	79.000
RED ALERT DATA DISK	29.900
GRAND PRIX 2	84.900
GRAND PRIX 2 DATA DISK	39.000
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	85.000
DESTRUCTION DERBY 2	85.000
MASTER OF ORION 2	89.000
PHANTASMAGORIA 2	119.000
LORDS OF THE REALM 2	99.000
WARCRAFT 2 + DD + BOOK	99.000
CIVILIZATION 2 + SCENARI	99.000
NASCAR RACING 2	89.000
SEGA DAYTONA USA	99.000
RALLY CHAMPIONSHIP	79.000
FIFA 97	79.000

Per altri titoli telefonare

Multimedia Performance

Processore Intel Pentium 133 MHz
Mainboard Shuttle HOT555
con ChipSet Intel 430 VX
16MBEDO RAM esp. 128MB
Hard Disk 1300MB Quantum Sirocco
Scheda SVGA S3 Trio64 2MB
512Kb Cache Pipeline Burst
CD-ROM 8X - Sound Card 16Bit Shuttle
Drive 3"1/2 - Tastiera - Mouse microswitch
Case Mini Tower o Desk
Monitor 14" Colori MPR2 L.R. NI
Windows 95 OSR2 New version 96

L. 2.299.000

*Per eventuali altre
configurazioni
Telefonare*

Accessori per PC

Matrox Millenium 2MB WRAM	L. 449.000
Matrox Mistique 2MB	L. 329.000
Matrox Mistique 4MB	L. 399.000
Diamond 3D 3000 2MB VRAM	L. 449.000
Creative SB16 PNP	L. 179.000
Creative SB32 PNP	L. 279.000

*Disponibilita' di
moltissimi altri prodotti
Telefonare
per quotazioni*

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA E SONO VALIDI
FINO AD ESAURIMENTO SCORTE E SENZA PREAVVISO

SPEEDY SOFT

Tel. 0766.35651/2 r.a Fax 0766.35352

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

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

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

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ

Telefonate al nostro servizio
NOVITÀ ANTEPRIME

AMIGA CD32

AMIGA 500 1200

PC 3,5

VASTO ASSORTIMENTO AMIGA CD32 - Joystick AMIGA CD32 CON PREZZI IMBATTIBILI. PER MOTIVI DI SPAZIO NON SONO ELENCATI TUTTI I NOSTRI TITOLI.

OFFERTE:

PCcd CONQUEROR A.D. 1086 39.900	PCcd DAGGERFALL 78.900	PCcd Programma e Manuale in Italiano BROKEN SWORD 75.900	PCcd CIVILIZATION 2 87.900
PCcd EARTHSIEGE 2 39.900	PCcd F1 GRAND PRIX 2 74.900	PCcd DIABLO 74.900	PCcd DUKE NUKE'M 3D 74.900
PCcd FLIGHT UNLIMITED 39.900	PCcd GABRIEL KNIGHT 2 49.900	PCcd Programma e Manuale in Italiano F22 LIGHTING 2 99.900	PCcd FIFA '97 74.900
PCcd MASTER OF ORION 2 78.900	PCcd NASCAR RACING 2 84.900	PCcd GENE WARS 84.900	PCcd LORDS OF THE REALM 2 84.900
PCcd POWER F1 76.900	PCcd PRAY FOR DEATH 49.900	PCcd OVER THE REICH 84.900	PCcd Il Primo Data Disk per F1 Gp 2 PERFECT F1 GP 2 34.900
PCcd REALMS OF THE HAUNTING 84.900	PCcd RED ALERT 78.900	PCcd PRIVATEER 2 TEL.	PCcd QUAKE 81.900
Amiga 500 SENS. SOCCER 96/97 59.900	PCcd SENS. SOCCER 96/97 73.900	PCcd RED ALERT DD: CODE RED 29.900	PCcd SCREAMER 2 69.900
PCcd STEEL PANTHERS 2 89.900	PCcd SYNDICATE WARS 92.900	PCcd SETTLERS 2 84.900	PCcd STAR GENERAL TEL.
PCcd VIRTUA FIGHTER 79.900	PCcd WARWIND 84.900	PCcd TERRANOVA 29.900	PCcd TOMB RAIDER 79.900
		PCcd WITCHAVEN 2 36.900	PCcd ZETA 88.900

A PREZZI ECCEZIONALI I DATA DISK DI:

COMMAND & CONQUER

DOOM

DUKE NUKEM 3D

FLIGHT SIM 5

HERETIC

HEXEN

QUAKE

RISE OF THE TRIAD

SIM CITY 2000

WARCRAFT 2

ed altri ancora ...

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato orario: 9.00-12.30 14.30-18.30

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

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.

titolo programma

sistema

SPese DI SPEDIZIONE POSTALE

L. 9.000

SPese DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE

L. 18.000

SPese DI SPEDIZIONE CORRIERE

L. 18.000

ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

The City of Lost Children

Vediamo se indovinate questa: cosa accomuna un film francese, la *Psygnosis*, i motori di ricerca di Internet, un dente del giudizio infoiato come una biscia, un muratore triestino e un bel paio di borse sotto gli occhi? Provate a immaginare...

Signore e signori, è con grande piacere che presento "The City of Lost Children", un titolo che è un programma, soprattutto se pensate che prima ancora di scrivere questa recensione il sottoscritto ha dovuto indossare i panni di un novello Sherlock Holmes (o almeno quello che potrebbe essere il famoso investigatore dopo una vacanza di sei mesi a casa del sig. Rovagnati) per recuperare informazioni su un "pargoletto" particolarmente ostico da rintracciare. Ma andiamo con ordine.

Due giorni orsono il caro Stefano Silvestri decise di affidarmi un bell'articolo per inaugurare la mia presenza sulle pagine della mitica TGM (capisco che la stragrande maggioranza di voi lettori avrà escl-

Il classico inventario è come al solito indispensabile per rintracciare l'oggetto giusto al momento giusto



Bottiglia vuota

spezzare una lancia nei confronti di chi avesse confuso il suddetto film con "Il villaggio dei dannati", il quale in effetti ha più di un elemento comune alla pellicola da cui è tratto questo gioco, ma che, ci tengo a precisarlo, non ha nulla a che vedere con questo The City of Lost Children). A questo punto mi collego alla rete, apro la pagina del motore di ricerca per eccellenza (sia lodato San Hotbot!) e ricerco otto ore qualsiasi informazione possibile sul film e sull'eventuale traduzione italiana (in Italia abbiamo il



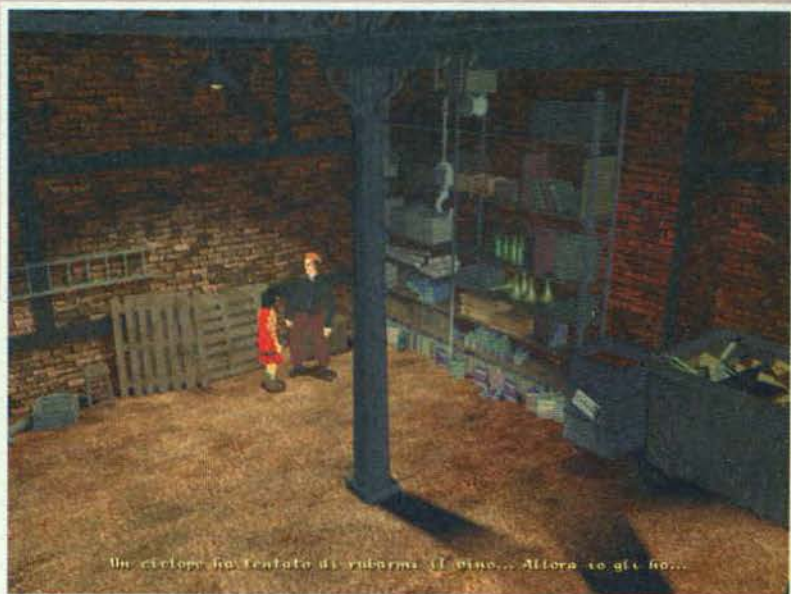
Le istruttrici dell'orfanotrofio sono due sorelle gemelle, uguali in tutto, anche nella cattiveria!



Il pericolo si nasconde in agguato dovunque, probabilmente anche dall'altro lato di questo bizzarro edificio.

mato "e amme che mme frega di 'sto tizio", però io ci tenevo lo stesso a farvelo sapere, sono sempre stato un tenerone, sarà per quello che venivo chiamato il "gabbio biondo"??): "The City of Lost Children, 4 pagine per domenica", disse, e senza battere ciglio ecco che mi ritrovo a casa mia a installare il suddetto. Appena iniziata la presentazione una scritta mi colpisce come una mazza da baseball sui denti (rende l'idea?): basato su un film di Jenuet & Caro. Ok, mi ricordavo che c'era di mezzo un film (sapete, le leggo anch'io le preview qualche volta, specialmente nei momenti, come dire, di maggior impegno fisico...), ma nessuno era stato capace di informarmi sull'eventuale titolo italiano (a tal proposito volevo

Si fanno degli strani incontri girando per i vicoli di notte. Questo ubriaccone ad esempio ha avuto un diverbio con un ciclope... L'avrà mica accecato?



Un ciclope ha tentato di rubarmi il vino... Allora ce gli fo...



Il mondo di The City of Lost Children è molto inquinato. In questa foto potete ammirare il mare limpido, sogno di GREEN peace (ahahah, come sono scemo...)

giorno di Natale (e dovrete vedere il body count dopo le processioni di Pasqua), carestie di cibo e tutte le nostre più terribili paure sono diventate reali. Gli uomini sono stati affiancati da creature mutate di ogni tipo e sembra che la situazione non permetta a nessuno di credere in un mondo migliore. E' proprio questo il grosso problema di questo mondo: i sogni sono morti. In questo futuro apocalittico vivere è già drammatico

per i fatti suoi, ma visto che i guai viaggiano spesso in comitiva (sembra che così risparmino sul costo dei pulman), un'altra minaccia rischia di spazzare via le uniche creature che ancora conservano un briciolo di speranza di un mondo migliore: i bambini. Un essere cupo e misterioso, tale Krank, rapisce infatti i piccoli innocenti nella speranza di rubare loro i sogni, visto che lui non è più capace di produrre le preziose (almeno in questa realtà) manifestazioni oniriche. L'ennesimo atto criminale del suddetto

brutto vizio di trasformare i titoli anziché tradurli semplicemente, creando quella confusione che sembra tanto piacere ai distributori italiani, ma questa è un'altra storia...). Nel frattempo una formazione ossea appartenente alla mia cavità orale (scusate ma succede sempre così quando mangio pane e Zingarrelli) chiamata dente del giudizio decide che non sono più degno della sua presenza e inizia uno sciopero a colpi di dolore allo stato puro. Coraggioso come un parà prima di lanciarsi su un villaggio di sodomiti praticanti (e soprattutto impasticcato di antidolorifici come fossi il suddetto parà dopo ripetuti incontri con le usanze indigene), continuo la mia ricerca, visto che per ora tutto quello che sono riuscito a cavarne è il titolo originale della pellicola, "Le cite' des enfants perdus", e la biografia degli autori (Marc Caro e Jean-Pierre Jeunet sono gli stessi di Delicatessen, un gustoso horror-comico di qualche tempo fa)... E qui entra in scena il muratore di cui sopra, venuto per spaccare un muro (e non ha rotto solo quello, ve lo posso garantire... spero che l'esperienza non lasci dei traumi perenni al mio povero e già abbastanza provato cervello...), a peggiorare una situazione già abbastanza preoccupante di suo. Ad un certo punto riesco a beccare una pagina in italiano dedicata al film in concorso al 48 festival di Cannes. Il recensore afferma che "La città dei bambini perduti" è un film di cui poco si conosce E ti credo! Ma chi l'ha mai sentito nominare? E da lì il recensore passa a descrivere la pellicola come il primo film con effetti speciali incredibili prodotto in Francia, più o meno come "Nirvana" di Gabriele Salvatores qui da noi (quel film in cui Eccezziuunalo veramente incontra il mitico Highlander... L'incontro del secolo dopo Superman contro Topolino!). Stanco e sconsolato (svariate ore per scoprire che il titolo era la pura e semplice traduzione dell'originale non è molto piacevole!) ma comunque felice di aver risolto il dilemma, posso finalmente dedicarmi al gioco.

The City of Lost Children narra di un mondo post-industriale, un gran brutto posto per vivere. Inquinamento alle stelle (tanto per capirci: i mari ormai hanno ormai definitivamente preso un'interessante colorazione verdastra...), effetto serra da 28 gradi al



Uno dei luoghi fondamentali nelle prime fasi di gioco è il porto, luogo di incontro di tutti i brutti ceffi del paese.

La caratteristica principale della città di TCOLC è il caotico intreccio di viuzze, ponti e scalinate, un vero labirinto di legno e cemento: occhio a non perdersi!

Domanda: cosa succede se diamo in mano un pezzo di ferro a una bambina di fronte a un pannello elettrico?...



Krank ha guardato un dolce e indifeso fanciullo chiamato Denree, fratello del mastodontico quanto coraggioso Ore. Quando questo gigante buono si accorge dell'infame crimine, decide di mettersi subito alla ricerca coinvolgendo nella caccia anche la piccola Miette, capo della gang di bambini dell'orfanotrofio locale. E proprio nei panni di Miette dovremo cercare di sbrogliare questa complicata ma al tempo stesso angosciante matassa che, visto la particolare ambientazione e il protagonista quantomeno inusuale, promette di regalarci molte emozioni. A metterci i bastoni tra le ruote non saranno solamente i tutori dell'istituto in cui alloggia Miette, che utilizzano metodi di istruzioni decisamente rudi e radicali (insomma, non è che chiudere un bambino in una cantina sia il massimo della correttezza professionale per un educatore...), distanti anni luce dagli insegnamenti di Montessori e compagnia bella. No, i principali pericoli per la salute della coraggiosa piccola arriveranno direttamente dagli scagnozzi di Krank, personcine di tutto rispetto che vanno dal pericoloso e completamente schizzato Octopus ad esseri mitologici come i ciclopi, per finire addirittura con un cervello galleggiante (!!!) e altre amenità simili. Riuscirà Miette a rintracciare e salvare Denree e con lui tutti gli altri bambini sequestrati?

LA CITTA' DEI VOLI SMARRITI

Probabilmente avrete già letto la prima parte della recensione del gioco curata dal nostro ampliamente valente (o valentemente ampio, ma nel suo caso fa lo stesso) Nik, ma in questa sede il sottoscritto potrà fornirvi delle informazioni circa il background, la realizzazione, i retroscena e tutte quelle altre peculiarità che generalmente trattiamo in sede di

preview.

Tutti gli articoli di questo genere di solito forniscono informazioni dettagliatissime riguardanti la trasferta ma, dato che in questo caso lo spazio è limitato, vi basterà sapere che il sottoscritto è partito un giovedì pomeriggio, ha cambiato all'aeroporto l'incredibile cifra di 250 franchi (ottantamilllire, più o meno) e ha scroccato la corsa in taxi fino all'albergo grazie all'aiuto di un collega. Superato il trauma relativo alla guida esageratamente sportiva del tassinaro (l'omino faceva i centocinquanta su quella che potrebbe corrispondere alla circonvallazione milanese), ci siamo letteralmente impossessati di un alberghetto da quindici stanze, per poi spostarci in un ristorante (pagato dalla casa di Liverpool, naturalmente - tranne in rari casi, qualsiasi cosa succeda sono sempre gli altri a pagare) e successivamente in una birreria, ignorando così completamente la bellissima Parigi (io lo mando a Parigi per farsi una cultura e lui si chiude in birreria: mah... NdSS). La giornata successiva, trauma: sveglia alle 8 e tutti in Sony alle 9 e un quarto, con metà del gruppetto ancora addormentato durante il briefing iniziale tenuto da Vincent Baillet, il coordinatore della sezione francese della Psygnosis, incontro con i programmatori, due ore di "pranzo veloce" dopodiché ancora giochi con le anteprime di Sentient e Adidas Power Soccer International per PSX e subito dopo tutti in aeroporto - come si suol dire, 'na passeggiata 'e salute (o qualcosa del genere). Giunti in aeroporto, scopriamo che le agitazioni a Linate hanno causato la cancellazione di tutti i voli per Milano, e quindi siamo riusciti a partire solo qualche ora più tardi... ma lasciamo perdere.

Ok, ora che i più sono stati soddisfatti da questa striminzita cronaca, passiamo al gioco vero e pro-

Cogliendo al volo l'occasione dell'uscita del loro The City of Lost Children, la Psygnosis ha pensato bene di invitare un po' di giornalisti a Parigi per fare quattro chiacchiere coi programmatori e svelare alcuni dei segreti che si celano dietro a una produzione di questo stampo. Tutto ciò è riuscito molto bene, e queste due pagine sono il resoconto di quello che più o meno è successo...



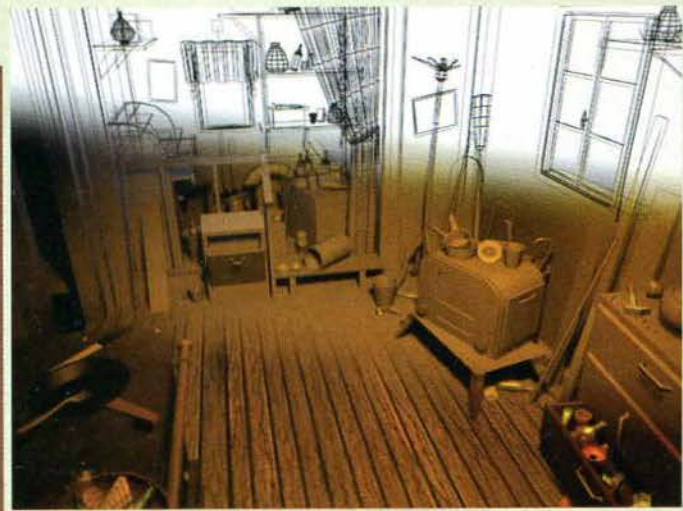
Ed ecco il "Construction Kit" utilizzato per realizzare la protagonista del gioco. Ogni personaggio è stato realizzato utilizzando diverse tecnologie, partendo dal famigerato motion capture (ne parliamo da qualche altra parte in queste pagine) passando poi per una serie di procedimenti non meglio definiti fino ad arrivare alla trasposizione su schermo vera e propria. In questa foto possiamo osservare il passaggio da scheletro a modello solido fino a giungere all'aspetto finale, completo di texture (la faccia della bimba fa davvero spavento!).

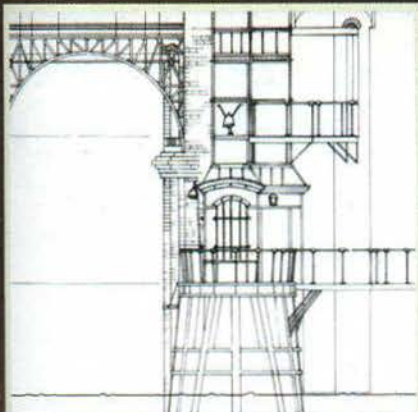


prio: basato su un film apparentemente molto popolare (perlomeno in Francia), dovrebbe essere la storia di una città piena di bambini rapiti che vengono salvati da un tizio (e dico dovrebbe perché non l'ho visto). Il gioco invece sposta l'azione sulla bambina (una comprimaria) al fine di allargare il pubblico potenziale: come ci ha detto Jesus Martinez (uno dei programmatori, uno spagnolo che ci ha fatto notare a pranzo che lui si chiamava Jesus: eravamo in tredici e lui era seduto a capotavola) "anche Tomb Raider ha un personaggio femminile come protagonista, ma non è certo stato introdotto per attirare le ragazze. Dopotutto Lara Croft è vestita abbastanza succintamente, e i ragazzi spesso spostano l'inquadratura per guardarla meglio (qui in redazione l'abbiamo fatto più volte, ndr). La protagonista di The City of Lost Children è invece una bambina del tutto innocente, che risulta quindi abbastanza neutrale e non infastidisce il pubblico femminile, mentre un personaggio grande e forte e comunque ricco di personalità come quello del film



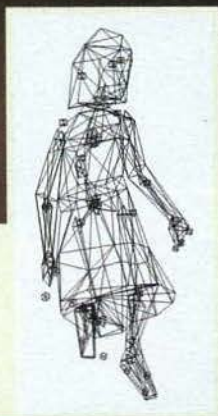
Tutte le locazioni sono state realizzate con la supervisione dello stesso responsabile del "look" del film originale: i programmatori si sono basati su dei veri e propri progetti utilizzati per costruire le scenografie, dopodiché le hanno adattate, hanno scelto le inquadrature, le luci e le texture sempre restando fedeli allo stile visivo della pellicola. In queste meravigliose composizioni realizzate dal sottoscritto, potete ammirare il passaggio dal semplice progetto in wireframe alla versione flat-shaded per controllare i volumi e le luci sino ad arrivare alla versione finale con tutte le texture. Tutto quanto è stato realizzato con il 3D Studio.





Gli autori del film hanno sommerso gli studi parigini della Psygnosis con una quantità indescrivibile di materiale: un esempio è rappresentato da questo progetto di una delle sceneggiature. I programmatori si sono basati sui disegni originali, adattandoli per motivi di funzionalità (per esempio, un quadro nel film può permettersi di essere molto più angusto di uno contenuto in un videogioco, dato che comunque serve meno "spazio di manovra") e creando nuovi scenari utilizzando lo stesso stile.

Un particolare dello scheletro della protagonista completo di tutti i punti di acquisizione del movimento. Non avendo utilizzato le tecnologie più avanzate, i programmatori di The City of Lost Children sono stati costretti a combattere con un'attrezzatura molto più lenta e complessa di quelle utilizzate oggi. Tutti i dati relativi alla posizione dei punti sono poi stati spostati su Silicon Graphics sotto Softimage per generare i modelli dei personaggi e elaborare le animazioni.



probabilmente avrebbe ostacolato una buona immedesimazione". Il gioco alla fine è un "Alone in the Dark migliorato", secondo un'affermazione degli stessi programmatori, con inquadrature multiple per una stessa scena (da due a quattro), luci calcolate in tempo reale (basta osservare le ombre che si spostano) e apparentemente un sistema di controllo più comodo e flessibile. Dico "apparentemente" perché, nonostante le affermazioni

Due momenti delle sessioni di motion capture. Benché gli stessi autori abbiano affermato che questa tecnologia sia ben poco utile, ne hanno fatto largo uso per determinare i movimenti di tutti i personaggi. Uno di quelli che ha causato maggiori problemi è il personaggio dell'"octopus", ovvero le due gemelle siamesi. Come modelli sono state utilizzate due ballerine abituate a muoversi in armonia tra di loro, e che sono state fasciate assieme per dare l'impressione di essere unite.



di Eric Metens (il programmatore che si è curato di illustrarci questo aspetto), la "regazzi" si ferma ogni due secondi quando sbatte contro i muri e soprattutto è un macello vedere gli oggetti da raccogliere - ma questo lo avrete letto (o lo leggerete) nella recensione.

Un altro aspetto bizzarro è costituito dalla "schizofrenia interna" relativa al team di programmazione: il direttore dello studio, Vincent Baillet, dapprima ci ha raccontato un piccolo aneddoto che illustrava l' inutilità di lavorare con un Silicon Graphics, e poi rispondendo a una domanda ha affermato che: "no, il motion capture non era stato utilizzato" - dopotutto "sto motion capture lo stavano usando tutti, sarà anche inflazionato. Evidentemente devo aver capito male, dato che spostandoci nel bugigattolo adibito al contenimento dei programmatori abbiamo potuto parlare con Philippe Tesson, addetto appunto alla realizzazione dei modelli relativi ai personaggi creati con la tecnica del motion capture, e indovinate un po' su che computer stava lavorando? Un Silicon



Quello a destra nella foto è Laurent Cluzel, il responsabile della modellazione e della realizzazione di tutti i fondali. Sono riuscito a capirlo nonostante non parlasse né l'inglese né l'italiano - io naturalmente non so il francese (e allora cosa ci sono andato a fare a Parigi?).



Una simpatica (si fa per dire) scena di gruppo tra PR vari della Psygnosis e "imboscati" appartenenti all'ambiente (sordido) del... Beh, i tizi che scrivono per i videogiochi. Arrivati a questo punto eravamo già tutti stanchissimi e addormentati: l'unica occasione per riprenderci ci è stata offerta da una serie di partite a Adidas Power Soccer International giocate da un individuo italiano particolarmente facinoroso. L'elemento in primo piano è un noto ricercato sfuggito alle autorità locali.

Graphics, appunto, sul quale girava Softimage. Qui abbiamo potuto veramente apprezzare la mole e la complessità del lavoro che comporta questa procedura, per lo meno utilizzando delle tecnologie non nuovissime - in ogni caso, quelle che hanno utilizzato loro non erano esattamente scarsissime, dato che in alcuni momenti hanno ripreso i movimenti di tre persone contemporaneamente - l'Electronic Arts ci ha recentemente fatto sapere che uno dei loro titoli faceva agire in motion capture BEN DUE persone contemporaneamente...

In ogni caso, la Psygnosis ci ha permesso di intravedere una parte del lavoro che si nasconde dietro un titolo in apparenza semplice, ed è un vero peccato che non siate potuti venire anche voi... Ma dopotutto, se avessero invitato voi non sarei andato a Parigi, quindi che continuino pure così...

MA

The City of Lost Children

Ovviamente la risposta dipende dalla vostra abilità (anche perché se così non fosse sarebbe meglio ardire a guardare il film...) e perspicacia, come è normale quando si affronta un'avventura come questa (credevate mica si trattasse di uno shoot'em up, vero?). La prima cosa che salta all'occhio di *The City of Lost Children* è la somiglianza, come impostazione generale, a quel filone inaugurato ormai svariati anni fa dal primo *Alone in The Dark* e proseguito poi nei successivi due titoli della famosa saga (e aggiungerei anche l'imminente conversione di *Resident Evil*, un titolo che ha sconvolto i possessori di PlayStation e che si prepara a bissare il successo con tutte le macchine basate su processore X86). La principale caratteristica di questo genere, per chi non lo sapesse, è sicuramente il tipico approccio grafico molto cinematografico, teso a visualizzare le ambientazioni tridimensionali da più punti di vista



... Soluzione: La bambina riuscirà ad accendere un faro!

Chi mai poteva essere questa figura tenebrosa e agghiacciante se non il nostro amico Krank?

larvi che in alcuni momenti vi verrà voglia di prendere un bel fucile a pompa e sparare alla protagonista, visto che probabilmente rischierete una crisi dopo esservi sorbiti per la quarantesima volta il filmato di Miette che sale le scale oppure di lei che viene sbattuta in cantina e via dicendo.

Dopo aver notato l'aspetto grafico, un'altra caratteristica sicuramente positiva riguarda la sottotitolazione di tutti i dialoghi in italiano (con qualche classico svarione dovuto probabilmente ai classici tradut-



(che ricordano appunto le diverse inquadrature tipiche di un film) a seconda della posizione del personaggio nella locazione, come se la stessa avventura fosse in realtà una pellicola che noi interpretiamo in tempo reale. A differenza però del già citato capostipite, in cui tutti gli elementi animati (personaggi, animali etc.) erano strutture poligonali più o meno tex-

turizzate (a seconda del capitolo), in *TCOLC* possiamo goderci più di 50 personaggi realizzati con software di modellazione come Softimage e tecniche di motion capture. A coronare il tutto ci sono decine di filmati introduttivi e d'intermezzo che completano il racconto e servono da collegamento tra una sezione e la seguente, anche se è necessario segna-



Un garage potrebbe diventare una miniera di oggetti utili per le nostre indagini... Basta guardarsi intorno...

Miette impegnata nel suo sport preferito: salire e scendere le scale! Preparatevi a guardare questa scena più e più volte...



tori anglosassoni che sembra non trovino mai il tempo di riguardarsi quello che scrivono, come spiegato nel commento), una cosa che aiuterà sicuramente molto chi non mastica correttamente la lingua anglosassone, ma che al tempo stesso non dovrebbe turbare più di tanto i puristi che potranno comunque ascoltarsi il parlato originale. Per il resto il commento sonoro è composto da una serie di sottofondi perfettamente integrati con l'atmosfera generale e dai classici effetti sonori (non è facile inventare un nuovo rumore per un tizio che cammina o per una porta che si apre: sapete com'è il mondo sarà anche alternativo, ma alcuni leggi fisiche sono quelle che sono, punto e basta!).

CHI L'HA VISTO?

Qui a lato potete vedere la locandina del film da cui è tratto *The City of Lost Children*. Ancora non ho ben capito se la pellicola sia arrivata o no nei cinema italiani (se così fosse chiedo venia anticipatamente per la mia mancanza), ma a onore della cronaca credo che valga la pena riportarvi alcune informazioni (così magari lo rintracciate e mi fate sapere com'è...).

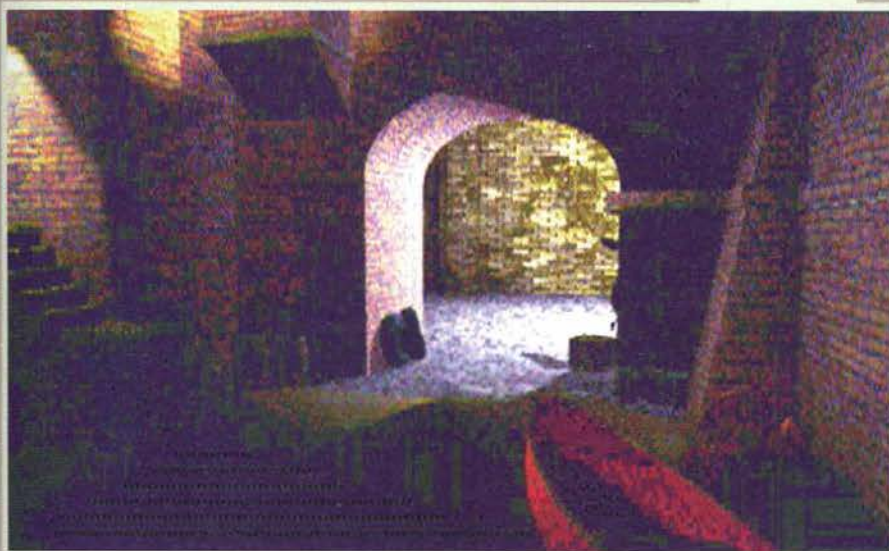
Titolo: *The City of Lost Children* (*La Cité des enfants perdus*) - (1995)
Presentato al: 48° Festival di Cannes.
Provenienza: Francese
Durata: 112 min.
Distribuito da: Sony Picture
Soggetto: Gilles Adrien, Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet, Guillaume Laurent
Regia: Marc Caro (Direttore artistico) e Jean-Pierre Jeunet
Musiche: Angelo Badalamenti
Attori principali (e ruoli):

Ron Perlman - One
 Daniel Emilfork - Krank
 Judith Vittet - Miette
 Joseph Lucien - Denree
 Serge Merlin - Capo dei Ciclopi
 Jean-Claude Dreyfus - Marcello



Forza Miette, potresti farcela, basta che ti sforzi un po' e potresti recuperare quel prezioso... sacchetto di biglie? Ma sei proprio una bambina!

Dopo essere riusciti a superare i primi ostacoli saremo pronti a incontrare i terribili ciclopi. Occhio!

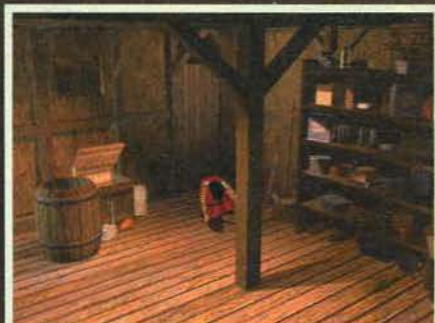


E lasciatemi spendere qualche parola anche per l'interfaccia di gioco, interamente gestita da tastiera, che sicuramente a un primo impatto risulta, per usare un eufemismo, un poco contorta: un tasto per prendere gli oggetti, uno per richiamare l'inventario, uno per correre, uno per chinarsi, uno per parlare, uno per cambiare inquadratura... e tutti rigorosamente sparsi un po' qua e un po' là su tutta la tastiera, al punto che qualche volta sembra necessario un gioco di mani degno di un pianista per eseguire tutte le operazioni correttamente. Per il resto è la classica avventura a base di enigmi, oggetti e interazione con i vari personaggi, il classico gioco nel quale l'azione frenetica e i riflessi da essere superiore lasciano il posto al ragionamento e all'intuizione pura e semplice.

Come certamente avrete capito questo *The City of Lost Children* non aspira a una nomination nella categoria "innovazione del secolo" ma si propone onestamente come un'avventura dall'impostazione alternativa per quanto riguarda l'aspetto (almeno non è la classica avventura basata sulla copia della copia della copia delle migliori avventure made in Lucas) e, soprattutto, per i contenuti (l'ambientazione e la trama sono particolarmente influenzate dall'estro degli sceneggiatori, e chi ha visto *Delicatessen* può capire cosa intendo). Se poi volete sapere quali siano le effettive qualità e quali invece le cosiddette magagne non è certo qui che dovete leggere...

Massimo "NKZ" Nichini.

REVIEW



Ogni volta che fate arrabbiare qualcuno verrete sparati in cantina, un posto umido e sporco. Cercate di uscire al più presto possibile: la vostra missione vi aspetta.

PC

The City of Lost Children è il classico esempio di come si possa rovinare un gioco che poteva aspirare a un bello

Star Player se solo fosse stato curato di più nei particolari. Per carità, come ho più volte sottolineato nella recensione la storyline è molto intrigante e la realizzazione è nel complesso più che soddisfacente, ma rimane comunque l'amaro in bocca per quei difetti che non è possibile trascurare se si vuole essere obbiettivi. Innanzi tutto non è possibile che gli oggetti siano pressoché invisibili: ti accorgi che esistono solo se ci sei a meno di 2cm e solo perché i programmatori hanno pensato di rappresentare l'oggetto trovato in un'apposita finestra che compare quando è il caso. Tenete presente che questa è una grossa pecca se pensate a quante volte potrebbe capitare di rimanere bloccati solo perché non avete ispezionato una locazione come un cane da tartufo o semplicemente perché non siete riusciti a usare un oggetto nel punto esatto (non è concesso sbagliare di qualche pixel!). Il gioco poi è spesso e volentieri di una lentezza esasperante, e non mi riferisco solamente agli spostamenti della protagonista (un consiglio: usate sempre e comunque la corsa per muovervi se volete combinare qualcosa prima di diventare nonni) ma anche ai dialoghi e agli onnipresenti filmati d'intermezzo. I sottotitoli in italiano hanno anche loro delle gran belle cadute di stile. Un esempio su tutti? "Piccola peste! Ti abbia avvertito!", e mi fermo per non ferire ulteriormente il mio orgoglio linguistico. C'è da dire in compenso che dal punto di vista della longevità le vanno sicuramente meglio, vista la lunghezza dell'avventura e il grado di difficoltà medio-alto (alzato anche dai problemi di giocabilità di cui sopra). Concludendo posso affermare che raramente ho provato una tale rabbia nel valutare un'avventura così intrigante e gradevole quanto "sprecata" da una programmazione non certo impeccabile. Consigliato a tutti gli avventurieri incalliti e non, a patto che questi ultimi si muniscano di un poco di pazienza.

H A R D W A R E

The City of Lost Children non necessita di configurazioni particolarmente onerose. Un 486DX4/100 dovrebbe essere più che sufficiente per giocare serenamente, a patto che si posseda anche un lettore CD (e chi non lo ha al giorno d'oggi?) almeno 2X. Il gioco riconosce le più comuni schede sonore e non richiede la presenza di un joystick.



PERGIOCO

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

MILANO **negozi**
 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

BARBIE CREA LA MODA	89.000	CREATURES Inglese Win'95	69.900	ENTOMORPH	39.900	HARPOON CLASSICS 97 Win'95	79.900
BARBIE CREA LA MODA RICAMBIO	20.000	CREATURES Italiano Win'95	79.900	ERASER TURNABOUT Italiano	79.900	HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
BATTLECRUISER 3000AD	89.900	CRUSADER NO REGRET Italiano	89.900	EURO '96 Italiano	59.900	HARRIER SVGA	29.900
BATTLEGROUNDS: ANTIETAM	89.900	CRUSADERS DARK SAVANT - GIOCO	24.900	EUROPE 2	79.900	HARVESTER	79.900
BATTLEGROUNDS: ARDENNES Ita	89.900	CYBER GLADIATORS Win'95 Ita	49.900	EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900	HELLBENDER Win'95	79.900
BATTLEGROUNDS: GETTYSBURG	84.900	CYBERDOME Win'95	99.900	EXTREME CHESS X	89.900	HERETIC Shadow of Serpent	89.900
BATTLEGROUNDS: SHILOH	59.900	CYBERIA	49.900	EXTREME GAMES Italiano	79.900	HEROES OF MIGHT & MAGIC	59.900
BATTLEGROUNDS: WATERLOO Ing	84.900	CYBERIA 2 Resurrection Ingl.	79.900	EXTREME POWERPACK	89.900	HEROES OF MIGHT & MAGIC 1&2	99.900
BEDLAM Ita	59.900	CYBERJUDAS	74.900	F-15 STRIKE EAGLE III	39.900	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	89.900
BERMUDA SYNDROME Man.Italiano	89.900	CYBERMAGE Italiano	39.900	F-22 LIGHTNING 2 Italiano	99.900	HEXEN (Heretic II) Ita	89.900
BETRAYAL AT KRONDOR	29.900	CYBERSPEED	39.900	F1 MANAGER	79.900	HEXEN: DEATHKINGS DARK CITADEL	29.900
BIG HURT BASEBALL Ita	59.900	CYBERSTORM Win'95	89.900	FABLE Inglese	59.900	HI-OCTANE Italiano	49.900
BIG RED RACING	19.900	DAGGER'S RAGE	29.900	FABLE Italiano	69.900	HIND Inglese	64.900
BIORFORGE Ita	49.900	DAGGERFALL	89.900	FANTAMANAGER Ita	59.900	HIND Italiano	79.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900	DARK FORCES Ita	49.900	FAST ATTACK	69.900	HOYLE CLASSIC BOARD GAMES	39.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	79.900	DARK SUN Crimson Sands OnLINE	39.900	FIELDS OF GLORY	29.900	HUNTER HUNTED Americano	99.900
BLINDNESS Ita	99.000	DARK SUN Wake of the Ravager	24.900	FIFA 97 Ita	79.900	HYPERBLADE Win'95	99.900
BLOCK AND TACKLE	10.000	DARKER	49.900	FIFA SOCCER 96 Ita	59.900	ICE & FIRE Ita	49.900
BLOOD & MAGIC AD&D	79.900	DAVIS CUP TENNIS Ita	69.900	FIGHTER DUEL NETWORK	89.900	IL RE LEONE Bottega dei Giochi	116.000
BLOODSTONE	10.000	DAY OF THE TENTACLE Ita	49.900	FINAL APPROACH	74.900	IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
BLUE ICE Ing Fra Deu	74.900	DAYTONA USA Win'95	89.900	FINAL DOOM	69.900	INCA II Wiracocha Ita	49.900
BLUE ICE Italiano	79.900	DEADLINE Inglese Francese	89.900	FIRE FIGHT Win'95	84.900	INDIANA JONES Kit Ita	49.900
BOARD & STRATEGY GAMES	19.900	DEADLINE Italiano	109.900	FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900	INFOCOM MASTERPIECES	49.900
BOEING FAMILY COLLECTION	69.900	DEADLOCK Italiano	99.900	FIRO & KLAWD Ita	69.900	INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.900	DEADLY TIDE Win'95 Ing	84.900	FISTFIGHT	29.900	INTERNATIONAL MOTOCROSS Ita	89.900
BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF	79.900	DEATH RALLY Ita	59.900	FLIGHT ADVENTURES 1	94.900	INTERNATIONAL TENNIS OPEN Ita	49.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	49.900	DEATHROOME Win'95	99.900	FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN Ita	29.900	IRON MAN X'O Ita	69.900
BROKEN SWORD Italiano	59.900	DEATHKEEP	59.900	FLIGHT SCHOOL Ita	99.900	ISIS	49.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	99.900	DEATHKEEP Win'95	69.900	FLIGHT SHOP 5.1	109.900	ISLAND PERIL	34.900
BUBBLE BOBBLE	69.900	DECATHLON Ita	49.900	FLIGHT SIMULATOR 6.0 + SCENARI Ita	149.900	JETFIGHTER III Ita	109.900
BUG! Italiano	69.900	DEFCON 5 Ita	49.900	FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ing Win95	99.900	JIMMY WHITE'S SNOOKER Ita	19.900
BUSINESS JET	49.900	DEFINITIVE WARGAME II	79.900	FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ita Win95	109.900	JUDGE DREDD Ita	49.900
CAESAR II	59.900	DESCENT	29.900	FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900	JUMPSTART THIRD GRADE	59.900
CAMPAIN CARTOGRAPHER floppy	139.900	DESCENT Levels of the World	29.900	FLIGHT UNLIMITED Italiano	49.900	KICK OFF '96 Ingl. + CARD GAME	59.900
CAPITALISM	69.900	DESTINY Win'95	89.900	FLIGHT UNLIMITED Win'95	79.900	KILLING TIME Win'95	89.900
CAPTAIN QUAZAR	59.900	DESTRUCTION DERBY II Ita	89.900	FLIGHTZONE Schiratti Command.	49.900	KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3 Ita	49.900
CAVEWARS	99.900	DETRITUS	29.900	FOOTBALL Win'95 Ita	79.900	KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
CESSNA CUSTOM KIT	59.900	DEUS	99.900	FRAGILE ALLEGIANCE Inglese	69.900	KING'S QUEST VII Inglese	24.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	29.900	DEVO SMART PATROL	79.900	FRAGILE ALLEGIANCE Man.Ital.	89.900	KING'S QUEST VII Italiano	49.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900	DISCWORLD Ita	19.900	FRANKENSTEIN	49.900	KINGDOM O' MAGIC	69.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900	DOOM Death Match	49.900	FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ita	49.900	KOFUN The Sacred Mirror	89.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	79.900	DOOM Level Master II	49.900	FULL THROTTLE Inglese	39.900	KRAZY IVAN Americano Win'95	79.900
CHESSMASTER OnLine Win'95	39.900	DOWN IN THE DUMPS Man.Ital.	99.900	FULL THROTTLE Italiano Parlato	99.900	KYRANDIA 1,2,3 the Series	64.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	109.900	DRAGON LORE II	89.900	FULL TILT PINBALL 2	59.900	L'ENIGMA DI MASTER LU	99.900
CIV NET	69.900	DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 FL)	49.900	FX FIGHTER TURBO Americano	79.900	LA SIGNORA CALIBRO 32	99.900
CIVILIZATION	29.900	DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900	GEARHEADS Ita	79.900	LA TAVOLA IMBANDITA	39.000
CIVILIZATION II Evolution	49.900	DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	79.900	GENDER WARS	74.900	LANDS OF LORE Ita	49.900
CIVILIZATION II Ital.+ Scenar.	89.900	DUKE NUKE3D Inglese	69.900	GENE WARS Ita	89.900	LARRY 7 Love for Sail	99.900
CIVILIZATION II Scenarios	39.900	DUKE NUKE3D Italiano	69.900	GOBILINS 3	19.900	LARRY COLLECTOR'S 1,2,3,5,6	49.900
CLOSE COMBAT Win'95 Italiano	84.900	DUKE NUKE3D Plutonium Pak Ita	39.900	GOOSEBUMPS HORRORLAND Win'95	89.900	LAS VEGAS 5.0	39.900
CLUEDO	99.900	DUKE NUKE3D Beyond the Meltdown	49.900	GRAND PRIX	29.900	LATEX THE GAME	99.900
COLD SHADOW Maui Mallard	79.900	DUKE NUKE3D DukeZone	39.900	GRAND PRIX 2 Italiano	69.900	LEMMINGS for WINDOWS	19.900
COLLEGE SLAM	79.900	DUKE NUKE3D Nuke It 1000	39.900	GRAND PRIX 2 Perfect GP	29.900	LIGHTHOUSE II Faro	109.900
COLONIZATION	24.900	DUNGEON MASTER II	29.900	GRAND PRIX MANAGER 2 Inglese	79.900	LINKS 386 CD	29.900
COMIX ZONE	39.900	EARTHSIEGE 2	74.900	GRAND PRIX MANAGER 2 Italiano	89.900	LINKS 5 COURSE LIBRARY #1	49.900
COMM. & CONQ. WARCRAFT2 TOOLK.3	29.900	EARTHWORM JIM 1 & 2	69.900	GRAND PRIX MANAGER Italiano	89.900	LINKS 5 COURSE LIBRARY #2	49.900
COMMAND & CONQUER Comm.Ing	79.900	ECCO THE DOLPHIN	69.900	GREAT AIRLINES	69.900	LINKS 5 COURSE LIBRARY #3	49.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900	ECSTASICA Ita	19.900	GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	74.900	LINKS COGHILL.DOBBS DREAD	29.900
COMMAND & C Command Companion	59.900	EP2000 EVOLUTION	89.900	GREAT NAVAL BATTLES TREASURES	39.900	LINKS LS 1997 A.PALMER Ita	129.900
COMMAND & C Covert Operations	39.900	EP2000 SUPER Win'95 Inglese	109.900	HARDBALL 4	29.900	LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER	89.900
COMPIOTTO A Corte del Re Sole	124.900	EP2000 SUPER Win'95 Italiano	129.900	HARDLINE Inglese	69.900	LINUX 6-CD DEC 96	39.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD Ing	49.900	EP2000 Tactcom Ita	39.900	HARDLINE Italiano	99.900	LINUX DEVELOPER KIT 10 CDs	49.900

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 Ita	89.900
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
AD&D CORE RULES	69.900
AD&D EYE OF BEHOLDER 1,2,3	49.900
AD&D MASTERPIECE COLLECTION	49.900
ADMIRAL SEA BATTLES Win'95	99.900
AFTERLIFE Ita	69.900
AGE OF RIFLES	89.900
AGE OF SAIL	89.900
AGILE WARRIOR F-IIIX Win'95	89.900
AH-64D LONGBOW + KOREA Ita	119.900
AH-64D LONGBOW Korea	59.900
AIR BUCKS 1,2	29.900
AIR POWER Italiano	39.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
AIRLINE SIMULATOR Ita	99.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALIEN TRILOGY Ita	79.900
ALIENS Italiano	49.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA Ita	79.900
AMBUSH AT SORINOR	19.900
AMERICAN CIVIL WAR	89.900
AMOK Ita	94.900
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 + NATO FIGHTERS Ita	119.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
ATMOSPHERE Italiano	69.900
AWARD WINNERS GOLD EDITION	19.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BACK TO BAGHDAD Americano	99.900
BACK TO BAGHDAD Italiano	129.900
BACKPACKER	59.900

PERGIOCO



VENDITA TELEFONICA Tel. 02 / 29524256 Consegne corriere L. 16.000 / 23.000, credit card



ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano
quartiere Prati

MONZA (MI)

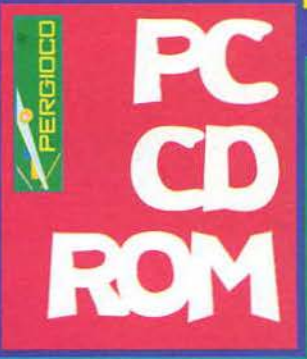
PERGIOCO Point
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

LUGANO (CH)

q.re MAGHETTI 20

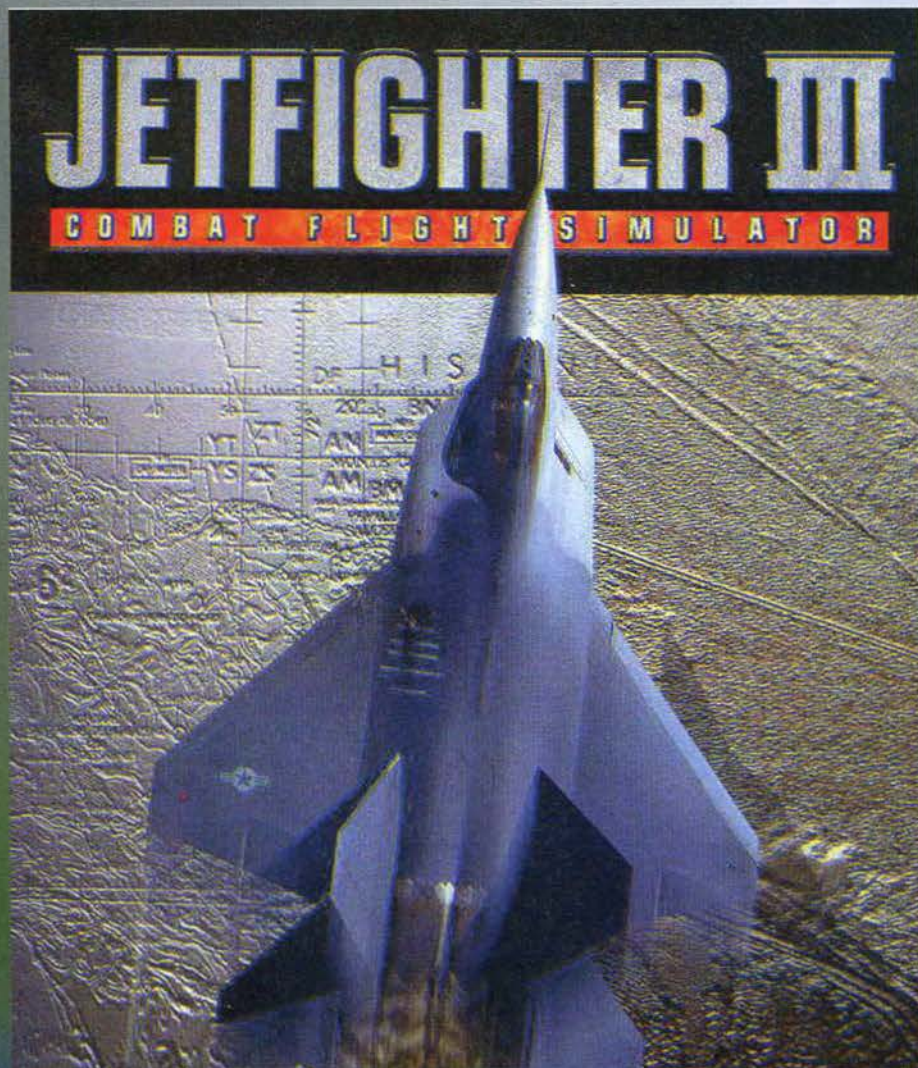
Da sempre esclusivamente gli originali!

UNIX GAMES ++	39.900	OPERATION: WEATHER DISASTER	59.900	RISE OF THE TRIAD	29.900	STARS!	69.900
UNIX TOOLBOX DEC 96	59.900	ORIONBURGER	89.900	ROAD RASH Win 95 Ita	79.900	STEEL PANTHERS II	89.900
LITTLE BIG ADVENTURE Ita	49.900	OTHELLO Ing Fra Deu Ita	29.900	ROBERT E. LEE CIVIL WAR	59.900	STELLARIS Compleanno di Medusa	59.900
LOCUS Win 95 Ita	49.900	OVER THE REICH PC/MAC	99.900	ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY	109.900	STELLARIS Slida a Star City	59.900
LOOSE RUNNER	24.900	PAGANITZU	14.900	ROBOQUEST	79.900	STREET FIGHTER II	19.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese	29.900	PANDORA DIRECTIVE	89.900	ROCKET JOCKEY Win 95 Ita	79.900	STRIPE Ita	79.900
LORDS OF THE REALM 2 Man.Ital.	99.900	PANZER DRAGON Win 95	89.900	SACRED GROUND PC/MAC	69.900	STRIKE COMMANDER	49.900
LUCASARTS ARCHIVES Vol.2	119.900	PANZER GENERAL Italiano	29.900	SAIL SIMULATOR 3.0 Ita	99.900	STRIKER '96 Ita	69.900
M.A.X. Mechanized Assault Ita	99.900	PANZER GENERAL OnLine Win95	39.900	SAM & MAX Kit Ita	49.900	SUPER STARDUST	59.900
MAD DOG MCCREE 1&2	39.900	PAPARAZZI! Tales of Tinseltown	10.000	SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900	SURFACE TENSION	59.900
MADDEN NFL '97 Italiano	99.900	PAYUTA Ita	79.900	SCHIRATTI COMMANDER Italiano	79.900	SWIV 3D Ita	74.900
MAGIC CARPET Ita	49.900	PERFECT FLIGHT AROUND WORLD	39.900	SCIENCE FICTION Collection	79.900	SYNDICATE Ita	49.900
MARATHON 2 DURANDAL Win 95	79.900	PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900	SCORCHED PLANET Inglese	59.900	SYNDICATE WARS Ita	99.900
MARIO'S GAME GALLERY	29.900	PGA EUROPEAN TOUR Ita	109.900	SCORCHED PLANET Italiano	69.900	SYSTEM SHOCK Ita	49.900
MASTER OF DIMENSIONS Win 95	89.900	PGA TOUR GOLF 96 Wentworth	99.900	SCREAMER Ita	54.900	T-MEK Ita	89.900
MASTER OF ORION 2 Man.Ital.	89.900	PHANTASMAGORIA 2 Win 95 Amer.	129.900	SCREAMER 2 Italiano	69.900	TEAM F.1 Ita	79.900
MAXIMUM ROAD RACE	29.900	PHANTASMAGORIA Ital.Parlato	129.900	SCUDETTO 2	79.900	TELETRASPUFFO Italiano	59.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES Ita	89.900	PILOT'S TOY BOX	49.900	SCUDETTO Aggiornamento 96/97	49.900	THE 11th HOUR	39.900
MECHWARRIOR 2 Netmech 8 Player	19.900	PINBALL BUILDER	89.900	SEA LEGENDS	24.900	THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	49.900
MECHWARRIOR 2 Expansion Pack	49.900	PINBALL CONSTRUCTION KIT Ita	89.900	SEAWOLF SSN-21 Ita	49.900	THE COMEDY COLLECTION PC/MAC	10.000
MEGAPACK 5	79.900	PINBALL WARRIORS Ita	49.900	SECRET OF MONKEY ISLAND Kit Ita	49.900	THE DIG Italiano	99.900
MEGARACE	14.900	PIRATES! GOLD	29.900	SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	59.900	THE GENE MACHINE	59.900
MEGARACE 2	79.900	POCAHONTAS Ita	116.000	SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/7ha	79.900	THE INCREDIBLE HULK Ita	89.900
MERIDIAN 59 Win95	89.900	POWER DOLLS 1,2	49.900	SETTLERS 2	59.900	THE LORDS OF TANTRAZZ	84.900
MERIDIAN 59 Win95 Italiano	99.900	POWER F1 Ita	89.900	SHATTERED STEEL	69.900	THE MUSIC IN ME	79.900
METAL & LACE KNIGHTS OF XENTAR	89.900	POWER RANGERS ZEO	99.900	SHERLOCK HOLMES Rose Tattoo	99.900	THE NEVERHOOD Win 95	109.900
METAL RAGE	59.900	POWER THE GAME	49.900	SHOCKWAVE ASSAULT Win 95	29.900	THE PAGEMASTER	29.900
MICROMACHINES 2 Special Edit. Ita	29.900	PRAY FOR DEATH Ita	59.900	SILENT HUNTER	89.900	THE PLEASURE DOME	29.900
NIGHT & MAGIC TRIOLOGY	49.900	PRE-FLIGHT	59.900	SILENT HUNTER Patrol 1	34.900	THE RAVEN PROJECT Italiano	10.000
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900	PRINCE OF PERSIA COLLECTION	49.900	SILENT STEEL Ita	39.900	THE SKIN GAME AT BIGHORN	10.000
MONOPOLY	89.900	PRISONER OF ICE Italiano	79.900	SILENT STEEL Americano	39.900	THIRD REICH Americano	99.900
MONSTER TRUCK MADNESS Win 95	79.900	PRIVATE EYE Philip Marlowe	79.900	SIM ANT	24.900	THIS MEANS WAR!	49.900
MORTIMER Win 95	59.900	PRIVATEER 2 The Darkening Ita	109.900	SIM CITY 2000 COLLECTION	119.900	THUNDERSCAPE	39.900
MUPPET TREASURE ISLAND	69.900	PRO BOXING	49.900	SIM CITY 2000 PC/MAC	79.900	THE FIGHTER COLLECTOR'S Ita	49.900
MUTANT PENGUINS	59.900	PRO FOOTBALL 97	79.900	SIM CITY CLASSIC	24.900	TILT	29.900
MYST Inglese	49.900	PRO PINBALL THE WEB	84.900	SIM COLLECTION The Ultimate	89.900	TIMELAPSE Ancient Civiliz.	89.900
MYST Italiano	69.900	PSYCHIC DETECTIVE	59.900	SIM COPTER Win 95	99.900	TIMON & PUMBAA Giochi Giungla	85.000
NASCAR RACING + TRACK PACK	24.900	PSYCHO PINBALL	24.900	SIM EARTH	24.900	TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96 Ita	99.900
NASCAR RACING 2 Americano	99.900	PTO II Pacific Theater Operat.	84.900	SIM FARM	24.900	TOM CLANCY SSN Win 95	109.900
NASCAR RACING 2 Man.Ital.	99.900	QIN Tomb of the Middle Kingdom	89.900	SIM GOLF Win 95	99.900	TOMB RAIDER Italiano	84.900
NAVIGATOR 6.0	74.900	QUAKE Ita	69.900	SIM LIFE	24.900	TOONSTRUCK Inglese	69.900
NAVY STRIKE Italiano	49.900	QUAKE Aftershock Americano	39.900	SKYNET	99.900	TOONSTRUCK Man.Italiano	99.900
NBA 97 Italiano	99.900	QUAKE Aftershock Fra Deu Ing	39.900	SOCCER LEGENDS	49.900	TOY STORY Power Play	79.900
NBA HANG TIME Win 95	109.900	QUAKE Eternal Darkness	49.900	SOLID ICE HOCKEY Americano	79.900	TRACK ATTACK	39.900
NBA JAM Tournament Edition Ita	29.900	QUARANTINE II Road Warrior Ita	14.900	SONIC CD Win 95	54.900	TRACKSUIT MANAGER 2	54.900
NBA LIVE 95 Ita	49.900	QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	69.900	SPACE QUEST 5	24.900	TRANSPORT TYCOON Inglese	29.900
NBA LIVE 96 Ita	59.900	RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900	SPACE BUCKS	59.900	TRANSPORT TYCOON Italiano	49.900
NCA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	99.900	RAMA Italiano	119.900	SPACE HULK Vengeance Win 95	99.900	TROPHY BASS 2	79.900
NECRODOME Win 95	99.900	RAPID FIRE PAK	79.900	SPACE QUEST 6	24.900	TROPHY CASE	49.900
NEED FOR SPEED Special Edition Ita	89.900	RAVAGE Win 95 Ita	89.900	SPEED HASTE Italiano	49.900	TUNNEL B1 Inglese	69.900
NEMESIS	99.900	RAYMAN Ita	59.900	SPEED RAGE Ita	39.900	TUNNEL B1 Italiano	69.900
NETZONE	79.900	REALMS OF THE HAUNTING Ingl.	89.900	SPIDERMAN The Sinister Six	89.900	TWENTY WARGAME CLASSICS	49.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP Ita	79.900	REBEL ASSAULT 2 Ita	99.900	SPOR Americano	109.900	U.S. NAVY FIGHTERS Ita	49.900
NETWORKS A4 Italiano	109.900	REBEL ASSAULT Kit Ita	49.900	SPYCRAFT Italiano	99.900	U.S. NAVY FIGHTERS '97 Ita	109.900
NFL QUARTERBACK '97	74.900	REBUS Italiani	49.000	STAR CONTROL 3 Inglese	79.900	UFO Enemy Unknown	29.900
NHL HOCKEY '97 Italiano	99.900	RED ALERT Inglese	79.900	STAR CONTROL 3 Man.Italiano	89.900	ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
NHLIST	69.900	RED ALERT Italiano	84.900	STAR GENERAL	109.900	ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
NOR	99.900	RENEGADE Italiano	29.900	STAR RANGERS	19.900	ULTIMA VIII PAGAN GOLD	34.900
NORMALITY Man.Italiano	69.900	RESCUE AIR 911	99.900	STAR TREK Borg Win 95	99.900	ULTIMA VIII PAGAN Italiano	49.900
OFFENSIVE	69.900	RETURN TO ZORK Italiano	49.000	STAR TREK Deep Space Nine Ita	39.900	ULTIMATE MINI GOLF	39.900
OLYMPIC GAMES Ita	99.900	REX BLADE	64.900	STAR TREK Klingon Man.Ital.	39.900	ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	79.900
ONLINE Complete Soccer Ita	59.900	RING CYCLE Ita	39.900	STARFIGHTER 3000 Ita	69.900	UNDER A KILLING MOON Ing Fra	29.900



UNDER A KILLING MOON Italiano	59.900
UNGARIA THE COOL	10.000
UNNECESSARY ROUGHNESS '96	49.900
URBAN RUNNER Italiano Parlato	99.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VIRTUA COP Ita	79.900
VIRTUA FIGHTER PC Win 95	69.900
VIRTUAL VALERIE 2	79.900
VOYEUR 2	69.900
WAGES OF WAR Win 95	69.900
WAR WIND	89.900
WARCRAFT II Italiano	89.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II DeLuxe Inglese	99.900
WARCRAFT II Level Master III	49.900
WARCRAFT II More War	49.900
WARCRAFT II Total War	49.900
WARCRAFT II W/ Zone	49.900
WARCRAFT Orcs & Humans	29.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat Win 95	79.900
WING COMMANDER III Ita	49.900
WING COMMANDER IV Italiano	109.900
WING COMMANDER SERIES MISSIONS	19.900
WINGS OF GLORY Ita	49.900
WINTER SUPERSPORTS	19.900
WITCHAVEN	29.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN	99.900
WOODRUFF & Schribble Azimut Ita	49.900
WORLD WAR II SOUTH PACIFIC	24.900
WORMS UNITED Ita	74.900
X WING ENHANCED Kit Ita	49.900
XENOPHAGE FULL	49.900
XS	74.900
YAHTZEE Ing Fra Deu Ita	49.900
Z Italiano	99.900
Z X-Tra Ita	19.900
ZONE RAIDERS Ita	10.000
ZORK NEMESIS Italiano Parlato	89.900
ZORK NEMESIS Italiano SWAP	49.900
ZPC Win 95	109.900

PERGIOCO
I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.
Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.



Ehi! C'è bisogno del mio caccia nientemeno che a Cuba! Max, mi faresti da secondo pilota (non da primo, perché a Cuba voglio arrivare...)?



Questa è la sezione di documentazione; volendo essere sinceri essa è piuttosto ben fatta, ma dopo i fasti a cui mi hanno viziato i due capolavori dei Jane's (ATF e Apache Longbow), non ho apprezzato granché il materiale contenuto.

ammasso di ferraglia che impiega qualche centinaio di chilometri (si fa per dire) prima di riuscire a effettuare una virata di 180 gradi, non è esattamente da considerare un'esperienza indimenticabile, per cui ho accolto con gioia il seppur scarso "roster" di velivoli presente in questo titolo.

Una volta tanto viene simulata, seppure in modo volutamente molto grossolano, la vita del pilota a bordo della portaerei dalla quale hanno inizio la maggior parte delle missioni: tutte le scelte che normalmente dovevamo effettuare da un'imprescindibile locazione, avverranno nel nostro caso in alcune

Se aveste la minima idea di quanto tempo abbia impiegato prima di far comparire il primo carattere sullo schermo, come minimo vi commuovereste come la più innocente delle fanciulle; è tutta colpa di Max: ogni giorno che ci incontriamo il discorso finisce inevitabilmente per andare a sbattere sulle prossime vacanze dopodiché, è facile intuirlo, l'interesse per le miserie umane quali possono essere lo studio e il lavoro (binomio particolarmente nefasto in questo mese) svanisce come per magia e lascia il posto a trasognate immagini di quel meraviglioso Stato che si trova oltreoceano e che risponde al nome di, indovinate un po', Cuba.

È meglio che mi fermi qui perché la vena è quella

giusta per uscire completamente dal seminato, per cui cominciamo a parlare di questo nuovo simulatore di volo di nome Jetfighter III, che ci pone alla guida di due veri e propri guardiani del cielo quali l'F-22N Lightning II e l'F/A-18 Hornet. Ai tempi di Advanced Tactical Fighters, dopo essermi cimentato in un paio di missioni a bordo di un bombardiere, ho dedotto che un caccia è decisamente più consono alle mie esigenze: avere il comando di un

Stiamo armando il nostro caccia, ma la varietà disponibile non è certo tale da lasciare a grugno aperto.

Ci troviamo all'interno della biblioteca, dalla quale possiamo visualizzare molte informazioni sui mezzi presenti nella simulazione.



Decollo! Notoriamente, l'operazione più difficile da compiere è l'atterraggio, ma in Jetfighter III ho trovato anche tale manovra decisamente alla portata di tutti.



Signori, tanto di cappello! La qualità della grafica è realmente sbalorditiva e i fondali sono quasi indistinguibili da una rappresentazione digitalizzata. Anche il nostro velivolo è a dir poco splendido.



stanze, quali ad esempio la sala operazioni. Dopo aver leggiucchiato parte della documentazione elettronica fornita (che è quantitativamente meno di un decimo rispetto a quella del già citato ATF), salto a piè pari il Free Flight e decido di cimentarmi nelle tredici lezioni che, stando a quanto dichiara il manuale, dovrebbero condurci passo passo alla perfetta padronanza sia del nostro mezzo sia dei comandi attivabili da tastiera.

A dire il vero il giudizio che mi sento di esprimere è poco meno che entusiastico: questa sezione si è rivelata incredibilmente utile e, unitamente alla ventina di pagine a essa dedicate, consente di saltare a piè pari i consueti tediosi capitoli finalizzati all'apprendimento delle nozioni di base riguardo al funzionamento del simulatore di turno. Quello che intendo dire è che se la sezione tecnica può anche



Questa è stata forse la missione più divertente della mia vita, dove il mio caccia era impegnato in una lotta contro un nugolo di elicotteri; grazie anche alle impensabili evoluzioni che ho fatto eseguire all'aereo, non vi dico la mia esaltazione.

risultare gradevole per alcuni, la maggior parte dei videogiocatori, anche se fanatica della precisione e del realismo, preferisce di gran lunga acquistare la necessaria confidenza con i comandi direttamente attraverso la pratica piuttosto che mediante asettiche pagine piene di indicazioni.

È anche vero che l'impostazione di Jetfighter III, che potremmo definire piuttosto arcade a causa della strumentazione di bordo estremamente spartana (più che altro si tratta di totale assenza di spie e indicatori), facilita le cose in tal senso, ma è innegabile che imparare a lanciare i propri missili o le proprie bombe direttamente contro innocui bersagli ha stimolato notevolmente il mio interesse riguardo alla fase di apprendimento.

Giungiamo al termine della tredicesima lezione dopodiché, stando a quanto affermato sul manuale, non ci resterebbero che le due campagne; in realtà le cose sono differenti, poiché sono state fornite numerose missioni, completamente slegate dai due scenari fantapolitici, che si sono sorprendentemente rivelate quanto di più divertente abbiamo mai sperimentato. Signori, immaginate cosa significhi impegnare il proprio caccia in una furiosa lotta contro una dozzina abbondante di elicotteri, oppure in una battaglia nella quale ci si deve servire solo della mitra-

Ah! Ah! Ecco la foto che ogni recensore vorrebbe riuscire a farvi vedere, l'inquadratura nell'HUD di un altro caccia! A scanso di equivoci (leggete: sputtanamento con risonanza mondiale), tale immagine è stata scattata durante una missione di allenamento, in cui tutto ciò che si deve fare è stare alle calcagna del nostro pacifico istruttore (vedo che i recenti accostamenti espressi dal Max dopo la tua preview di Flying Corps hanno indotto in te un senso dell'onestà senza precedenti... NdSS).

gliatrice e gli avversari sono a bordo di altri tre pericolosissimi aerei!

Mi rispondo da solo: significa la somma del divertimento e

dopo questa esperienza non andrò più in giro a dire che pilotare un caccia è un'operazione noiosa; gli scontri ravvicinatissimi mi hanno a dir poco invaso e dopo questa esperienza ho deciso immediatamente di affrontare una campagna, malgrado quelle che a me sono sembrate notevoli imprecisioni nella risposta del mezzo ai comandi (altro che caccia! Il velivolo sembra manovrabile come un Tie Fighter e mancava poco che riuscissi a eseguire una Pugachev Cobra che, per quanto mi risulta, nella realtà è pos-



Altra foto d'annata! A differenza della precedente, però, questa è stata scattata solo grazie al mio carisma (riuscire ad avvicinarsi in questo modo a un aereo è un'operazione realmente difficilissima).

sibile solo col Su-27 Flanker). Riguardo a quest'ultimo aspetto, non essendo un pilota non sono ovviamente in grado di fare delle affermazioni inconfutabili; tuttavia, giusto per scrupolo, ho reinstallato il SU-27 Flanker, simulatore di uno dei più formidabili caccia esistenti, dopodiché mi sono cimentato in numerose manovre. Beh, devo ammettere che in quest'ultimo gli effetti provocati dai rudder sono stati molto più plausibili (in JF III è sufficiente la pressione dei tasti Z o X per effettuare una virata a 360 gradi in meno che non si dica); il discorso è analogo per quanto riguarda le evoluzioni più ardite: col titolo dei Mission Studios, un semplice colpo sul joystick consente di guadagnare un esagerato numero di piedi in un lasso di tempo inverosimile, per cui sono giunto alla conclusione che i programmatori potevano curare meglio la risposta del velivolo in termini di veridicità. La prima campagna, ambientata

Nuovamente mi soffermo sulla qualità dei fondali, mentre per quanto riguarda la realizzazione del cielo direi che abbiamo visto di meglio.

JETFIGHTER III

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Come al solito le visuali esterne si sono rivelate utili solo per scattare qualche fotografia.



Bleugh! Che diavolo sto facendo! Beh, avete presente quando i fotografi scattano "per il lungo"? Ammirate le texture del terreno: non è impagabile la sensazione di realismo?

Ecco il nostro F-22 in tutto il suo splendore! Oppure è l'F-18 (questo di infimo livello, a dire il vero...)?



come già detto a Cuba (Maaaaax! Voglio andarci!), è piuttosto breve, essendo costituita solamente da dieci missioni; a dire il vero mi sarei aspettato qualcosa di più impegnativo, ma con la successiva (che invece si svolge in Argentina e in Cile), le cose cambiano sensibilmente soprattutto in virtù dello spropositato numero di missioni di cui è composta (sessantacinque!).

Credevo però sia da notare come non sia possibile settare il livello di intelligenza artificiale dei nemici e ciò mi è sembrata una grave lacuna, anche perché non ho mai trovato una battaglia così impegnativa da portarmi via un'enorme quantità di tempo. La sessantacinquesima missione è stata portata a termine con successo al terzo tentativo e se pensiamo che questa avrebbe dovuto rappresentare la sfida più ardua, ciò non depone certo a favore della longevità. C'è un altro aspetto che mi ha indisposto non poco: la possibilità di poter giocare qualsiasi battaglia indipendentemente dal contesto; ma è mai possibile (mi riferisco anche a numerosi altri prodotti) che i programmatori non si rendano conto che così facendo l'interesse per le campagne cala notevolmente, essendo possibile sapere già come vanno a finire? Certo, si può sempre ignorare tale possibilità, ma



DUE ALLEGRE SCAMPAGNATE

I due scenari fantapolitici che costituiscono il pretesto per le altrettante campagne fornite sono estremamente verosimili e interessanti, per cui non mi sono lasciato scappare la possibilità di parlarne brevemente.

Nel primo contesto ci troviamo a bordo di una portaerei dell'ONU nei pressi di Cuba: questo Stato, in seguito alle pressanti esigenze economiche provocate dal prolungato embargo americano, ha deciso di far transitare sul proprio territorio i velivoli dei narcos colombiani e di stringere con loro una pericolosa alleanza. Ovviamente il bersaglio diretto di tale patto sono gli Stati Uniti i quali, in seguito al pauroso aumento di quantità di droga presente nel territorio, hanno prontamente chiesto l'intervento delle forze di intervento rapido.

Nella seconda campagna, notevolmente più lunga della prima, ci troveremo alle prese con gli ambiziosi piani di conquista dell'Argentina che, senza dare troppo nell'occhio (si fa per dire), ha dato il via a una vasta opera di espansione territoriale a opera ininterrotta del continente Cile. L'invasione, per non parlare dell'intero piano, è ovviamente un atto che gli Stati Uniti non possono tollerare ma, visti gli enormi successi ottenuti dall'ONU, essi hanno deciso di intervenire in prima persona. In una decina di pagine, in cui sono abilmente mischiati elementi storici e altri di pura invenzione, sono spiegate dettagliatamente le radici di entrambi i conflitti e tutti gli appassionati come me di problemi militari non potranno che apprezzare lo sforzo del Mission Studios per rendere estremamente plausibili i due scenari proposti.

sfido chiunque a giocare tutte le battaglie nell'ordine proposto.

Sin qui ho parlato della struttura "esterna" del prodotto, sebbene abbia dedicato qualche accenno alla manovrabilità dei velivoli. Dal punto di vista pratico, l'unico strumento utile a parte l'HUD è il piccolo radar che si trova nell'angolo in basso a sinistra dello

schermo; di spie non se ne vede neanche l'ombra e gli ulteriori indicatori, visualizzabili solamente in alternativa all'orizzonte (in pratica è come se il pilota abbassasse lo sguardo, lasciando momentanea-



Il modo con cui viene sfumato lo sfondo è tutto sommato più che soddisfacente, anche perché i colori utilizzati sono i classici 256.

Ecco la scarna e altrettanto inutile strumentazione di bordo: dove sono finite le decine di spie che sono collocate sul pannello di ogni aereo che si rispetti? Quasi quasi è più complesso il cruscotto della mia Panda!



IL MIO È PIÙ VELOCE DEL TUO!

Visto che, una volta tanto, il manuale fornisce precise indicazioni circa i requisiti in termini di capacità di elaborazione, ho deciso di scrivere un piccolo box in proposito (sicuro come non mai che, anche in questo caso, ci sarà qualche lettore che mi scriverà dicendo: "Ma come, con il mio 8086 a 6 MHz arrivo a 22.175 fps in alta risoluzione! Che diavolo hai scritto?!").

Premetto anzitutto che il gioco può girare in molte risoluzioni differenti (320x200, 640x400 e 640x480, più alcune decisamente fuori standard e supportate solamente da un paio di schede grafiche sul mercato) ed è altresì possibile ridurre lo schermo al 60% e all'80% rispetto alle dimensioni normali, nonché stabilire la presenza delle nuvole o meno.

A dire il vero, non ho assolutamente riscontrato un incremento di prestazioni mediante il rimpicciolimento dell'immagine e ho trovato la bassa risoluzione piuttosto scarsa; ciò nonostante, ecco cosa dice il manuale: con un DX2/66 ci si deve accontentare della bassa, schermo al 60% e nuvole disattivate. Con un P90 si utilizza la modalità 80% e far comparire le nuvole, mentre un P120 gestirà il pieno schermo. La 640x400 è consigliabile solo per i P133, mentre i P166 potranno godersi la 640x480 (praticamente identica alla precedente). Come nota personale aggiungo che la 640x400 scatticchia abbastanza sul mio P120 mentre la bassa è liscia come l'olio, anche se ho preferito una minore fluidità e una notevole qualità della grafica piuttosto che il contrario.



Stiamo servendoci delle bombe per lasciare il nostro ricordo sugli edifici collocati in questa specie di vallata. Notate l'estrema semplicità della meccanica di tiro: quando l'oggetto che vogliamo colpire si allinea col circoletto verde, possiamo tranquillamente fare fuoco, stando sicuri che tutto andrà per il meglio.

Probabilmente è questa la foto in grado di testimoniare al meglio la sbalorditiva qualità della grafica: notate che, anche trovandoci pericolosamente vicini al suolo, il fenomeno della sgranatura delle texture si avverte a malapena.



mente da parte il panorama circostante), sono del tutto superflui poiché forniscono informazioni già visualizzate nell'HUD. Ora va bene semplificare le cose, dal momento che non tutti possono apprezzare lo sforzo sovrumano necessario prima di familiarizzare col pannello di un aereo come il Su-27 Flanker, però a mio parere non si deve esagerare. In JetFighter III, più che un caccia si ha l'impressione di pilotare un aeroplano della prima guerra mondiale (ogni riferimento a Flying Corps è puramente voluto e a proposito del capolavoro dei Rowan vi informo che nella versione per Windows 95 sarà presente l'immane multi-player); non che ciò non sia divertente, ma affidarsi solamente a un miserissimo radar, altresì incapace di visualizzare i missili del

nemico, mi è sembrato davvero un po' poco.

Cambiando discorso, durante ogni battaglia verremo affiancati da un valido pilota sempre pronto ai nostri ordini; attenzione però a non riporre eccessivo affidamento sul nostro alleato, perché può capitare che venga miseramente abbattuto. Poco male: ogni missione non è dinamicamente collegata con la precedente, per cui alla successiva battaglia lo ritroveremo vispo e pimpante come non mai.

Le visuali esterne sono numerosissime, sebbene a mio avviso superflue come al solito: il modo migliore per individuare un nemico, anche durante combattimenti ravvicinati, consiste sempre nell'affidarsi alla strumentazione elettronica di bordo.



Abbiamo fatto un po' di flambé dietro di noi e ci godiamo il risultato con una manovra di scarissimo livello (non si sale con quella inclinazione, a meno di pericoli imminenti). A proposito: la realizzazione grafica delle esplosioni mi ha lasciato piuttosto perplesso; chissà perché questa è tipicamente la sezione meno curata di ogni simulatore!

Avrei preferito proporvi un tramonto ben più romantico (il sole ha il colore delle cinque arance che tramuto giornalmente in spremuta), ma dopo numerosi infruttuosi tentativi mi sono dovuto accontentare. Alla prossima occasione!



REVIEW

Prima di chiudere mi sembra doveroso elogiare il sistema di creazione dei fondali di cui si sono serviti i programmatori: chiamato Textural, esso si è rivelato una piacevole sorpresa, in quanto in grado di limitare di molto lo spiacevole effetto di sgranatura che compare invariabilmente quando ci si avvicina eccessivamente al terreno. In tal modo, la sensazione di realismo dal punto di vista della ricreazione del mondo circostante si è mantenuta sempre ad alti livelli, anche durante pericolosi voli a quota radente.

Mauro Bossetti

PC

È la prima volta che mi trovo perplesso nella valutazione di un simulatore di volo; la grafica è decisamente ben curata, il

sonoro dev'essere soppresso dopo pochi minuti (pena il vostro equilibrio mentale), ma dal punto di vista estetico si impone prima di tutto il già citato sistema Textural.

Le missioni sono tantissime, seppure un filino troppo semplici per i miei gusti, ma mi ha lasciato perplesso la mancanza della possibilità di settare l'intelligenza artificiale dei nemici, che si mantiene comunque su livelli abbastanza soddisfacenti.

Il vero problema è rappresentato dalla quasi assenza della strumentazione di bordo, che provoca una spiacevole sensazione di eccessiva semplificazione: d'accordo che l'importante è il divertimento, ma condurre un centinaio di missioni affidandosi solo al radar e all'HUD non mi sembra il massimo della vita. Se il problema fosse tutto qui non ci sarebbe comunque da strapparsi i capelli: il punto è che anche gli incidenti vengono gestiti nella medesima maniera; basta essere colpiti e la missione finisce, non importa quale punto del velivolo sia rimasto danneggiato dall'impatto con il missile. Tornando ai tempi in cui giocavo con il Su-27 Flanker, ricordo ancora la tensione e il divertimento provocati da un aereo in avaria e la necessità di completare la missione a tutti i costi. Ripeto, l'impostazione arcade può essere stata voluta dai programmatori (e infatti anche il manuale, completamente tradotto in italiano, riflette quest'ottica), ma a mio avviso tale scelta non è così vincente come potrebbe sembrare. Anche Advanced Tactical Fighters era un prodotto piuttosto semplice, ma gli aerei che si potevano pilotare erano una marea (non solo caccia, ma anche bombardieri) e c'era la possibilità del multi-player che qui è assente.

A essere sinceri mi sembra di ripetere gli stessi concetti espressi dal buon RED in occasione della recensione di F-22 Lightning: il gioco è carino, ma un paio di particolari mi portano a non promuoverlo senza riserve.

Riassumendo, se volete un simulatore molto curato dal punto di vista grafico, eccezionalmente immediato e anche divertente, non lasciatevi scappare questo Jetfighter III; ma se al contrario cercate un titolo sofisticato, sfide impegnative e una sensazione notevole di realismo, lasciate perdere e sarà meglio per voi.

H A R D W A R E

Sono necessari 8 mega di memoria (12 per l'alta risoluzione), il DOS 5.0+ o Windows 95, un CD ROM 2X e 30 mega di hard disk, nonché le solite schede grafiche e sonore. Ovviamente è supportata la pedaliera. Per quanto riguarda il processore, passate al box apposito!



P A P Y R U S™

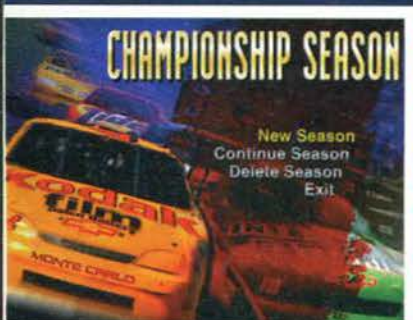
NASCAR

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 premersi. 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

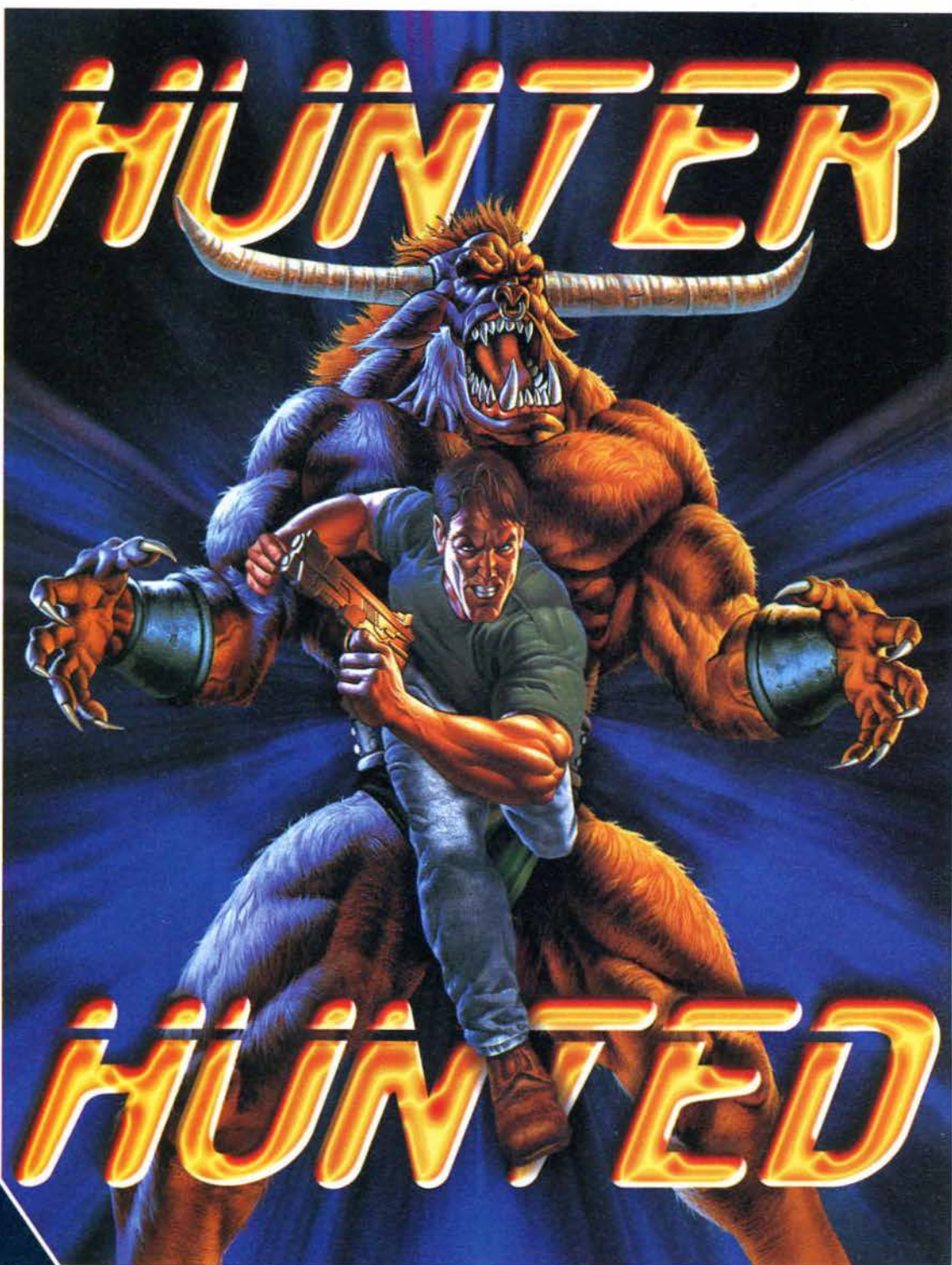


Numero Verde
167-821177

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



Cacciatore o... Preda ?



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

D&P

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

PC 486 DX/66,
WINDOWS '95 O DOS,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER
O 100% COMPATIBILE, SVGA.

Scegli chi vuoi essere: una feroce bestia extraterrestre o Jack, un guerrigliero urbano in una battaglia continua, in situazioni diverse, a diversi livelli, con sorprese e misteri da scoprire. Dovrai dare il meglio di te perché il gioco è velocissimo e la grafica è totalmente coinvolgente e totalmente tridimensionale.. e poi... hai

2 giochi in uno !!!

£ 99.900



SIERRA®

Numero Verde
167-821177

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

LEADER



Signori, silenzio in sala: è arrivato un gioco addirittura migliore di Civilization 2. In altre parole, un mito.



Questa panoramica della colonia consente la gestione della stessa in maniera approfondita; il pannello superiore ci informa dei risultati attualmente raggiunti dalle varie produzioni, nonché la costruzione alla quale al momento sono impiegati i nostri uomini.



Quel mostriciattolo sembra impegnato nel gesto dell'ombrello, ma in realtà sta trattando con noi un eventuale patto di non belligeranza.

Ammetto che raccogliere le idee in questo momento è un'operazione che mi risulta particolarmente difficile e nella mia mente si agita senza sosta un tourbillon di pensieri dei quali riesco a malapena a comprendere il contenuto; per quanto riguarda la giornata di oggi, potrei citare la mia seconda prova d'esame in questa sessione (niente di eclatante come risultato, ma dovrei avercela fatta), la voce nasale di un Max pericolosamente vicino a un'influenza (in realtà si tratta di febbricitante strisciante di chiara origine malarica, la stessa che mi ha afflitto nel periodo immediatamente precedente di Natale), un poker che giocherò domani sera e che promette di avere tutte le carte in regola per ottenere il bollino di qualità... Inoltre, come se non bastasse, il gioco recensito in queste cinque pagine si basa su uno schema estremamente complesso a tal punto da indurmi a lasciare da parte ogni amenità e partire in quinta con un tono didascalico-enciclopedico che lascia poco spazio a divagazioni di sorta.

Dal punto di vista della trama non c'è davvero molto da dire: le vicende sono ambientate in un imprecisato

Sebbene questa sia la schermata principale, non è esatto affermare che gran parte della partita si svolgerà qui; mentre osserviamo i sistemi solari che si trovano nelle vicinanze del nostro (chissà qual è...), nonché i risultati evidenziati nella colonna di destra, ricordiamo che la maggior parte delle operazioni può essere effettuata da un paio di schermate, cosicché ognuno può scegliere l'interfaccia più consona alle proprie esigenze.



Il pannello delle costruzioni è di fondamentale importanza per indirizzare la produzione industriale di ciascun pianeta: nella colonna di sinistra sono riportati i vari edifici su cui possiamo far convergere l'attività dei coloni, mentre a destra si trovano le varie unità (commerciali e di combattimento). Notate che è possibile stabilire un certo ordine di costruzione, cosicché non è necessario l'intervento diretto ogni qualvolta un progetto sia stato terminato.

La nostra colonia si sta sviluppando piuttosto velocemente e per non rischiare il sovrappopolamento sarebbe opportuno trasferire un migliaio di abitanti altrove.





Ecco il telegiornale galattico! A dire il vero l'ho trovato un po' troppo lungo, per cui ho preferito disabilitarlo e affidarmi ad asettici rapporti informativi circa le novità e gli avvenimenti di maggiore importanza riguardanti l'intera galassia.

Uau! Come minimo mi viene da esclamare "checcarri-naaa!"; del resto ho scelto apposta la razza retta da una struttura di tipo matriarcale... Lasciamo perdere queste quisquiglie e osserviamo piuttosto che una nuova scoperta scientifica è stata aggiunta nostro bagaglio di conoscenze appartenenti al ramo della fisica.



Administrator Black Razor, the Enforcer

Farming Leader	+10%
Financial Leader	+10%
Labor Leader	+10%
Assassin*	3%
Spy Master*	+3%

Administrator Black Razor will wait a while to see if you can raise the 190.

REJECT HIRE

Un nuovo leader ci offre i suoi servizi in cambio di una sostanziosa redistribuzione: osservando le sue peculiarità, direi che i soldi sarebbero ben spesi.

altri casi in cui la base di partenza è rappresentata da un misero pianeta. Si ha inoltre la possibilità di eliminare la presenza degli antariani (e conseguentemente finire la partita), gli eventi casuali e scegliere fra la modalità tattica o strategica dei combattimenti; di questi ultimi argomenti parlerò dettagliatamente in seguito. Non è finita: la scelta più importante riguarda la scelta della razza che ci rappresenterà nella partita, dal momento che ciascuna di esse si distingue per la forma di governo adottata (anche in questo caso vi rimando a un box) e alcune caratteristiche speciali; in questa sede è impossibile descriverle tutte, ma a voi basti sapere che tali features consentono una maggiore produttività in ambito industriale o scientifico, migliori relazioni col vicinato, un più veloce assoggettamento delle popolazioni appena conquistate e una marea di altre cose. Come se ciò non bastasse, è possibile crearsi la propria razza personalizzata e in tal caso si hanno a disposizione alcuni punti bonus che consentono di selezionare le peculiarità desiderate e tralasciarne altre ritenute meno influenti. Eccezionale.

Una volta compiute tali scelte, che influenzano

pesantemente la partita dal momento che incidono anche sulla tattica da adottare, iniziano le ostilità, dopodiché veniamo portati nello schermo principale in cui viene visualizzata l'intera galassia. Questa è composta da un certo numero di sistemi stellari (che varia da 20 a 72), ciascuno dei quali è costituito da un insieme di pianeti che ruotano attorno alla stella principale. Come la maggior parte di voi sapranno, ogni stella dispone di una certa quantità di quello che il manuale definisce combustibile nucleare, terminato il quale viene innescato un processo di implosione che elimina ogni traccia della stessa. Non mi sembra il caso di ricordare che a seconda dell'età della stella i pianeti orbitanti hanno caratteristiche diverse dal punto di vista dell'abitabilità e delle risorse: a voi basti sapere che esistono una moltitudine di pianeti differenti, classificati dal punto di vista della dimensione, della capacità massima in termini di quantità di coloni presenti, delle risorse disponibili e via dicendo. Ricordarsi delle numerose combinazioni di fattori che influiscono sulle sorti della colonia è veramente arduo, ma al momento della colonizzazione viene presentato

un comodo pannello riassuntivo, comprensivo degli eventuali bonus e malus per quanto concerne la produzione e la manutenzione degli edifici.

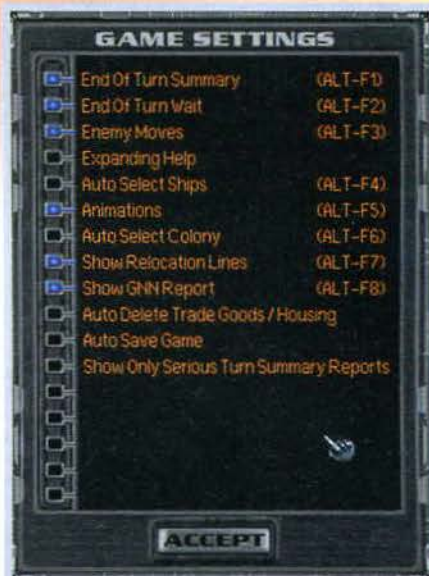
Ritorniamo al nostro schermo principale: come dicevo si parte innanzitutto con un solo pianeta a disposizione, per cui è evidente che il nostro compito primario sarà quello di far sviluppare la nostra colonia in modo da poter espandere gradatamente i propri domini. Immaginate la gestione di una colonia un problema prettamente microeconomico: si parte con un certo numero di abitanti il quale, se il cibo è sufficiente, crescerà costantemente. La produzione è rappresentata da quattro fattori: i soldi (il nome di una singola moneta, cioè l'unità di conto, è il BC), il cibo, il prodotto industriale e infine la ricerca scientifica. Con il denaro si potrà accelerare il processo di costruzione di qualsiasi cosa (siano unità o edifici), sebbene ogni acquisto ci venga fatto pagare caro e salato (per la cronaca, abbiamo trovato il rapporto fra turni rimanenti ed esborso monetario necessario per concludere il processo decisamente equilibrato); il cibo serve ovviamente per mantenere i coloni, la produzione industriale è il mezzo principale per costruire qualsiasi cosa, mentre la ricerca scientifica consentirà nuove scoperte che miglioreranno notevolmente l'efficienza di ogni settore.

Come è possibile gestire il tutto? Molto semplicemente, in ogni momento vi è un certo elenco di costruzioni e unità disponibili, unitamente alla loro descrizione e alle caratteristiche riguardanti il numero di turni necessari per

portare a termine il processo, nonché l'eventuale costo di mantenimento. Il nostro compito primario sarà quello di bilanciare adeguatamente fra potenziamento delle proprie truppe e miglioramento delle condizioni del pianeta, ma di questo ho accennato anche in un box a cui vi rimando.

Un nostro eroe ha guadagnato alcuni punti-esperienza, potenziando così le sue caratteristiche.

Ci stiamo impegnando in un attacco a un nuovo sistema stellare e dobbiamo selezionare il pianeta presso il quale iniziare le operazioni: poiché non è presente nessuna flotta nemica, sarebbe opportuno scegliere quello con meno difese.



Date un'occhiata a questa foto: quei settaggi riguardano solamente una parte dei parametri che possono modificare in profondità una partita.

Successivamente (ma l'ordine con cui ho descritto le operazioni è meramente arbitrario e può essere sovvertito senza problemi) si passa agli altri sistemi

Commodore Grum, the Armsman

Security	+6
Commando	+6

Commodore Grum gains a level

attraverso la Colony ship. Devo ammettere che la struttura della galassia non è di immediata comprensione, per cui è opportuno soffermarsi brevemente sull'argomento. Per il raggiungimento di due pianeti dello stesso sistema stellare non vi è necessità di movimento della propria flotta spaziale, dal momento che questa potrà difendere prontamente ciascun pianeta di fronte a un attacco nemico; qualora invece i due pianeti si trovino su sistemi differenti, è necessario far transitare le proprie navi nello spazio e ciò richiede naturalmente del tempo. Questo è l'unico fattore che consente di distinguere i diversi sistemi: lo spostamento delle risorse (cibo, soldati, coloni) avviene in modo identico in entrambi i casi (cioè per mezzo delle Transport fleet, che vengono gestite in modo del tutto automatico), ma ovviamente qualora sia necessario

ORION II

BATTLE AT ANTARES

viaggiare all'interno della galassia è richiesta una quantità di tempo maggiore.

Poco fa ho detto che una flotta è pronta a difendere qualsiasi pianeta immediatamente vicino, per cui è pacifico concludere che ogni sistema stellare richiede un solo gruppo di astronavi, senza che sia necessario specificare il pianeta che debba essere protetto; tuttavia, al momento dell'attacco è di vitale importanza stabilire il proprio obiettivo, poiché capita spesso che mentre un pianeta disponga di alcune strutture in grado di agevolare notevolmente l'azione di difesa, in altri casi ciò non avvenga e, pertanto, si conclude che la costruzione di edifici spaziali quali la Star base e molti altri dovrebbe essere un'operazione da compiere per ciascun pianeta.

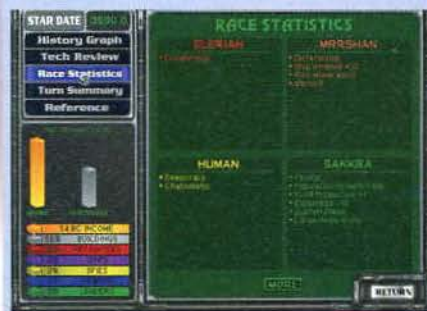
Dal punto di vista della gestione del proprio impero non c'è molto altro da dire, nel senso che il principale problema del trasferimento del cibo da una colonia a un'altra (operazione necessaria perché molti pianeti non sono coltivabili), viene effettuata automaticamente dalle unità in surplus a quelle in deficit, non prima di aver costruito un adeguato numero di navi da trasporto. Le cose si rendono un po' più complesse dal punto di vista della gestione dei coloni stessi: in tal caso, se si vuole compiere qualsiasi trasferimento è ovviamente necessario specificare l'origine e la destinazione, dopodiché le navi provvederanno automaticamente alla bisogna. Poiché la crescita del numero di abitanti subisce un arresto quando un pianeta raggiunge il numero massimo di abitanti insediabili, è di vitale importanza effettuare un continuo trasferimento verso le colonie minori, in modo da registrare una continuo aumento della popolazione.

Di tanto in tanto busseranno alla nostra porta alcuni eroi che offriranno i propri servizi in cambio di una pronta remunerazione; i cosiddetti leader si dividono in due categorie, a seconda della funzione che svolgeranno nel nostro impero: gli ufficiali prenderanno posto nelle astronavi, aumentando sensibilmente le potenzialità di queste ultime, mentre i cosiddetti "Colony leaders" consentiranno di aumentare la produttività di una colonia. Le caratteristiche di ciascun eroe, nonché i campi di influenza degli stessi, sono davvero sterminati: in questa sede ci preme sottolineare che il loro assegnamento su un'astronave o una colonia a seconda dei casi sarà un'operazione che dovremo curare personalmente, tenendo in considerazione che per ciascuna delle due categorie non si potrà mai superare il numero di quattro leader posseduti contemporaneamente. A questo punto sappiamo a grandi linee come gestire il nostro impero, ma la comprensione della dinamica di sviluppo può essere agevolata da numerose partite che consentiranno un approccio maggiormente pratico al problema: in riferimento allo sterminato numero di scoperte scientifiche (suddivise in otto campi) presso le quali potremo indirizzare i nostri sforzi, nonché alla notevole quantità di strutture presenti (che si renderanno comunque disponibili di pari passo con il progresso tecnologico), fin d'ora possiamo dire che non esiste un ordine di costruzione/scoperta in assoluto migliore di un altro, sebbene alcuni accorgimenti consentano di migliorare notevolmente l'efficienza produttiva. Come tutti sappiamo, a differenza dei prodotti "Sim" della Maxis, nei giochi strategici della Micro-



Dobbiamo scegliere verso quale scoperta scientifica far convergere i nostri sforzi e come potete vedere la scelta a disposizione è disumana, anche perché l'elenco viene continuamente rinnovato in conseguenza delle nostre decisioni (in altre parole, una voce ignorata per troppo tempo potrebbe non scomparire del tutto).

Poteva mancare la sezione statistica? No di certo, per cui cominciate a beccarvi le caratteristiche salienti di ciascuna razza. A proposito: gli umani mi sono simpatici perché sono... carismatici.



BATTLE HYMNS

Un box in cui parlo della strategia migliore da adottare è praticamente impossibile, perché non esiste in assoluto un modo migliore di un altro per ottenere la vittoria. In queste righe volevo semplicemente esortarvi a scrivermi (mbossetti@digibank.it) qualora riteneste di avere qualcosa di interessante da dire riguardo alle tattiche più proficue: chissà che dal nostro confronto non venga fuori qualcosa di buono. A proposito, un'ultima precisazione per tutti i lettori che mi scrivono: evitate di iniziare con frasi del tipo "scusa se ti disturbo", "spero di non rompervi", eccetera, perché a me piace moltissimo colloquiare con voi e scambiare opinioni. Siete avvertiti.



Ecco la schermata dalla quale vengono effettuati i combattimenti: come potete osservare, il terreno è suddiviso in caselle (NON esagonali, per fortuna), ma è inutile eseguire complicate manovre, dal momento che le armi spaziali possono arrivare ovunque.

terizzati o meno, è l'elemento fondamentale che consente di decretare una nostra vittoria o una cocente sconfitta, per cui è tempo di parlare dell'interazione fra i vari giocatori. Le relazioni che è possibile intrecciare con ciascun aspirante imperatore possono essere sostanzialmente ostili o pacifiche, ma fra i due estremi esistono numerosi gradi intermedi che consentono di simulare fedelmente le normali relazioni che si creano fra ciascuno Stato

Questo è l'elenco delle nostre colonie e tramite il pannello possiamo tenere sotto controllo l'attività di ciascuna, nonché trasferire abitanti da un pianeta all'altro a seconda delle esigenze.



L'elenco dei vari pianeti può essere ordinato secondo molti criteri ed è utile più che altro per conoscere lo stato di salute degli altri imperi.



ORION 2 vs CIVILIZATION 2

va davvero il minimo dedicare un box riguardo all'argomento. Premesso che il primo presenta alcune affinità col capolavoro Master of Magic (la possibilità di convertire la produzione in moneta e di crearsi una razza personalizzata, nonché la presenza degli eroi), gli elementi in comune sono rappresentati anzitutto dallo schema di gioco: in entrambi occorre sviluppare la propria città/colonia, costruire unità in grado di occupare le altre e nel contempo cercare di sfruttare al meglio le risorse del proprio terreno. La fase diplomatica è molto simile, sebbene in Orion 2 sia possibile una maggiore interazione con i personaggi e, in ultima analisi, un vasto range di rapporti (commerciali, scientifici, militari). Dal punto di vista delle unità, mentre in Civilization 2 si ha a disposizione una varietà incredibile, in Orion 2 i modelli disponibili sono piuttosto pochi, ma grazie all'accurato lavoro di personalizzazione che si può compiere (per nulla noioso, dal momento che tutto ciò che si deve fare è scegliere l'armamento delle astronavi ed eventuali caratteristiche supplementari) direi che la flessibilità è maggiore.

Sempre riguardo al titolo recensito in queste pagine, le peculiarità di ogni razza ci fanno ricordare il già citato Master of Magic, mentre dal punto di vista dei modi per ottenere la vittoria, l'elemento in più (ed estremamente divertente, a dire il vero) è rappresentato dalla possibilità di vincere le elezioni al consiglio galattico; ricordo che in Civ2 si raggiunge la vittoria conquistando l'intera galassia, ma il procedimento di costruzione dell'astronave è piuttosto lungo (e gli altri giocatori vengono messi al corrente, in modo da poter prendere le adegua-

te contromisure). In Orion 2 invece, anche se qualcuno ha scoperto la tecnologia del balzo interstellare, che consente di raggiungere gli Antariani, non si riceve nessun avvertimento per cui può capitare di vedere terminate improvvisamente un'avvincente partita.

Finora ho parlato di aspetti particolari, ma a dire il vero la filosofia alla base dei due giochi è sensibilmente differente: in Civilization 2 conta molto lo sviluppo di parecchie unità, in modo da conquistare il più velocemente possibile tutte le città. Mi trovo perennemente in discussione col mio amico Luca (lui è un guerafondaio, mentre io preferisco curare maggiormente lo sviluppo delle città) riguardo a questo aspetto, ma allo stato dei fatti sembra proprio che la guerra sia più utile dello sviluppo in sé. In Master of Orion 2, invece, le cose sono differenti: poiché ciascun pianeta può essere difeso da portentose costruzioni orbitanti in grado di polverizzare navi non particolarmente potenti, di primaria importanza è anzitutto lo sviluppo delle proprie colonie e solo in seguito si potrà pensare di condurre una guerra in grande stile con gli avversari. Diciamo che in questo caso sono permesse strategie ad ampio respiro, mentre nell'altro si è praticamente pressati dai problemi militari.

Ci sarebbe ancora molto da dire, ma per non annoiarvi troppo mi limito a parlare dell'aspetto che fa veramente la differenza fra Civilization 2 e Master of Orion 2: il multiplayer. Nel primo esso non è presente (e c'è chi ha detto che una partita in multiutenza a Civ2 sarebbe impossibile per l'eccessiva lunghezza della stessa: evidentemente del titolo ha capito ben poco), mentre nel secondo il supporto fornito è poderoso (cavo seriale, modem, network). Purtroppo non è possibile inviare i messaggi a un solo giocatore, che vengono così letti da tutti, impedendo di fatto alleanze segrete.

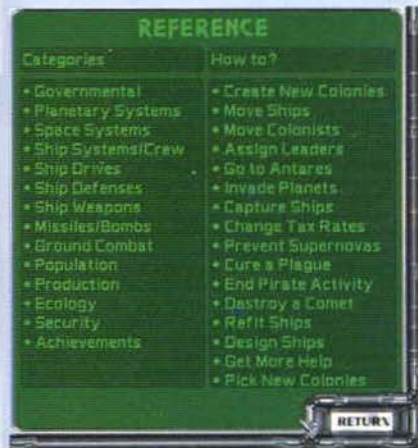
Le forme di governo presenti non sono moltissime e inoltre non è possibile effettuare rivoluzioni di sorta: piuttosto, nelle fasi avanzate della partizione, dalla dittatura all'impero, dalla democrazia alla federazione, dal feudalesimo alla confederazione; l'unica forma di governo che non si può evolvere è l'unificazione (chiunque abbia letto Asimov sa di cosa si tratta), ma ciò è più che comprensibile. Non sto a riassumervi le caratteristiche di ognuna: a voi basti sapere che gli elementi di differenza riguardano la produzione scientifica e industriale, l'assimilazione delle popolazioni appena conquistate, l'attività di spionaggio e il morale dei cittadini (fattore che a sua volta influenza la produzione). Chi era abituato alle rivoluzioni di Civilization 2 potrà rimanere un po' deluso, ma a mio parere anche in tal gioco alla fin fine ci si abituava a una particolare forma di governo, per cui basterà tenere conto di tale fattore durante la scelta della razza. Inoltre, la possibilità di personalizzare a fondo le caratteristiche della popolazione consente sicuramente una discreta flessibilità, per cui sotto tale aspetto il giudizio che mi sento di esprimere non può essere che pienamente positivo.



Tech review, ovvero recensione della tecnologia; scherzi a parte, sappiate che possiamo venire a conoscenza di molti dettagli riguardanti non solo i nostri progressi scientifici, ma anche quelli dei nemici.

dell'età contemporanea. Qualora i rapporti fra due razze non siano dichiaratamente ostili, sono possibili uno scambio di tecnologie, una donazione per ingrziarsi i favori o un tentativo di estorsione per trarre un vantaggio economico della propria posizione di supremazia, nonché alcune dichiarazioni che portano alla rottura di un patto, alla guerra o a rapporti duraturi. In quest'ultimo caso si possono stringere varie relazioni: oltre alla richiesta della pace e del già citato patto di non aggressione, si può stabilire una vera e propria alleanza grazie alla quale gli imperi alleati possono servirsi degli avamposti e delle colonie della controparte come se fossero propri. Il patto commerciale consente ovvie relazioni di tipo economico (che possono aumentare i propri introiti monetari), mentre quello di ricerca consente lo scambio di informazioni che accelerano sensibilmente il processo di ricerca scientifica (in altre parole si ha un bonus in termini di punti ricerca). È altresì possibile spiare gli avversari e cercare di rubare delle tecnologie, sabotare le costruzioni altrui oppure effettuare un'opera di controspionaggio, ma è scontato che in tutti i casi i rapporti con gli altri sovrani si deterioreranno notevolmente. Ogni patto cementifica col passare del tempo e rende possibile l'ampliamento delle forme di collaborazione; per converso, ciò comporta una maggiore penalità diplomatica qualora venga interrotto, sebbene non mi sia sembrato implementato il concetto di reputazione in seguito a comportamenti piuttosto truffaldini da parte nostra. A parte questa piccola pecca, l'interazione fra i giocatori mi ha pienamente soddisfatto e rappresenta

Oltre all'help sensibile al contesto e attivabile mediante la pressione del tasto destro del mouse, è disponibile anche una documentazione elettronica estremamente funzionale e utile, dal momento che la sezione "how to?" ci fornisce numerose indicazioni riguardo al raggiungimento di alcuni risultati immediati.



uno dei numerosi fattori per i quali anche partite lunghissime (dell'ordine delle centinaia di ore!) possono presentare numerosi colpi di scena ed elementi di interesse notevoli.

I combattimenti non rappresentano certo un punto di forza del gioco, ma poiché in giochi del genere solitamente non è presente un benché minimo di azione e non essendo possibile una maggiore articolazione degli stessi a causa del rischio pressoché certo di rendere le partite interminabili, non ci si può davvero lamentare. Nello spazio circostante al pianeta o al luogo in cui avvengono gli scontri compariranno le nostre unità e quelle del nemico, dopodiché a ogni turno si dovranno compiere i necessari movimenti (compatibilmente con le capacità di ciascuna nave) ed eventualmente utilizzare le armi in dotazione. Qualora la propria astronave disponga di un buon equipaggio al suo interno, è possibile cercare di abbordare l'unità avversaria al fine di distruggerla o di impadronirsi e utilizzarla in successivi



La fase diplomatica con le varie razze è molto divertente, ma assume significato solamente in partite ad ampio respiro; diversamente, spesso accade che una guerra provoca una reazione a catena e un successivo "tutti contro tutti".

scontri. L'attacco a terra di un pianeta è invece un'operazione che viene gestita in maniera automatica, mentre attivando l'apposita opzione è possibile saltare del tutto anche la fase precedentemente descritta.

Come si ottiene la vittoria a Master of Orion 2? Anche in tal caso ci troviamo di fronte a una varietà notevole: anzitutto è possibile sgominare gli avversari e qualsiasi forma di vita presente oltre alla nostra; quindi è possibile raggiungere gli Antariani per mezzo della tecnologia del balzo interstellare; infine si può vincere il consiglio galattico (che è l'elezione per la carica di imperatore della galassia in cui il voto di ciascun aspirante viene ponderato in base ai propri domini). Ognuno di questi tre modi esclude ovviamente l'altro, ma mentre nel primo caso

Ecco il nostro glorioso sistema solare; date un'occhiata alla schermata principale; abbiamo deciso di lasciare i nomi originari creati dal programma ed ecco che nell'indifferenza è spuntato un sistema di nome "perizoma". Roba da ridere.



REVIEW



Abbiamo solo uno spelacchiato leader di colonia (neanche tanto in gamba, per giunta) e stiamo decidendo a quale sistema stellare indirizzarlo.

non ci si deve curare dei rapporti diplomatici con gli altri, nell'ultimo questi rivestono un ruolo di fondamentale importanza in quanto è scontato che un sovrano che non ci vede di buon occhio non appoggerà mai la nostra candidatura.

Mauro Bossetti



Fantastico. Master of Orion 2 è ben più che un semplice must per gli appassionati dei giochi strategici alla Civilization: semplicemente, è il gioco più completo e appassionante che abbia mai visto.

Lo schema di gioco è a dir poco ostico, ma non inaccessibile: vengono in ausilio il completo manuale (in italiano), nonché l'help sensibile al contesto, per non parlare del presente articolo.

Ogni fase della partita è stata curata nei minimi dettagli e l'obbligo "scontro" con Civilization 2 si risolve nettamente a favore del nuovo prodotto di quel genicaccio chiamato Steve Barcia. Riassumere gli aspetti salienti del gioco in queste righe è un'impresa impossibile, per cui mi limito a un imperativo: se siete amanti dei titoli nei quali la componente strategica deve essere integrata da un'alta responsabilità manageriale in termini di gestione delle proprie risorse, Master of Orion 2 vi terrà compagnia almeno nell'anno a venire.

Giunto a questo punto mi rimane solamente da parlare del poderoso supporto al multiplayer (altro fattore inspiegabilmente assente in Civilization 2) che, se mai ce ne fosse bisogno, dona al titolo una longevità praticamente eterna.

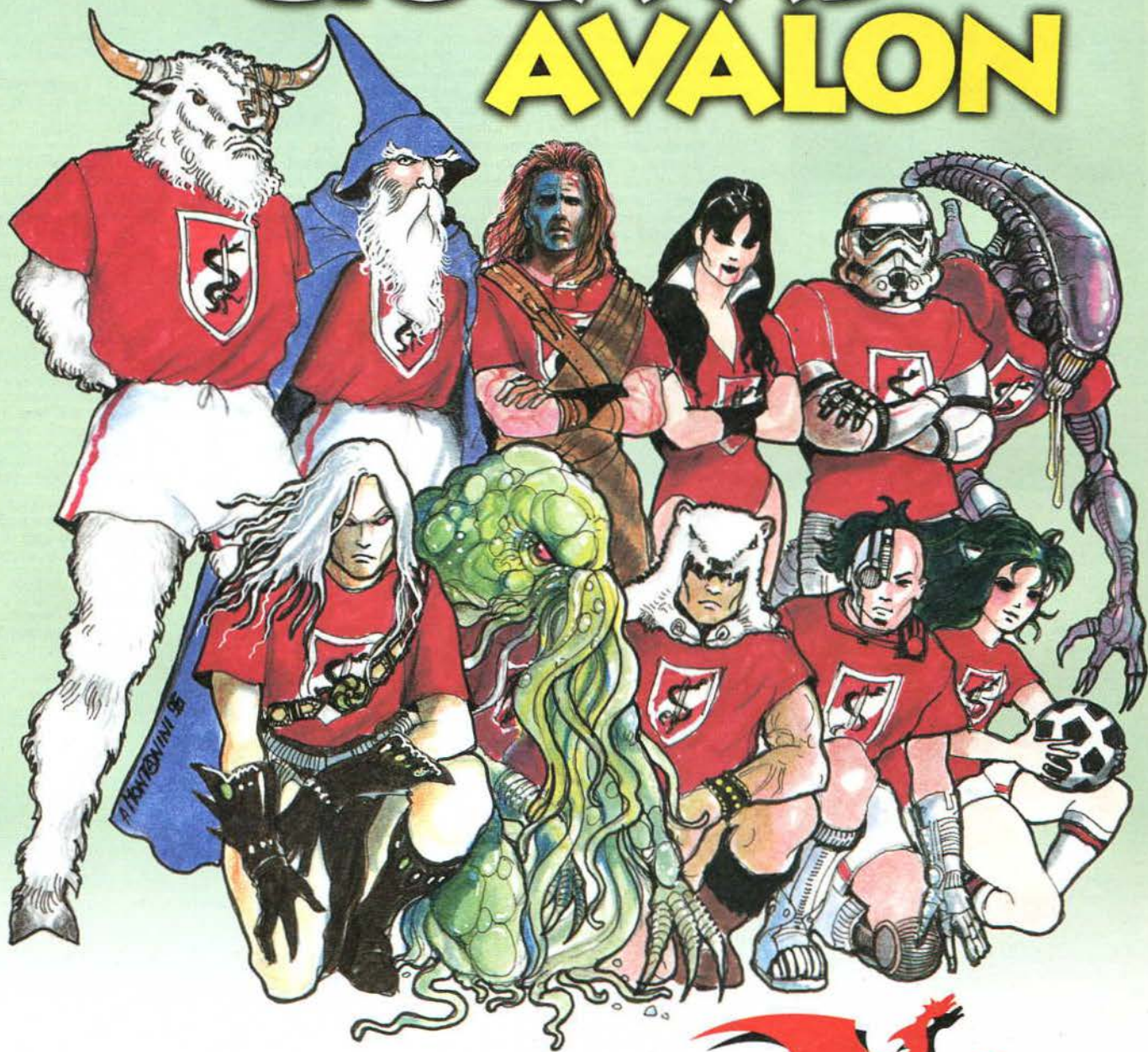
E adesso vi saluto: una nuova partita mi aspetta.

H A R D W A R E

Il titolo richiede i sistemi operativi Windows 95 o il DOS, 75 MB di hard disk, un processore DX2/66 (che a mio avviso dovrebbe andare abbastanza bene), 8 MB di memoria (consigliati 16) e un CD ROM almeno a quadrupla velocità (a causa dei continui caricamenti, necessari anche per far comparire la schermata di gestione delle colonie, il mio 2X mi ha a dir poco nauseato e, non essendo disponibile un'installazione completa del titolo, sto ponderando attentamente l'acquisto di un 8X). Il gioco in multiplayer richiede un cavo seriale, un modem oppure un accesso a un network, ma tutti i giocatori umani devono installare il gioco sulla medesima piattaforma.



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!



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

La posta in gioco?

VINCERE O MORIRE!

Sei stato avvisato...



Ubi Soft
20121 Milano
Via Anfiteatro, 5

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



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.



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

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

REQUISITI TECNICI

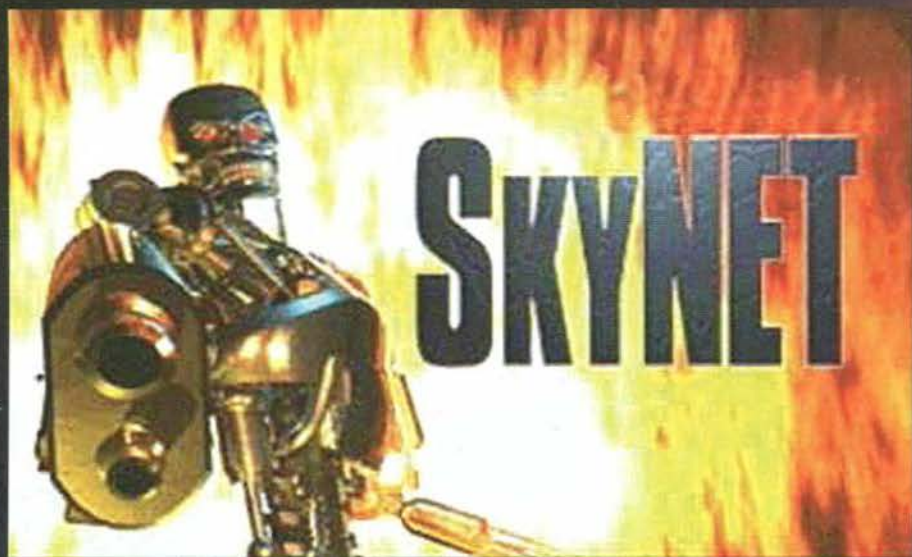
PC Pentium 120 MHz
16 MB ram
Lettore cd-rom 4x
Windows 95™

MMX

Il primo gioco progettato per girare anche sui nuovi processori MMX della Intel™ che ottimizza la resa 3D.

COMPLETAMENTE IN ITALIANO





A più di un anno dall'uscita di Terminator Future Shock, quelli della Bethesda tornano con i loro esseri meccanici sui nostri PC: che il grande Arnold sia con noi...

● E non voglio sentire o leggere che Arnold era tutt'altro che grande. Non mi sto, infatti, riferendo al nanerottolo protagonista della omonima serie di telefilm, ma all'immenso Schwarzenegger, attore d'indiscussa fama e spessore, che ci ha regalato vere e proprie perle cinematografiche come la saga di Conan, il terrificante Predator o lo stupefacente Terminator, pellicola questa che è stata la musa ispiratrice dei due giochi per PC targati Bethesda. Come sempre più spesso accade con le licenze cinematografiche, i Tien per i più esperti si rivelano nettamente al di sotto delle aspettative. Molti di voi si ricorderanno con non poca ilarità lo stupefacente 35% che si beccò tempo addietro il rifacimento videoludico di Last Action Hero o il voto analogo dell'inqualificabile Cliffhanger. Ma senza dover scendere tanto in basso potremmo semplicemente ricordare l'incolore Jurassic Park o il deludente Alien Trilogy, titoli questi che, potenzialmente vincenti sulla carta, si sono poi rivelati poco più che decenti sui nostri monitor. Per questa ragione prendo sempre con le dovute cautele l'annuncio di una nuova conversione, anche quando la pellicola di riferimento è importante come in questo caso. SkyNET deve molto del suo successo al film cinematografico da cui trae spunto e che ha influenzato l'idea e l'impostazione di base. Terminator, infatti, fa parte di quella ristretta cerchia di film di culto (dei quali altro rappresentante di primissimo piano è il claustrofobico, gotico e futuristico Aliens) i quali hanno il non indifferente pregio di riuscire a intaccare e stimolare l'immaginario collettivo. Il solo fatto di sentire le prime note della colonna sonora di Terminator, non appena si avvia il gioco, fa letteralmente accapponare la pelle a tutti quelli che, proprio come il sottoscritto, sono rimasti affascinati dalla vicenda di Sarah Connor. SkyNET più che il seguito di Future Shock, il primo gioco ispirato a Terminator prodotto dalla Bethesda, sembra esserne una versione riveduta e corretta, depu-

rata dei numerosi bachi e arricchita da una grafica in alta risoluzione. In realtà, come vedremo meglio in seguito, l'utilizzo di questa nuova modalità video non giova più di tanto in quanto la scelta della palette e delle texture non è stata sicuramente felice e la resa finale non è ai massimi livelli, specie se consideriamo l'agguerrita concorrenza che il titolo della Bethesda si trova a dover affrontare in un settore del mercato particolarmente affollato e competitivo come quello degli sparattutto in soggettiva. Comunque non lasciamoci la testa ancor prima di essercela rotta e cerchiamo di valutare attentamente il gioco in esame. La trama, per quanto questo genere di giochi possa vantare una, vi vede impegnati nel ten-



Il livello di dettaglio degli scenari è in alcuni casi buono, ma in molti altri lascia un po' a desiderare e gli ambienti spogli li fanno da padrone.



Niente male questa biondina, nevero? Beh, si tratta di una vostra preziosa alleata e il pezzo di marcantonio sullo sfondo dovrete essere proprio voi. Comunque, visto che dobbiamo informare, la qualità dei filmati è nel complesso buona e la resa grafica soddisfacente.

Quello che sto impugnando in questo momento è il mitico Superuzi, un'arma letale dalla velocità di fuoco impressionante e dalla maneggevolezza non da poco. Si tratta dell'arma segreta del gioco e per averla dovrete sudare non poco.

tativo di disabilitare la SkyNET, una rete di computer che regola il funzionamento di macchine e robot e che, improvvisamente impazzita, ha ordinato lo sterminio della razza umana. Per raggiungere questo difficile obiettivo dovrete sabotare il lancio di un gigantesco missile. Dall'esito di questa impari missione dipende la salvezza del mondo e voi, da semplice fantoccino in uniforme, potreste diventare un mitico eroe (o forse martire?) della Resistenza. In un mondo devastato dalla guerra, dunque, dovrete guidare questa sorta di partigiani del futuro contro l'impero delle macchine, superando mille insidie e, soprattutto, uccidendo per non essere uccisi. I nemici che incontrerete sui vari scenari di gioco non saranno affatto semplici da superare (al riguardo vi rimando al box apposito), ma anche voi potrete disporre di sofisticate armi e attrezzature (anche in questo caso vi rimando al box relativo). Il gioco è strutturato in missioni, otto per la precisione, nelle quali dovrete raggiungere uno o più obiettivi che vi verranno brevemente illustrati nella fase di briefing. Sebbene gli scenari di gioco finiscano un po' col somigliarsi tutti, un minimo di varietà è garantita dall'alternanza di missioni a piedi (come detta la

REVIEW



Altra immagine tratta dagli spettacolari filmati di intermezzo. Nella fattispecie, a bordo di un agile flyer abbiamo appena seminato morte e distruzione su una carovana militare che entrava in città.

Le battaglie nella città diroccata di Los Angeles sono molto pericolose, in quanto aggirarsi tra le rovine e le macerie espone in modo incredibile ad agguati e imboscate.

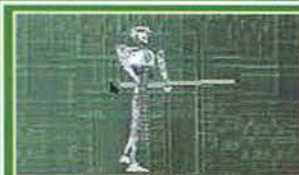
MACCHINE DI DISTRUZIONE

I nemici che incontrerete nel mondo di SkyNET non saranno pochi e soprattutto saranno molto arrabbiati. Ecco di seguito una breve descrizione delle abominazioni che dovrete affrontare.



H/K BOMBER: E' il modello più massiccio della famiglia H/K. Bassa manovrabilità e pesantezza sono associate a una notevole corazza e a un carico di bombe devastanti.

RAPTOR: E' un piccolo mezzo bipede designato alla ricerca di umani tra le rovine di Los Angeles. Ha un armamento leggero e una potenza di fuoco limitata.



ENDOSKELETON: E' la versione più grezza del Terminator. Non ha bisogno di presentazioni. E' armato con un fucile pesante ed è in grado di infliggere buoni danni.

H/K SCOUT: Le iniziali stanno per Hunter/Killer e si tratta di un piccolo flyer veloce e agile, anche se poco armato. E' l'ideale per il pattugliamento e spesso ve lo ritroverete addosso. Fate attenzione in quanto, una volta che vi ha individuati, dà l'allarme a tutte le altre unità.



FLENCER: Davvero tremendi questi esseri meccanici, inizialmente utilizzati per catturare gli umani e ora impiegati solo per scovarli e farli a pezzi. Fate attenzione.

SPIDERBOT: E' uno degli esseri più pericolosi del gioco. E' grosso, lento e cattivo, e può arrampicarsi un po' ovunque. Corazza e armamento potenti ne fanno un temibilissimo avversario.



LIGHT TANK: Compatto e pericoloso, questo carro da assalto si muove su massicci cingoli ed è armato con un cannone al plasma. Non di grandi dimensioni, riesce a intrufolarsi anche negli anfratti più stretti.

T-600: Versione perfezionata del Terminator tradizionale. E' ricoperto da una pelle sintetica ed è vestito come un soldato umano. Utilizzato prevalentemente per missioni di spionaggio e infiltrazione.



H/K FIGHTER: E' il cugino più grande dello Scout. Protetto da una corazza non eccessivamente pesante per non compromettere la manovrabilità, è armato con diversi tipi di mitragliatori.

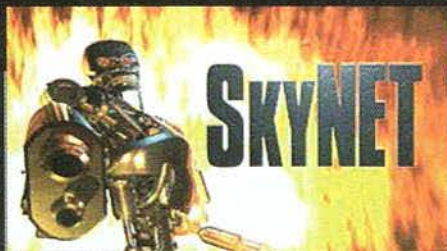
GOLIATH: Anche se è abbastanza raro da incontrare è consigliabile la fuga se non si è super-equipaggiati. Pesantemente armato, è quasi invulnerabile agli attacchi frontali e i potenti cingoli su cui si muove gli consentono di superare la maggior parte degli ostacoli. Una buona strategia può essere quella dell'assalto quasi suicida, in modo da ridurre le distanze e impedirgli di colpirci.



SEEKER: Si tratta di una sorta di mina fluttuante, che si muove nel vuoto verso di voi ed esplosa al contatto. Quando le farete saltare in aria fate attenzione a non essere troppo vicini (anzi fate in modo da farle esplodere vicino agli avversari).

T-REX: E' il più grande dei mezzi di assalto bipedi. E' alto e massiccio e riesce ad arrivare quasi ovunque. Letale il cannone a canna multipla montato sul muso.



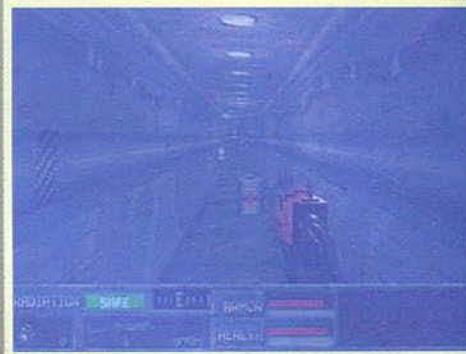


migliore tradizione degli sparatutto in soggettiva) e di altre a bordo di mezzi particolari. Così, per esempio, nella seconda e nella sesta missione vi dovrete destreggiare a bordo di una jeep militare armata di un potente lanciamissili, mentre nella settima piloterete "nientepopòdimeno" che un potente H/K Fighter. In questo caso lo scenario si sdoppierà in quanto piloterete il caccia tanto all'aperto quanto al chiuso, nella struttura principale della base della Cyberdyne Research, attraversando un dedalo di tunnel davvero mortale. Vi segnaliamo come in queste circostanze (guidando questi mezzi particolari, intendendo) il sistema di controllo evidenzia ancor maggiormente le sue limitazioni rendendo particolarmente ostica anche la più elementare delle manovre. Come in ogni sparatutto in soggettiva che si rispetti avrete vari oggetti da raccogliere sullo scenario (armi sup-



Ecco in tutto il suo splendore la famigerata mappa in vero 3D. Nella fattispecie, per mantenere sotto controllo l'azione è stata aperta una finestra sullo schermo di gioco.

Dopo aver fatto saltare il sommergibile vi troverete costretti ad affrontare una sezione sommersa. Affrettatevi a trovare una via di uscita o sarà la fine.



plementari, munizioni, cellule di energia, medikit, power-up...) e potrete interagire con alcuni elementi di esso (porte, interruttori, alcuni mezzi di locomozione...). Talvolta l'utilizzo di determinate apparecchiature può rivelarsi vincente per proseguire nel compito assegnatoci o per scoprire stanze e locazioni segrete (un esempio per tutti può essere quello di una vecchia officina semi-diroccata in cui, azionando una macchina per il taglio dei metalli, viene sbattuta una trave di acciaio contro una crepa del muro aprendo un passaggio segreto...). Alla fine di ogni missione si può accedere a un database sui mezzi nemici che viene aggiornato man mano che si fanno

IL PICCOLO GUERRAFONDAIO



GRANADE LAUNCHER: Una delle mie armi preferite, non facilissima da usare, ma in grado di regalare notevoli soddisfazioni.



ROCKET LAUNCHER: Grande potenza distruttiva e grande impatto scenografico per un'arma lenta ma letale.



SHOTGUN: Lento a ricaricarsi e soprattutto con un basso fire-rate, lo shotgun rimane comunque un'arma di tutto rispetto dato l'elevato danno che infligge.



LASER RIFLE: Utilizza cellule energetiche e ha un elevato fire-rate. E' l'arma tipica dei membri della resistenza.



SPRANGA: E' l'arma della disperazione ed è pressoché inutile. Molto meglio la fuga...



SACHEL CHARGE: Da utilizzare per demolire strutture o con un letale timer che consente di tendere splendidi agguati (purtroppo il timer sembra non funzionare nei multi-player).



LASER CANNON: Anche il cannone laser utilizza delle cellule energetiche e, rispetto al fucile semplice, ne necessita il doppio, ma è anche doppio il danno inflitto.



PHASED PLASMA RIFLE: Un maggior consumo di energia viene pagato da quest'arma che comunque garantisce un rispettabile volume di fuoco e un danno medio.



PHASED PLASMA CANNON: Consuma un'enorme quantità di cellule energetiche, ma ha una notevole potenza di fuoco e una capacità di devastazione inferiore solo al lancia-granate e al lancia-missili.



PHASED PLASMA PISTOL: Potenza distruttiva paragonabile al fucile laser, ma più lenta: nulla di particolare.



MACHINE GUN: Una vera e propria mitragliatrice, con la quale iniziare a divertirsi a spese dei poveri robotini...



SUPER UZI: E' la versione potenziata della prima arma in dotazione (non viene nemmeno menzionato sul manuale) e unisce a un fire-rate incredibile anche una buona potenza distruttiva: davvero letale.

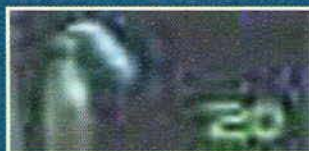


ASSAULT RIFLE: Un buon compromesso tra rapidità di fuoco, precisione e danno inflitto. Tuttavia, andando avanti nel gioco non vi basterà più, per cui appena potete trovate in giro di meglio.

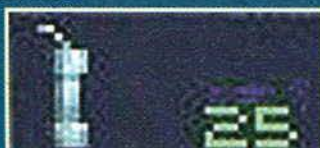


SUBMACHINE GUN: E' una sorta di Uzi con un buon fire-rate ma con poca potenza distruttiva. Da sostituire non appena possibile.

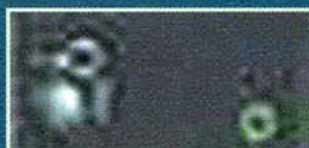
E dopo questo popò di armi da fuoco, eccovi una piccola collezione di esplosivi...



MOLOTOV: Niente più che una classica bomba molotov fatta in casa: una bottiglia piena di combustibile e una miccia di stoffa...



PIPE BOMB: Non le potete trovare in giro, ma vi sono fornite all'inizio di ogni missione. Abbastanza letali a corto raggio.



FRAGMENTATION GRANADE: La granata standard. Può anche essere sparata con l'arma apposita. I danni provocati possono essere anche considerevoli.



CANISTER BOMB: Notevole potere esplosivo e distruttivo. Fate attenzione e mettetevi al sicuro!



Tralasciando l'immenso ragnone gigante che minacciosamente si sta avvicinando, notiamo gli indicatori posti nel pannello in basso: arma selezionata, livello dell'armatura, salute, munizioni, bussola... Sì, sembra proprio che ci sia tutto...

nuovi incontri. Sempre tra una missione e l'altra è anche possibile osservare delle statistiche inerenti la partita che si sta giocando, le quali mettono in evidenza la percentuale di colpi andati a segno, i nemici uccisi e altre sciocchezze del genere. Le missioni sono intervallate da filmati animati che, anche se estremamente corti, non sono realizzati poi così male e cercano di ricreare un'atmosfera coinvolgente (in realtà l'atmosfera che si respira nel



Mandare in pezzi un H/K Fighter è sempre un piacere, specie se si usa un'arma come il Phased Plasma Cannon: provare per credere...



Ecco la fase a bordo del Flyer che ho già menzionato. Non vi lasciate distrarre dallo splendido tramonto e pensate all'obiettivo della missione.

Quando vi ritroverete a bordo della Jeep fate attenzione, poiché i controlli si complicano non poco. Notate il missile attivato nel relativo pannello (infatti la Jeep è equipaggiata con una piccola torretta lanciarazzi).



gioco non è paragonabile a quella di altri titoli del genere, che hanno fatto di questo parametro un loro punto di forza). Infatti uno dei grandi difetti di Skynet è secondo me l'incapacità di incollare alla sedia il giocatore, forse a causa della non perfetta realizzazione tecnica che, inevitabilmente, va a incidere sul fattore longevità. Vi segnalo, infine, la possibilità di giocare partite multi utente secondo un rapporto licenze-giocatori di 1 a 3, fino ad arrivare a un massimo di otto giocatori contemporanei. In questi casi esistono diverse tipologie di sfida che vengono definite dal primo giocatore. Si può giocare per raggiungere un determinato punteggio (ogni uccisione di nemici fa acquisire punti, ogni perdita li diminuisce) oppure a tempo, o ancora a

REVIEW

obiettivi. Il primo giocatore (con questo termine voglio indicare quello che crea la partita e non quelli che "join the game") definisce anche tanti parametri inerenti le armi disponibili, gli add-on, il numero di nemici e così via... I personaggi disponibili per le partite multi utente sono quattro e sono ben caratterizzati esteticamente. Vi lascio ora al commento finale, dandovi appuntamento alla prossima (è vero che ci sarà una prossima...? Stefano...? Ci sarà...?)(il futuro ci riserva solo incertezze... NdSS).

Stefano Lisi

PC

Il gioco è nel complesso buono e la sensazione di trovarsi in un mondo flagellato dalla violenza e dalla distruzione c'è tutta, complici anche le strutture diroccate e il clima di tensione che pervade tutto il gioco. Quello che mi è piaciuto di meno è stata la non felicissima scelta delle texture che, a mio avviso, conferiscono un aspetto un po' troppo scarno agli scenari, soprattutto se confrontate con quelle di Quake o dell'ormai imminente Unreal. Anche se in alta risoluzione, infatti, SkyNET non è assolutamente in grado di reggere il confronto con questi mostri sacri non solo dal punto di vista visivo ma anche sotto il profilo realizzativo nel suo complesso. Alcune imperfezioni tecniche (come un particolarmente fastidioso clipping) rischiano infatti di minare la giocabilità, e l'affermazione di aver ritardato l'uscita per la correzione di alcuni bachi presenti inizialmente nel gioco non è del tutto convincente, specie alla luce di alcuni malfunzionamenti riscontrati (come nel caso della jeep rimasta incastrata tra alcuni elementi dello scenario, che mi ha costretto a un penoso reset di sistema...). Nella norma il sonoro, con effetti ben campionati e musiche d'atmosfera (come già detto), anche se talvolta queste tendono a sovrapporsi ai primi con una resa non certo soddisfacente. Pur non raggiungendo la qualità e il realismo di altre realizzazioni del genere, il risultato finale è tutto sommato buono. Per quanto concerne la fluidità dei movimenti va fatta una distinzione tra il gioco in bassa risoluzione e quello in alta. Mentre non si riscontrano rallentamenti di sorta nel primo caso, anche su computer di fascia media, per godere dell'alta risoluzione dovrete disporre di un buon processore, seppur non un ninja... L'introduzione non è nulla di spettacolare e poteva senza dubbio essere realizzata meglio, comunque si lascia guardare... La longevità, invece, non mi ha molto convinto in quanto, sebbene difficili, le missioni sono soltanto otto e in tre giorni di gioco intenso ho potuto ammirare la sequenza finale col lancio del famigerato missile nucleare. Una nota di demerito, infine, va proprio mossa al sistema di controllo che coinvolge tastiera e mouse in un mix che spesso complica la vita invece di semplificarla (beh, anche Quake se giocato col mouse non è proprio facile da controllare... NdSS). Riassumendo ci si aspettava di più, specie dopo aver evidenziato tutto quello che occorreva migliorare nel primo episodio, ma forse sarà per la prossima volta...

H A R D W A R E

Per giocare a Skynet in alta risoluzione avrete bisogno di un Pentium di fascia medio alta (leggete pure dal 120 in su), mentre per giocare in bassa potrebbe bastarvi molto meno (leggete pure un buon 486 super equipaggiato). Per quanto concerne la RAM sono consigliati almeno 8MB. Un lettore CD a quadrupla velocità, una scheda sonora compatibile, un mouse e una tastiera, completano l'elenco delle richieste hardware.

PRESENTAZIONE 84
 GRAFICA
 SONORO
 GIOCABILITÀ
 LONGEVITÀ

GLOBALC

CECCHI GORI © NEW MEDIA

NIRVANA

X-ROM

Direttamente...



... nei vostri cervelli

Per continuare a vivere in prima persona le suggestive vicende del film di Gabriele Salvatores.



Via Valadier, 42 - 00193 Roma
E-mail: cginfo@cecchigori.com
<http://www.nirvana.it>

CD-ROM PC E
MACINTOSH

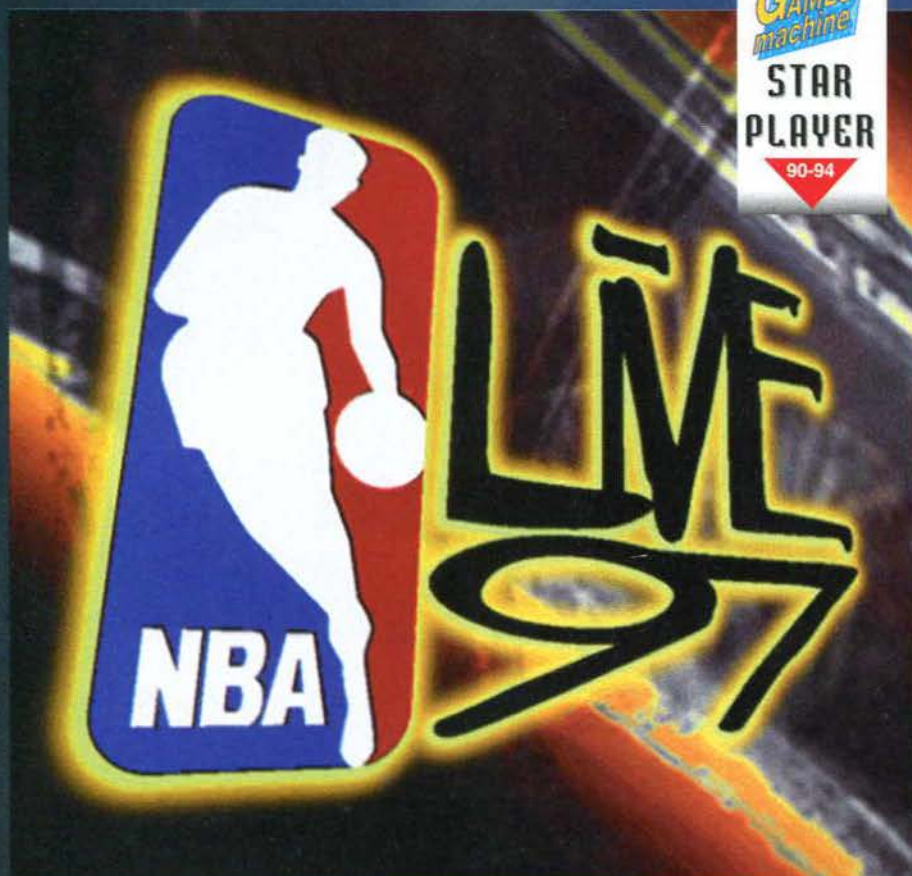


Via Monte Leone, 3 - 20100 Milano



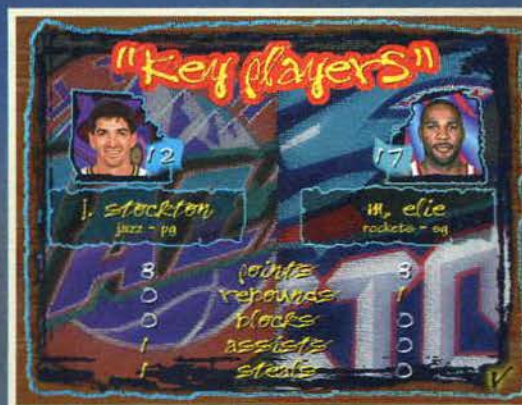
by CTO 
<http://www.cto.it>

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

GAMES
machineSTAR
PLAYER

90-94

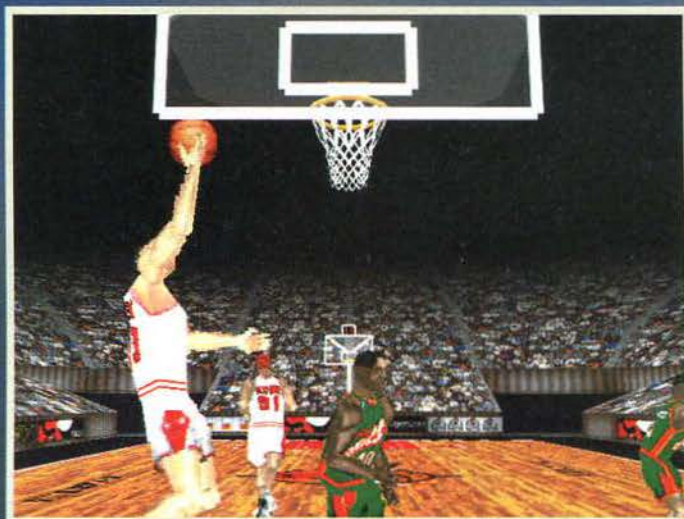
Fifa '97 è stata una mezza delusione, l'hockey e il football americano non mi attirano... Cosa rimane alla EA Sports da tirare fuori dal proprio cilindro senza fondo? Ma il basket, ovviamente!



Era il febbraio dello scorso anno e dopo una nottata estenuante per terminare la recensione di NBA Live '96, la nostra "band" era in procinto di partire per Pesaro dove, il giorno stesso, sarebbero iniziate le registrazioni del nostro secondo demo musicale. La nota più lieta è venuta un mese dopo, quando il nostro leggendario produttore Paul Chain ci comunicò che del demo non si sarebbe fatto nulla ma che saremmo usciti addirittura in CD!

Ora, a distanza di un anno, il CD è in fase di produzione e con tutta probabilità, quando verrà pubblicato, troverete una recensione anche all'interno dell'amato/odiato Music Machine, non fosse altro che il sottoscritto è il vocalist (sulle capacità canore di MAO avrete modo di documentarvi tra qualche mese in Facce da TGM... NdSS), mentre il fratello del sommo Direttore Esecutivo fa casino con la batteria.

Comunque sia, torniamo a quella notte di febbraio: stavo finendo la recensione di NBA Live '96 e mai

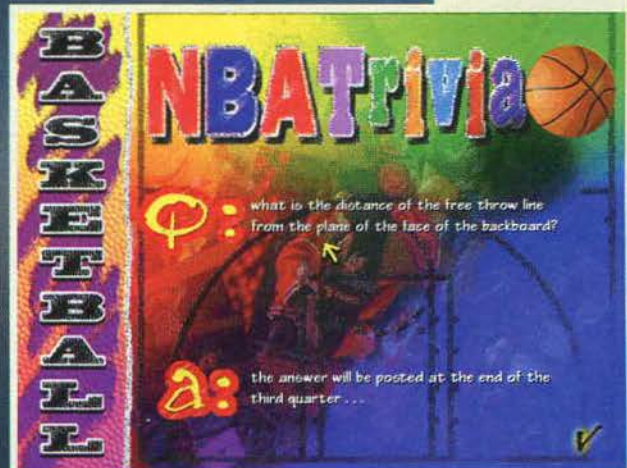
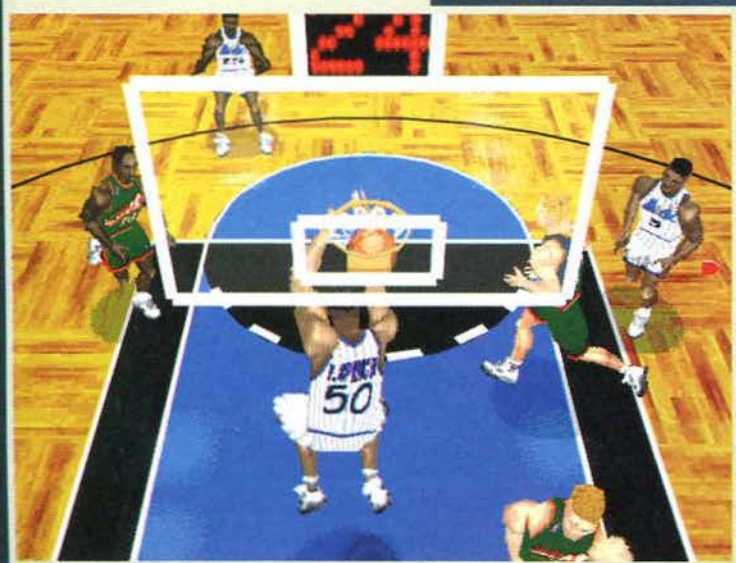


La schermata riassuntiva per i giocatori chiave alla fine dell'incontro...

Quando parte il replay automatico, la telecamera passerà alla visuale più spettacolare, in genere questa...

Vi avevo detto del Trivia, no? Beh, eccolo qui!
"Qual è la distanza della linea del tiro libero dal canestro?"
Boh, non lo so manco io che ho giocato a basket per dieci anni...

L'ex Utah Felton Spencer ha appena schiacciato in faccia a Sam Perkins...

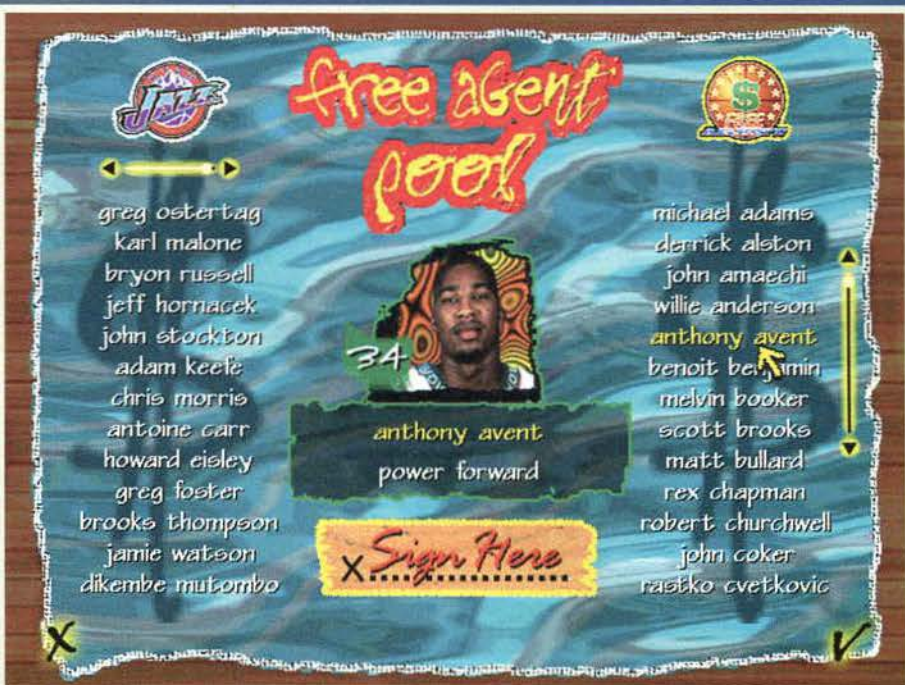




come quella volta ho patito così tanto nello scrivere un articolo che riguardasse una simulazione sportiva. La cosa più tragica dell'intera vicenda era che, memore dello straordinario NBA Live '95, mi ci gettai a capofitto: purtroppo il secondo capitolo di quella che secondo me era una delle migliori simulazioni sportive aveva i suoi difetti... Grazie al cielo, dopo la magrissima figura fatta con NBA Live '96, quelli della EA hanno ridisegnato il gioco, probabilmente gettando alle ortiche tutte le routine sviluppate precedentemente e creando un titolo degno di questo nome. Ma andiamo con ordine, visto che cercherò di dare un senso a tutte le



opzioni e le numerose innovazioni che sono state implementate in questo NBA Live '97. La prima cosa che salta subito all'occhio è il nuovo look dei menu e della grafica in generale: molto più aggressivo, forse più adatto a un gioco di Street Basket, ma di grande impatto (tutte le schermate statiche sono a sedici milioni di colori...). Come si può intuire dai primi menu, le opzioni riservate alla personalizzazione del gioco da parte dell'utente sono davvero molteplici, e se proprio non amate le simulazioni totali (odiate la chiamata dei tre secondi, i passi, il goal-tending e i falli), potete sempre settare il gioco in modalità arcade o configurare le regole di gioco a vostro piacimento. Come di consueto, potrete scegliere la vostra squadra preferita tra le ventinove della NBA (oramai Vancouver e Toronto sono delle realtà...) e in quale



Ecco la lista dei Free Agent dai quali potrete scegliere il vostro giocatore preferito senza sborsare una lira e, soprattutto, senza dovere scambiare giocatori...

La schermata per la creazione dei giocatori (premio didascalia sintetica 96/97... NdSS).

tipo di modalità di gioco cimentarvi, riferendomi qui ovviamente ad amichevoli, play-off e campionato completo.

Prima di dare un'occhiata allo svolgimento della partita e a tutto ciò che ci gravita attorno, vorrei spendere due parole sulla nuova gestione dei roster delle squadre, delle statistiche e degli scambi. Sebbene questi ultimi non siano stati ancora in nessun modo regolati (è buffo vedere che Atlanta baratti il suo gioiello Christian Laettner per quella pippa di Oster-tag senza battere ciglio...), è stata aggiunta anche la possibilità di cercare rinforzi sul mercato dei Free Agent, ovvero dei giocatori senza contratto. La possibilità di creare un giocatore personalizzato esisteva anche



La specialità di Cedric Ceballos è sempre stato il tiro da tre!

Chiamando un timeout è possibile vedere le statistiche di tiro della squadra o di un singolo giocatore... Le X verdi sono i tiri andati a segno!

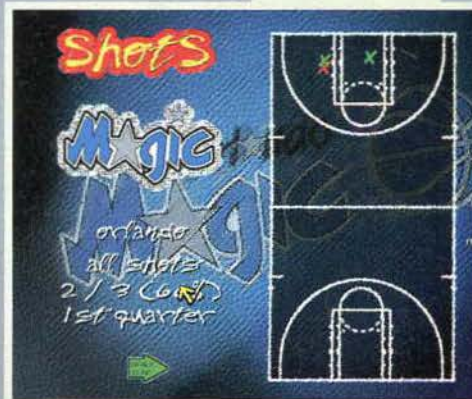
HE'S ON FIRE!

un gioco arcade, i ragazzacci della EA Sports hanno ben pensato di inserire alcune caratteristiche non documentate nel manuale in modo tale da rendere decisamente più appetibile il titolo.

I cestisti possono andare On Fire sia in difesa che in attacco e il giocatore può accorgersene dal fatto che il cerchio di controllo cambia colore dal normale al nero e viceversa. Quando un giocatore è "on fire", questo schiacerà meglio, correrà più veloce e tirerà con maggior precisione in zona d'attacco, mentre in difesa effettuerà stoppage con una semplicità disarmante alla pari delle palle rubate.

Se l'opzione Fatigue (quella riguardante la stanchezza dei giocatori) è attivata, l'utente potrà determinare in base al colore del cerchio di selezione quando è il momento di sostituire tale giocatore: più scuro è il colore del cerchio, più stanco sarà il giocatore.

Per quanto riguarda i cestisti segreti, beh ci sono anche quelli! Basta andare nella schermata per la creazione di un nuovo giocatore e crearne uno nuovo: inserite il nome di uno qualsiasi dei programmatori e del team di sviluppo e otterrete così tanti nuovi giocatori con delle abilità predefinite! Ecco i nomi da provare: Ivan Allan, Sheila Allan, Greg Allen, Joe Amati, Steve Anderson, Daryl Anselmo, Renata Antonic, David Bollo, Brian Chan, Glenn Chin, Stanley Chow, Traze Damji, Ed Fletcher, P.C. Gazzo, Kim Gill, Aaron Grant, Cindy Green, Crispin Hands, Shana Hoernke, Dom Humphrey, Kurt Hsu, Andrew Jinks, Al Johanson, Ernie Johnson, Michael Klassen, Mike Klein, Shyang Kong, Brian Krause, Greg Lassen, David Laviolette, Ken Lam, David Lee, Tim Lewinson, Marcus Lindblom, Adam Mackay-Smith, Jeff Mair, Wil Mozell, Al Murdoch, Ted Murray, Sam Nelson, Daniel Ng, Brent Nielsen, Casey O'Brien, Sean O'Brien, Darrell Olthuis, Jay Page, Zoe Quinn, Rod Reddekopp, Sebastiaan Reinartz, Steve Royea, Giovanni Sasso, Darren Schueller, Dan Scott, Kirk Scott, Mark Soderwall, Novell Thomas, Ken Thurston, Mike Vanaselja, Dave Warfield, Robert White, Brian White, Tarnie Williams, Amory Wong, Weng-Keen Wong.



in NBA Live '96, ma è stata decisamente migliorata l'interfaccia e l'aspetto grafico (oltre al fatto che sono stati implementati anche dei giocatori segreti: per ulteriori delucidazioni consultare l'apposito box...).

Passando al gioco vero e proprio, segnalo subito la possibilità di poter consultare in qualsiasi momento tutte le statistiche della lega per squadra, giocatore e utente, oltre al fatto che chiedendo informazioni su qualsiasi giocatore verrà data una breve descrizione vocale delle tappe fondamentali della carriera di un cestista o dei fatti più curiosi (vi siete mai chiesti perché Karl Malone sia soprannominato "The Mailman"?).

Come nella vera NBA poi, alla fine del secondo quarto si potrà assistere all'"half-time show" della squadra che gioca in casa, in un'orgia di filmati di ottima qualità (ma perché adesso li fanno tutti interlacciati?) e musica che pompa l'adrenalina nelle vene, nonché al classico Trivia (vengono poste delle domande specifiche sull'NBA e la risposta viene data alla fine del terzo quarto. Di ben poca utilità, ma tutto fa spettacolo, almeno in America...).

Una delle tante visuali di gioco di NBA Live '97. Piacevole, soprattutto perché permette di vedere bene la dislocazione dei giocatori e applicare di conseguenza gli schemi...

Il dettaglio grafico (qui al massimo) è davvero eccellente. Peccato che il pubblico risulti, come al solito, "spalmato" sulle tribune...



Ancora una cosa prima di passare al gioco vero e proprio (quello che si pratica usando un sano joystick... Ah, finalmente è stata studiata la possibilità di usare contemporaneamente quattro pad digitali, sempre che questi si chiamino Gravis GriP). Agli schemi di gioco è stato finalmente dato il peso che più li si addice e l'utente potrà definire le tattiche, richiamabili in campo in qualsiasi momento mediante la pressione di uno dei tasti funzione assegnati a un determinato modulo. La cosa realmente interessante è che finalmente si possono creare o studiare degli schemi che più si adattano al tipo di gioco della squadra avversaria e assegnare le marcature individuali ai giocatori.

Dopo avere sviscerato questi aspetti puramente tecnici passiamo, finalmente direte voi, al gioco: come avrete sicuramente notato dalle fotografie, la grafica è stata rifatta da zero, i giocatori e le relative animazioni sembrano davvero realistici, anche se con qualche visuale particolare assumono profili decisamente troppo spigolosi. Rispettato il look, l'altezza e la stazza di ciascun giocatore (particolare questi che possono interessare solamente ai più fanatici),



diamo un'occhiata al sistema di controllo che sostanzialmente è rimasto invariato: due tasti per tirare e passare, mentre per rubare la palla ci si affida sempre al movimento "ti vengo addosso e spero che il computer te la babbini in qualche modo, non mi interessa come...". I tiri liberi vengono tirati (scusate la ripetizione) col solito T-Meter, una sorta di croce all'interno della quale scorre un pallone e la cui esecuzione è condizionata dalla precisione con la quale mirerete il centro perfetto di quest'ultima...

Anche per quanto riguarda le telecamere si sciorina bellamente, in quanto NBA Live '97 ne mette a disposizione addirittura otto differenti,

che appariranno anche nei replay delle azioni.

Se a tutto questo aggiungiamo che anche il commento sonoro è quanto di più evocativo si sia mai sentito su un PC (anche se Euro '96 non scherzava un... ehm, affatto...), possiamo dire che NBA Live '97 è un grande gioco? Sì e no, ma per questo dovrete leggersi il commento!

Andrea "MAO" Della Calce

Uno dei tanti filmati cui potrete assistere durante il gioco: se si sgrana è colpa dell'interlacciato...



REVIEW

Il realismo di alcune situazioni di gioco è davvero esagerato. Notate il blocco sotto canestro, please...

PC

Dopo avere visto Fifa '97 (sul quale ho deciso di non pronunciarmi oltre onde evitare sterili polemiche... Se qualcuno avesse ancora qualcosa da dire, beh può farlo o presso il nostro sito nella sezione Forum, oppure postando un messaggio nel newsgroup it.comp.giochi, costantemente monitorato da noi e dalla maggioranza delle riviste del settore), avevo sinceramente seppellito ogni probabilità di vedere uno dei miei giochi preferiti di tutti i tempi (NBA Live '95) pompato come di dovere. Beh, dopo un discreto numero di giorni passati giocando al terzo capitolo della "saga", posso affermare che il timore iniziale si è tramutato in una vera e propria sorpresa. Una volta chiarito il concetto di base che i confronti vanno fatti con NBA 95 e non con il '96, NBA Live '97 è a mio giudizio un ottimo gioco di basket, ma non per questo esente da difetti. Le innovazioni apportate (alcune introdotte già con NBA 96, ma vanificate a causa di una pessima realizzazione tecnica) sono davvero gagliarde e le possibilità di potere creare i propri giocatori, realizzare schemi e assegnare marcature sono semplicemente fantastiche.

Insomma, finalmente la parte gestionale del titolo non è marginale come in Fifa, ma mette il giocatore nella condizione di studiare bene ogni singola partita e di adattare moduli e marcature a seconda degli schemi della squadra avversaria e dei cinque giocatori in campo. Per fare un esempio, non avrà molto effetto una marcatura in pressing a 3/4 se poi nelle marcature a uomo si fa marcare un Power Forward come Dikembe Mutombo a una guardia come Horacecek.

Altra grandissima innovazione è la chiamata della difesa illegale: se non lo sapete, nell'NBA (e anche in Italia fino alla categoria giovanile "allievi") è vietato marcare a zona ed è quindi obbligatorio giocare a uomo. Se doveste realizzare uno schema classico "tre sotto due sopra", definizione per identificare l'anticamera della "zona", ci sarà l'eventualità che vi venga fischiate la difesa illegale, per garantire quel tocco di realismo in più che non guasta mai...

Per quanto riguarda la grafica, i movimenti e le animazioni dei giocatori sono decisamente migliorate rispetto alle precedenti uscite (e vorrei anche vedere), anche se persiste quella fastidiosa sensazione di pattinamento dei giocatori e a volte si sente la mancanza di qualche frame di animazione.

Il Virtual Stadium compie il suo dovere, fondamentalmente, ma presenta lo stesso identico difetto di sempre: mancanza di fluidità nell'aggiornamento della finestra, mancanza questa ora più che mai dovuta più a una qualche carenza nella programmazione del motore tridimensionale che all'hardware effettivo sul quale viene fatto girare.

A prescindere da questo piccolo particolare, NBA Live '97 rimane un gioco completo e statisticamente allucinante. Nel complesso brillante...

H A R D W A R E

La configurazione minima richiede MS-DOS 5.0 oppure Windows '95 (non ci sono differenze tangibili, anche con le Direct X...), un Pentium 75, 30 MB di installazione sotto DOS e 40 MB per Windows '95, 16 MB di RAM, una scheda video espansa ad almeno a 1MB che regga 65000 colori, più mouse e CD-ROM 2x.

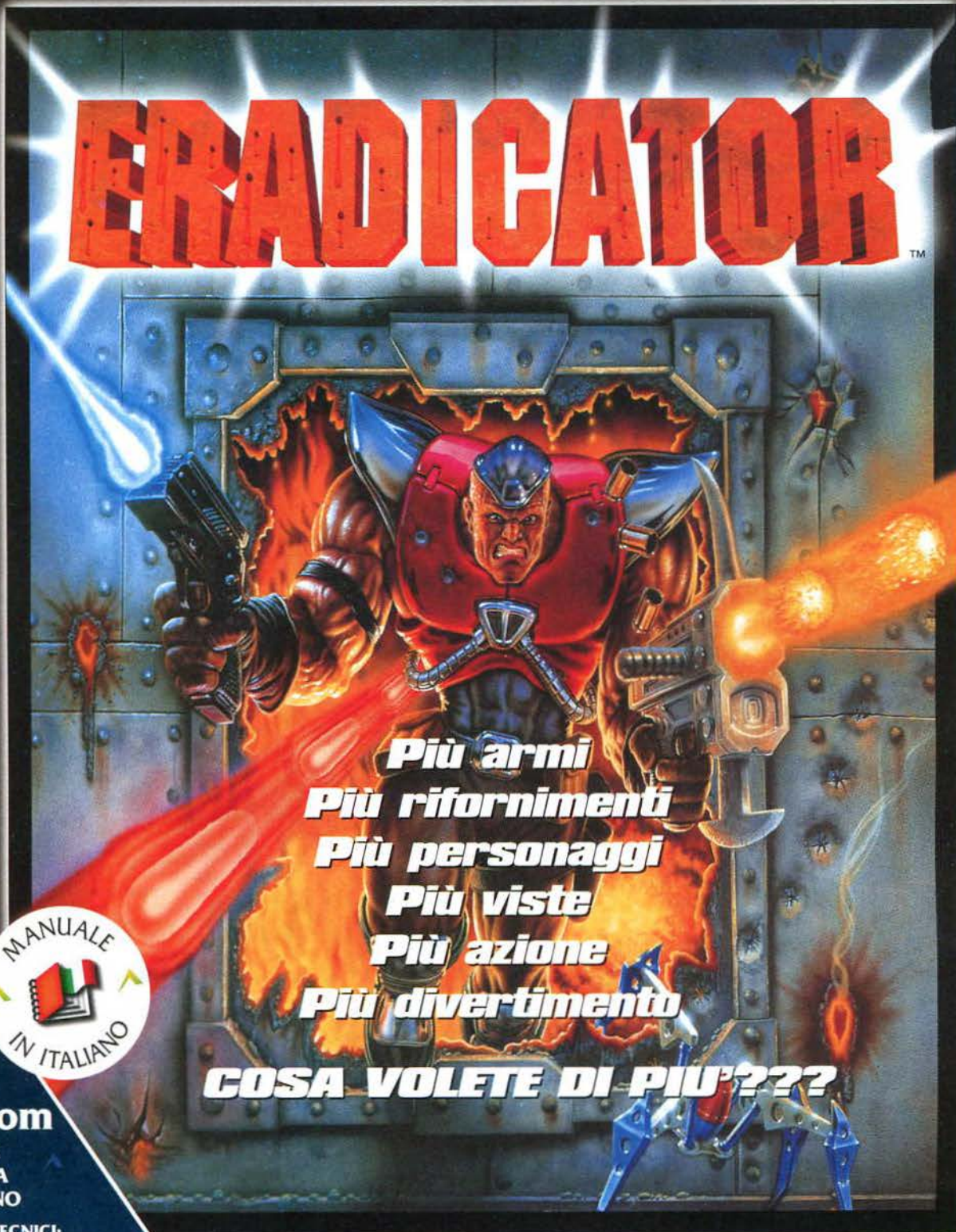
PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

90

GLOBAL

**DUKE NUKEM VI STRONCA?
SBAVATE PER QUAKE?
IMPAZZIRETE PER...**

ERADICATOR™



**Più armi
Più rifornimenti
Più personaggi
Più viste
Più azione
Più divertimento**

COSA VOLETE DI PIU'???



CD.Rom

**MANUALE
E SCATOLA
IN ITALIANO**

**REQUISITI TECNICI:
IBM O 100% COMPATIBILE,
486 DX2/66, WINDOWS '95,
DOS 5.0 O SUPERIORE,
8 Mb RAM, 45 Mb LIBERI SU HD,
LETTORE CD.Rom 2X, TUTTE LE
MAGGIORI SCHEDE GRAFICHE
INCLUSA CREATIVE LABS AWE 32,
MOUSE, JOYSTICK, JOYPAD.
RACCOMANDATO: PENTIUM 90
O SUPERIORE, 85 Mb LIBERI SU HD.**

£ 69.900

EIDOS
INTERACTIVE

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

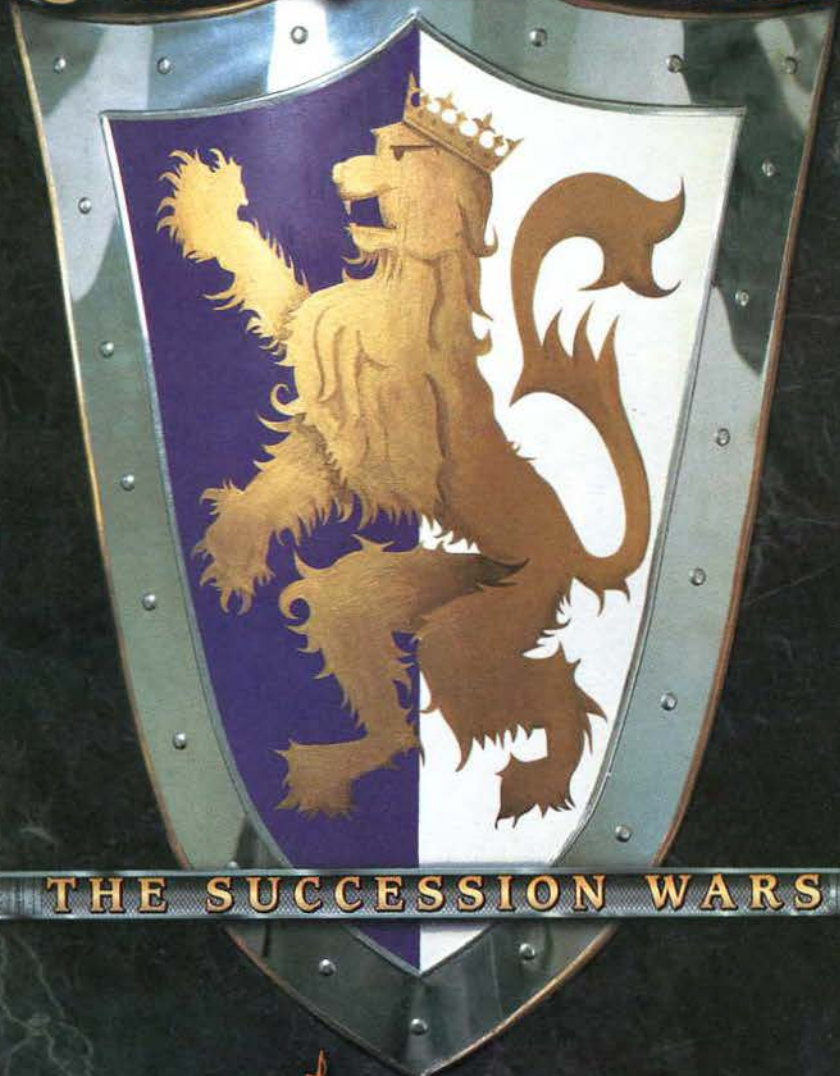




Buoni o Cattivi, ma soprattutto...

HEROES II

of Might and Magic



THE SUCCESSION WARS

NEW WORLD COMPUTING®

- Multiplayer fino a 6 giocatori via TCP/IP Internet/modem o rete
- Dozzine di scenari dettagliati
- Più di 65 eroi
- 66 tipi di mostri
- 2 nuove classi di personaggi
- Tonnellate di nuove possibilità e strategie

CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486 O SUPERIORE,
LETTORE CD.Rom 2X,
8 Mb RAM,
MS-DOS 5.0 O SUPERIORE,
TASTIERA E MOUSE.

£ 99.900



STUDIO 3DO

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



Numero Verde
167-821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RESPECTIVI PROPRIETARI

BLOOD & MAGIC™

**Non esiste strada che vi ci conduca, non esiste cartina che ne segni la posizione, si tratta solo di un luogo immaginario dove eroi e magia si disputano l'eterna battaglia tra il bene e il male, ma basta chiudere gli occhi per poter partecipare agli epici scontri e alle spericolate avventure dei...
FORGOTTEN REALMS.**

Apocalitticamente parlando, potrei dire che in principio v'era Dune 2, poi giunsero i Blizzard. Questo gruppetto molto promettente aveva la malcelata abitudine di prendere spunto dai migliori giochi sul mercato per poi ricalcarvi sopra le proprie produzioni. Il primo esempio fu l'accattivante Black Thorn, non ineccepibile ma pur sempre un bel gioco, poi fu la volta di Warcraft che, sebbene si rifacesse in maniera quasi sfacciata al capolavoro dei Westwood, introduceva alcuni nuovi elementi: un'immediatezza di gioco veramente sorprendente (per diversi aspetti superiore a Dune 2) e un'atmosfera fantasy che riuscì a catturare moltissimi giocatori (fra i quali il sottoscritto).

Come si usa dire, "il resto è storia". Command & Conquer, Warcraft 2 e Red Alert ("attenti a me") li



Affiancate a campagne di stampa più serioso ce ne sono alcune più particolari che riescono intelligentemente a spezzare la monotonia degli incarichi più tradizionali. In Nuts & Bolts due fratelli si contenderanno una stupenda perla sulla quale si dice però gravi una maledizione.

L'ambientazione questa volta è quella di una città in fiamme e il vostro non facile obiettivo sarà quello di arrivare a un deposito dell'acqua che vi permetterà di estinguere il fuoco.

Nel paese di Edenvale non ci sono eserciti del male da sconfiggere, l'unico problema è che la principessa non ne vuol sapere di sposarsi; nelle sue missioni dovrete scacciare tutti gli eserciti dei pretendenti.

I feudi sono sempre stati in lotta fra di loro, ma nessuno è mai riuscito a riportare una vittoria schiacciante sui propri avversari. La situazione rimase per molti anni in una posizione di stallo, poi venne scoperta la prima Bloodforge, un artefatto magico incastonato nel terreno in grado di creare dal nulla interi eserciti. Le lotte si fecero più aspre, i feudi minori strinsero alleanze per cercare di contrastare la potenza di un così grande incantesimo, ma le sorti delle battaglie sembravano segnate. Poi venne scoperta un'altra Bloodforge e quindi un'altra ancora, fino a quando molti dei feudi riuscirono a impossessarsi di una di queste sorgenti: chi non vi riuscì perì schiacciato dalla potenza degli altri signori. È in questo scenario devastato dalle furiose battaglie che si svolge B&M. Dalla cartina iniziale potrete scegliere una delle cinque trame (di difficoltà crescente) che vi vengono proposte e, di volta in volta, potrete decidere se schierarvi dalla parte dei buoni o dei cattivi. Ogni storia è composta da tre missioni, quindi facendo un rapido calcolo si potrà partecipare a un totale di trenta battaglie. Dal menu principale si può scegliere un'interessante opzione di allenamento che vi introdurrà ai primi aspetti del gioco e vi illustrerà brevemente i principi su cui si basa B&M. Verrete quindi proiettati rapidamente nel primo livello, dove dovrete destreggiarvi con quanto avrete imparato. Inizialmente disporrete solamente della Bloodforge e di un paio di semplici golem, le creature base (un po' come i paesani che in Warcraft recuperano oro e legna) che estrarranno la magia di cui avete bisogno dal terreno: potrete ordinare loro di perlustrare i territori circostanti per sondare le forze del nemico, per trovare qualcuno degli oggetti magici dislocati nello scenario o per localizzare i siti sui quali è possibile erigere gli edifici. Durante la prima parte di ogni missione conviene aspettare con



Una lode va decisamente a Blood & Magic per aver saputo, più di altri titoli, proporre scenari sempre diversi. Qui ci troviamo in caverne nelle quali scorrono fiumi di lava. Purtroppo i miei golem di pietra, per quanti sforzi, non sopportano il caldo: mi convertirò ai grifoni.

conoscete tutti, il concetto di strategia in tempo reale si è evoluto ma i principi basilari sono rimasti da sempre gli stessi: squadra vincente non si cambia e per tutti e tre i giochi è stato un enorme successo. Anche se con parecchi mesi di ritardo, un po' tutte le altre case si sono mosse verso questo genere molto apprezzato dai videogiocatori (al momento mi tornano in mente la SSI con il suo WarWind, il futuro Dark Reign dell'Activision, mentre una citazione va ai numerosi giochi che pur discostandosi da questo filone ne hanno attinto a piene mani). L'Interplay non poteva certo rimanere a guardare, ed ecco che finalmente anche lei, con questo Blood & Magic, ha il proprio cavallo di battaglia negli strategici in tempo reale: d'altronde si può proprio dire che è partita facendo le cose in grande, andando a scomodare l'universo di AD&D e, più precisamente, l'ambientazione dei Forgotten Realms - dove le dispute per i tesori e le battaglie per sopravvivere da temibili creature di certo non sono mai mancate...





Nel regno dell'acqua dovrete difendere la vostra fortezza dagli attacchi avversari; procuratevi velocemente dei forti combattenti (o mi sono affidato ai guerrieri) o non riuscirete a contrastare le incursioni nemiche.



Non mancano di certo le missioni in luoghi chiusi: ora, per l'esattezza, ci troviamo in uno scintillante castello. La costruzione che vedete è una runestone e quello accanto è un metapod: significa che un golem si sta trasformando.

Gli ultimi pretendenti alla mano della bella ma ostinata Roxanna si sono rintanati sui monti da dove sperano, con la loro unione, di poter aprire una breccia nel cuore della nobile principessa.



Questo è sicuramente il livello più bizzarro di tutto il gioco, ci troviamo nel palazzo degli enigmi e vi potrà accadere di tutto: statue che racchiudono potenti tallismani, piattaforme che attivano dei passaggi e fuoco che erutterà da sotto i vostri piedi.

calma di avere accumulato qualche golem: ci si assicurerà così una costante riserva di mana (l'unità di misura della magia) e una buona difesa in caso d'attacco (i golem sono deboli ma, se disponibili in buon numero, possono fronteggiare alacramente il nemico), dopodiché potrete cominciare a costruire

Sono riuscito a sbaragliare i primi attacchi del nemico e il mio esercito sta prendendo forma. Grazie alla runestone sto producendo fortissimi golem di pietra, mentre nella crypta ho ordinato di creare dei gargoyles: tra poco mi riterrò abbastanza forte per affrontare il covo dei miei nemici.



qualche edificio. Per far questo avrete bisogno di quattro golem e, come già detto, di uno spazio

apposito (in ogni livello ci sono circa quattro locazioni atte a questo scopo): posizionate le creature ai quattro angoli potrete erigere una delle cinque costruzioni disponibili e, a seconda della vostra scelta (vedi il box), potrete poi trasformare gli altri golem che vi rimangono in creature più pericolose e in grado di dar maggior filo da torcere al nemico. B&M è tutto qui, i concetti base sono veramente pochi e si apprendono rapidamente: tutte le altre conoscenze necessarie si imparano con la pratica. Le creature che popolano i Forgotten Realms si differenziano notevolmente fra di loro e di missione in

missione ne comprenderete i pregi e i difetti. Alcuni mostri sono decisamente forti mentre altri, all'apparenza deboli, possiedono degli incantesimi che li rendono avversari di tutto rispetto; alcuni sono svantaggiati quando si trovano a combattere su determinati terreni mentre altri possiedono dei bonus che li aiutano mentre fronteggiano alcune categorie di nemici. Sfortunatamente non tutti gli esseri sono presenti fin dall'inizio di una partita. Occorrerà infatti spendere l'esperienza che guadagnerete nei combattimenti per far condurre delle ricerche su delle nuove creature: fate attenzione dato che questi punti esperienza non si guadagnano molto facilmente e, prima di usarli per rendere disponibile un combattente, sinceratevi che questo possa esservi utile per la vostra tattica di gioco.

BLOOD & MAGIC



La costruzione che vedete in alto a sinistra è l'arbor lodge che vi permette di creare, fra gli altri, i druidi che ora stanno andando ad affrontare i soldati nemici.

In questo palazzo il vostro compito sarà quello di distruggere questa terribile macchina infernale (una specie di mostro di fine schermo).



Con i miel grifoni sto portando l'attacco decisivo a una costruzione nemica che rimarrà senza una postazione avanzata da cui sferrare i suoi assalti; qualche guerriero sta tentando un'ultima disperata difesa.



Sfortunatamente le immagini di intermezzo, benché di buona fattura, sono statiche; sarà la voce di un narratore che vi racconterà quello che sta avvenendo.

Un'ulteriore, interessante, componente alla quale ho già accennato, ma che merita forse un paio di parole in più, è la possibilità di trovare degli utilissimi oggetti sparsi nei livelli. Questi

variano da bonus per i combattimenti (aggiunte in difesa o in attacco per il personaggio che porta con se l'artefatto) a oggetti di utilità generale (ripristino di energia, teletrasporto, un disco che permette di levitare per superare corsi d'acqua, un mantello per resistere agli eccessi di caldo, ecc...) ad aggiunte di mana che, soprattutto nelle situazioni più drammatiche, saranno le benvenute.

Sono quindi giunto alla fine di questa recensione e mi rimangono da segnalarvi solamente due elementi che garantiscono a B&M una buona longevità: è prevista l'opzione che permette a due amici di sfidarsi (via modem, collegamento seriale o in rete) e, inoltre, una volta completati tutti i livelli, avrete la possibilità di accedere a un editor con il quale potrete sbizzarrirvi nel creare gli scenari più fantasiosi. E con questo è tutto.

RED

LA CAPANNA DELLO ZIO RED

Casa mia, Casa mia, per piccina che tu sia...



TEMPLE

Questo luogo sacro vi permetterà di creare personaggi nobili che vi aiuteranno a sconfiggere le forze del male avversarie: qui potrete trasformare i golem in chierici, Fury e paladini. Ritengo il tempio una struttura di intermezzo, difficilmente d'aiuto nelle partite iniziali e poco utile in quelle più avanzate: non dimenticate comunque le potenzialità delle Fury.



RUNESTONE

Una costruzione che basa le proprie potenzialità interamente sugli incantesimi. Le creature che potrete creare avranno una forte essenza magica. Grazie alla runestone sarete in grado di produrre stregoni, gnomi, golem di pietra e Wyrms. Decisamente importante questo edificio che, sebbene non sia la migliore scelta iniziale, più avanti, con l'aiuto dei golem di pietra e dei Wyrms, potrebbe regalarvi la vittoria.



CRYPT

Un luogo di terrore dove orribili mostri prendono forma: zombie, gargoyle, ghoul e Wraith sono dei pericolosissimi esseri che possono essere utilizzati per svariate tattiche di gioco, sia alle prime partite sia quando la battaglia si farà più cruenta.



BARRACKS

Le barracks con i suoi guerrieri sono sicuramente il miglior edificio con il quale iniziare una missione e, grazie ai ranger e ai paladini, vi assicurerà un elevato potenziale anche quando l'esercito nemico diventerà più agguerrito. Gli esseri fatati più potenti potrebbero comunque crearvi ancora delle serie noie.



ARBOR LODGE

Questo luogo basa le proprie capacità sugli elementi della natura: qui potrete ottenere druidi, ranger, grifoni e Nymph. Sebbene questa costruzione potrebbe non sembrarvi l'ideale per contrastare le forze nemiche, aspettate e vedrete che si riscatterà con le creature più avanzate: un buon numero di grifoni formeranno un esercito formidabile.

CHI È IL PIU' BRUTTO DEL REAME?



GOLEM

Sono le creature base del gioco, vi permettono di estrarre il mana dal terreno e di trasferirlo alla sorgente grazie alla magia "Transfer" in modo che possiate usarlo. Non sono dei combattenti, ma all'occasione sanno difendersi dagli aggressori.



RANGER

Non sono invincibili, ma il loro prezioso arco, in grado di portare attacchi a distanza, usato con un po' di cervello potrà dare parecchio filo da torcere a creature più pericolose: perfetti per la seconda linea.



DRUIDI

Possiedono un buon attacco, non si può dire altrettanto della difesa, ma dalla loro parte hanno le forze della natura che li proteggono da numerosi tipi di assalti: dei personaggi tutto sommato senza lodi e senza infamia.



NYMPH

Uno dei personaggi più avanzati, prima di poterlo usare dovrete accumulare un'elevata quantità di esperienza, ma in seguito potrete volgere le sorti della guerra a vostro favore. Come soldato non vale assolutamente niente, possiede il minimo sia in attacco che in difesa ma la sua forza è racchiusa nell'incantesimo "Lure" in grado di stregare e ingannare gli avversari.



FURY

La creatura più strana di tutto il gioco, possiede una forza straordinaria ma la sua energia cala col passare del tempo fino a distruggerla; inoltre, gli si può ordinare di attaccare solamente un nemico: adempito al compito scomparirà.



GNOMI

Creature insulse, non si fanno amare per le loro capacità in combattimento ma possono arrampicarsi su tutti gli ostacoli e possiedono la magia "Repair" in grado di rimettere in sesto le costruzioni danneggiate e i golem di pietra (molto utili per questa seconda eventualità).



WYRMS

Buoni attaccanti e buoni difensori, volano e sono creature formate dal fuoco: sono immuni a questo elemento mentre sparano letali palle incendiarie.



GARGOYLE

Possiedono un buon attacco, ma in difesa non se la cavano troppo bene: fortunatamente possono volare e riescono a destreggiarsi egregiamente anche nei combattimenti con creature più forti.



Ed ecco a voi l'elenco completo delle creature che voi e i vostri nemici potrete includere nei rispettivi eserciti. A queste andrebbero poi aggiunti altri esseri che non vengono comandati dai partecipanti: troverete lupi e cattivissime tartarughe marine, troll e pericolosissimi uccelli predatori, ma anche briganti e semplici contadini.

Ed ecco a voi l'elenco completo delle creature che voi e i vostri nemici potrete includere nei rispettivi eserciti. A queste andrebbero poi aggiunti altri esseri che non vengono comandati dai partecipanti: troverete lupi e cattivissime tartarughe marine, troll e pericolosissimi uccelli predatori, ma anche briganti e semplici contadini.

GUERRIERI

L'arma perfetta per iniziare una missione, letali, a basso costo e disponibili fin dall'inizio di ogni campagna; per contro non dispongono di nessun bonus o di capacità particolari: poco male, sono già abbastanza forti così.



PALADINI

L'eroe per eccellenza, mostra coraggio e determinazione, è uno straordinario combattente con una naturale protezione (parziale) dagli attacchi delle creature malvagie. La magia "Heal" in grado di ridare energia vitale può renderlo un prezioso alleato anche contro un esercito numeroso.



GOLEM DI PIETRA

Una vera e propria forza della natura, tanta dura roccia tenuta insieme da un concentrato di magia, è letale, è duro da uccidere e ha un aspetto cattivissimo (forse questo importa un po' meno). L'unico punto a suo sfavore è che è decisamente lento: pazienza, significa che il nemico avrà più tempo per spaventarsi.



CHIERICI

Vanno usati con molta attenzione, sono piuttosto deboli, ma hanno una protezione parziale dagli attacchi delle creature malvagie e possiedono la magia "Heal".



STREGONI

Non sono molto forti ma attaccano con dei lampi che, oltre a colpire a distanza, non si curano dei valori di difesa del nemico: usati con un po' di tattica possono risultare molto efficaci.



GRIFONI

Dei signor combattenti con tanto di cappello, non sono quanto di meglio ci sia ma volano, riescono a portare molto efficacemente attacchi di gruppo e hanno molta energia: sono stati artefici di molte mie vittorie.



ZOMBI

Sono i soldati base delle armate delle tenebre, sanno farsi temere e possiedono diverse protezioni e vantaggi contro le creature più virtuose.



GHOUL

I ghoul, pur non essendo rinomati per le loro capacità combattive, riescono a tenere testa a parecchi nemici grazie a un'interessante capacità: si rigenerano uccidendo le creature fatte di carne e sangue.



REVIEW

PC

Ed eccoci a quest'ennesimo strategico in tempo reale... Devo però ammettere che non mi è per niente

dispiaciuto recensire questo Blood & Magic.

La prima impressione non è certo stata delle migliori: mancanza di presentazione, scene di intermezzo statiche, bassa risoluzione (320x400 per l'esattezza) e una grafica che fa subito pensare a un gioco piuttosto datato. Nonostante questo, l'ultima produzione Interplay riesce comunque, vuoi per l'ottima atmosfera, vuoi per l'immediatezza di gioco, a catturare l'attenzione dei videogiochiatori.

L'idea di base è semplice, efficace ed è stata condita da un buon numero di elementi che riescono a rendere avvincente ogni partita: le cinque storie sono molto differenti fra loro (alcune si allontanano dalla canonica battaglia tra il bene e il male), gli scenari sono senz'altro vari e decisamente interessanti (si passa da terribili labirinti a scontri in città, da imboscate fra i passi montani a battaglie su piccole isole) e in generale l'ambientazione AD&D con i suoi mostri e le sue magie risulta incredibilmente attraente spingendo, missione dopo missione, a scoprire cosa ci aspetta più avanti.

La maggior quantità di strategia presente rispetto a titoli quali Warcraft 2 non può che essere un pregio ma d'altra parte, per quei giocatori che non volessero usare troppo il loro intelletto, si può giocare tranquillamente trascurando alcuni fattori che rendono il gioco si più preciso e tattico, ma forse anche leggermente più pesante.

Arrivati a questo punto, mi sembra doveroso informarvi d'un paio di difetti che potrebbe rendere Blood & Magic antipatico alle persone più suscettibili: la gestione dei gruppi di mostri è incredibilmente scarsa, si possono selezionare più creature tracciando come di consueto un rettangolo con il mouse ed è possibile ripetere uno stesso ordine a personaggi diversi, ma non esistono comandi per aggiungere o eliminare elementi dai gruppi e, soprattutto, quando occorre muovere più creature il risultato ottenuto non è mai quello sperato: molti soldati si urteranno fra di loro, si fermeranno e tenteranno di riprendere la marcia solo molto tempo dopo, mentre altri cercheranno di scovare inesistenti vie alternative. Portare attacchi in massa è difficile e per riuscirci dovrete impegnare una buona dose della vostra pazienza.

Un altro difetto tutt'altro che trascurabile è la gestione del mana: i golem lo raccolgono ma, affinché lo si possa usare, deve essere trasferito alla Bloodforge. È insopportabile che capitino situazioni, magari concitate, in cui occorre usare la magia e non avendo abbastanza potere a disposizione si debbano passare in rassegna i golem (anche più di dieci) collezionando il mana di cui si necessita. Questo problema potrebbe non sembrare eccessivamente determinante, ma ricordate che quasi tutto il gioco si basa su incantesimi vari e, in alcuni momenti della battaglia, vi capiterà di dover racimolare mana anche un paio di volte in un minuto: sarebbe bastato un semplice tasto che comandasse a tutti i golem di mandare l'energia alla sorgente per rendere il tutto molto più semplice.

Blood & Magic rimane comunque un bel gioco, molti potrebbero pensare che il divario fra questo e il capolavoro dei Blizzard sia troppo ampio, ma sono dell'avviso che anche questa produzione Interplay possa regalare a tutti gli amanti degli strategici in tempo reale molte ore di divertimento. AUGHI! Ho detto.

H A R D W A R E

Blood & Magic non è un gioco dalle esose richieste hardware, un 486 a 33MHz con 8MB di RAM, un CD-ROM a doppia velocità e un mouse sono già sufficienti per entrare nei Forgotten Realms. E' comunque raccomandabile possedere almeno un 486 a 100MHz.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

86

GALEA
GLOBALE

Advanced
Dungeons & Dragons®



BIRTHRIGHT™



MANUALE
IN ITALIANO

CD.Rom

MANUALE
E SCATOLA
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC IBM O 100% COMPATIBILE,
486 DX2/66 Mhz O SUPERIORE,
MODEM (9600 BAUD O SUP.)
WINDOWS '95, DOS 5.0
O SUPERIORE, 8 Mb RAM (16 Mb
RACC. PER GRAFICA MIGLIORE),
LETTORE CD.ROM 2X, SVGA,
640X480, 256 COLORI, SCHEDA
SONORA COMPATIBILE WIN.,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE
PER DOS, MOUSE, TASTIERA.

GOVERNA PER DIRITTO DI NASCITA.
COMBATTI PER IL DIRITTO DI VIVERE.

BIRTHRIGHT è il più avanzato gioco di ruolo ma anche di
strategia e di combattimento in tempo reale.

£ 99.900

SIERRA®

Numero Verde
167-821177

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

LEADER





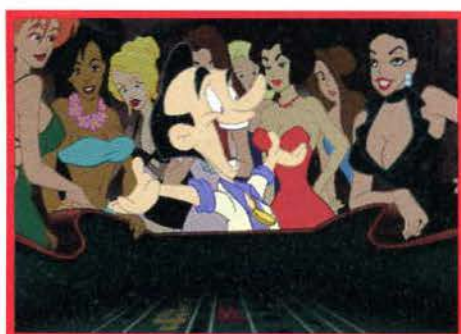
Mettetevi a sedere... è arrivato...



Leisure Suit

LARRY

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



In crociera sulla nave più sfarzosa del
mondo, una nuova avventura di Larry
piena di donne tridimensionali
stupende e mai conquistate
e dialoghi da spanciarci.

ATTENZIONE:

è la prima avventura grafica

con puzzle "gratta e annusa..."



CD.Rom

SOTTOTITOLI
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
IBM O COMPATIBILE,
486 DX/66 O SUPERIORE,
WINDOWS '95, WINDOWS 3.1,
DOS 5.0 O SUPERIORE,
8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA 640X480, 256 COLORI,
SCHEDA SONORA COMPATIBILE
CON DAC PER WIN., (SOUNDBLASTER,
PRO AUDIO SPECTRUM
O COMPATIBILE PER MS DOS),
MOUSE, TASTIERA.

£ 99.900



Numero Verde
167-821177

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

AGE of SAIL

"Capitano! Ci attaccano, i loro cannoni hanno già sfondato la prua e stanno tentando di calare le assi" "Virate!" "Non possiamo" "Maledetto Oblò 95..."

(uomini) che, giunti sulla nave avversaria, facevano hand-shaking a suon di spade e pistole, e una volta stabilita la connessione in maniera opportuna il capitano poteva lanciare un secondo programma, l'Interboat Explorer: con questo poteva visitare tutti gli ambienti della nave, a partire dalle armerie per arrivare alla camera da letto del capitano avversario. Interessante l'opzione per il download di tutti i tesoro-

Pensate un po' ai problemi che doveva avere il capitano di una nave, nel diciassettesimo o nel diciottesimo secolo: imbarcare la ciurma selezionando, uno a uno, tutti gli sgherri che la componevano, nominare il meno criminale suo secondo, pianificare le azioni da guerra e, infine, controllare di persona che al porto tutti i "tecnici" eseguissero a puntino le operazioni di preparazione. Lo scafo doveva essere più che lucido, oseremmo dire trasparente, vocabolo dalla dubbia italianità ma dall'incerto fascino. Le vele dovevano essere perfettamente bianche, lavate, stirate, stese ad asciugare al sole evitando possibilmente che passasse il solito truzzo a fregarle. Infine, e qui arrivavano i dolori maggiori, andava installato lui, l'unico e terribile sistema operativo per navi da guerra: Oblò 95. Questo programma consisteva in un pacchetto integrato di utility che servivano a gestire questa o quella emergenza della nave. E se per caso l'albero maestro fosse stato corroso dai picchi e fosse finito sulla



Ogni battaglia (o ogni scenario) è preceduto da un adeguato "briefing" di tipo storico. La Guida in Linea di Oblò 95 è davvero infallibile!

cabina di pilotaggio, decimandola? Nessun problema: Oblò 95 poteva andare in "modalità provvisoria", generare un piccolo esercito di maniscalchi, e spedirlo sulla nave a riparare l'albero sotto gli occhi stupiti dell'equipaggio, da sempre abituato agli errori di sistema irrecuperabili della precedente versione 3.1. C'era l'Accesso Remoto, che serviva a connettere due navi nemiche in modo che la flotta dell'una invadesse l'altra (o viceversa), il suo funzionamento era alquanto semplice, ma geniale: tramite un sistema di assi di legno appoggiate tra i ponti delle imbarcazioni, venivano inviati dall'host una serie di pacchetti



Ecco un breve sunto di cosa vi aspetterà qualche minuto più avanti: cenni storici, navi e armamenti sono tutti lì sotto mano.

Due navi al massimo del dettaglio: è possibile vedere subito lo stato dei nostri galeoni (posso usarlo 'sto termine? Sono stufo di ripetere sempre gli stessi sinonimi!) e decidere di conseguenza le mosse da affrontare.



Ecco visualizzata la portata dei nostri cannoni...

secondo parametri che saremo noi (o il computer) a stabilire. Eventualmente, potremo anche decidere di far giocare il computer contro se stesso, assistendo così a uno spassosissimo film. Tutta l'azione avviene tramite i menu a tendina cui Windows ci ha ormai abituati da tre anni a questa parte, anche se a dire il vero vi sono alcuni aspetti della GUI che lasciano desiderare: perché, per esempio, non appaiono le bubble-hints che ci spiegano, semplicemente passandoci sopra col puntatore, il significato di un'icona? No, potete sapere cos'avete fatto solo una volta cliccata un'opzione, e meno male che non c'è un pulsante per l'autodistruzione... Comunque sia, il

ri eventualmente presenti nel sistema, che avveniva tramite un antico protocollo precursore dell'FTP: il "prima c'era, e adesso non c'è più". Ma Oblò 95 non era solo un sistema operativo facile da usare: e se è vero che bastava fare un click sul grilletto sinistro del mouse per fucilare un marinaio disubbidiente, è anche vero che il medesimo costituiva l'anima e il cuore di tutte le guerre navali dell'epoca. Non credete ai libri di storia: se quelle enormi macchine di legno e ferro battuto solcavano i sette mari per affrontarsi, era solo per delle mega partitone a "campo minato", che per l'occasione si chiamava "in pasto agli squali" o qualcosa del genere

Diminuendo il dettaglio, osserviamo meglio la situazione generale...



Oblò 95... "Dove vuoi salpare, oggi?"

genere di gioco doveste averlo già inquadrato da soli, e visto che gli strategici a sfondo bellico su PC impazzano da vent'anni, non mi sembra certo il caso di soffermarmi sull'azione, vi basti sapere

(la documentazione pervenutaci è purtroppo piuttosto vaga, e le impostazioni internazionali dell'epoca non prevedevano l'italiano; ci consideravano a tutti gli effetti dei pirati, e non è un caso che sulle nostre ammiraglie ci fossero solo copie non registrate di Oblò 95). E proprio qui si nascondeva l'insidia peggiore per le navi provviste di questo sistema operativo: non era gran che protetto, e l'enorme quantitativo di hackers presenti negli oceani faceva spesso molte vittime.

Age of Sail ripropone, sui moderni computer provvisti di Windows 95, le epiche battaglie che si combattevano col suo antenato Oblò, e in questo senso potremmo inquadrare l'ultima fatica della Empire come un prodotto per nostalgici. Dico io, un conto è giocare al Pac Man della Microsoft, un conto è emulare direttamente le gesta del trisavolo marinaio del nonno di nostro bisnonno! Con Age of Sail potremo infatti comandare una o più navi da guerra in un singolo scontro a fuoco o in una serie di battaglie,

che l'unica vera e grande innovazione di Age of Sail sta nel superamento del concetto di "turno": le navi si sposteranno in tempo reale e voi potrete impartire i vostri ordini direttamente lungo l'azione, come nella realtà. Allo stesso modo potrete variare la velocità d'esecuzione in modo che operazioni solitamente lunghe e noiose, come ad esempio quelle di avvicinamento quando il vento non è esattamente a favore, possano essere eseguite più in fretta, il che non è affatto scontato (come qualcuno potrebbe pensare) visto che "capolavori" come The War Col-



Così, poi, siamo proprio all'essenziale puro.

lege risentivano in modo addirittura micidiale della mancanza di questa possibilità. La presenza di decine di scenari, generati dal computer partendo da episodi storici veri e documentati, infine, dovrebbe garantirne per un po' la longevità, ma per queste cose esiste già il commento. Che dire, riuscirete a fare vostri i sette mari? Non è questo lo scopo...

Paolo Besser

PC

Age of Sail è essenzialmente un gioco strategico di combattimento nautico, e con questo intendiamo (lo diciamo

soprattutto per i neofiti) qualcosa che si spinge ben oltre a una semplice evoluzione cubica della battaglia navale, che eravamo soliti giocare a scuola. Qui potremo decidere praticamente tutto ciò che un capitano dovrebbe stabilire durante un'azione di guerra, grazie ai comandi che Oblò Novantac... ehm, Age of Sail ci propone sullo schermo. Il pregio, come del resto ci si aspetterebbe da questo tipo di programmi, è la completezza: graficamente parlando non è gran che, ma ciò che serve sullo schermo c'è, senza troppi fronzoli. Il difetto, invece, sta a mio avviso nella scarsa controllabilità delle navi: siete voi a curarne le manovre tramite un sistema di puntamento e di opzioni a mio avviso alquanto complicato, quando forse il vecchio punta e clicca sarebbe certamente stato più gradito. Costava tanto fare click su una porzione di mare, e aspettarsi che la nave facesse (qualora fosse possibile) il resto? A parte questo, gli affezionados si divertiranno, gli altri, come me, un po' meno.

H A R D W A R E

Per andare all'arrembaggio è necessario disporre di un 486 particolarmente veloce o di un Pentium, di 8 (meglio 16) MB di RAM, di Windows, di una risoluzione consigliata di 800x600 punti e, se volete giocare al minimo livello di zoom, di un monitor a 25 pollici.

PRESENTAZIONE

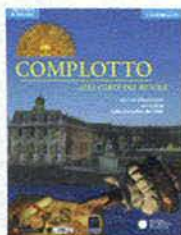
GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

GLOBALE



NEW

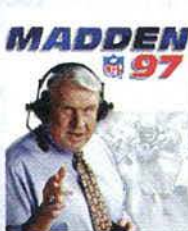
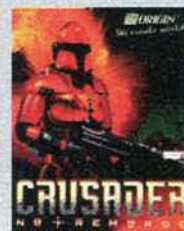
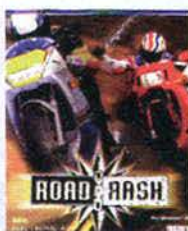
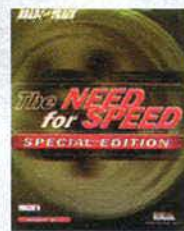
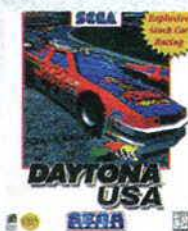
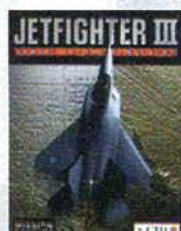
NonSoloSoftware



NEW

CD-ROM

PlayStation e Saturn



SV 233 GAMEPAD 6



F-16 COMBAT STICK



CH GAMEPAD



PS SUPERPAD

SV 1103 SUPERPAD



PS ARCADE

SV 1101 ARCADESTICK

PREZZI FAVOLOSI

IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI, ACCESSORI E GIOCHI PER PC, PLAYSTATION E SEGA SATURN.

Vieni a trovarci a

CASALECCHIO DI RENO (Bo) - VIA PORRETTANA 382 - TEL. (051) 576798 - FAX (051) 592613

Troverai tutte le novità più belle



Il football è un po' come la vita: bisogna arrivare in meta prima che ti livellino al suolo. Il segreto è avere qualcuno che ti faccia i bloccaggi giusti...

Quando leggerete queste righe, il Super-Bowl XXXI disputato a New Orleans sarà ormai acqua passata, e molto probabilmente avranno vinto i Green Bay Packers. Ma se il risultato non fosse stato consono alle vostre aspettative, o se l'intera stagione vi avesse in qualche modo deluso (come nel mio caso, poveri 49ers...) (e che dire dei Dallas? NdSS), potete sempre chiamare in aiuto il vecchio John Madden e cambiare le sorti dell'intera annata a casa vostra, con questa nuova versione della sua ormai classica simulazione del gioco che fa impazzire, ogni inverno, tutti gli Stati Uniti. Ma chi è questo signor Madden? Un uomo il cui nome è familiare ad ogni vero appassionato di football, vincitore di un SuperBowl negli anni '70 con gli Oakland Raiders, apprezzato commentatore di un famoso network americano e in definitiva il più consacrato "deus ex machina" del gioco con la palla ovale. A voler ben guardare, John Madden è anche un tipo un po' fuori dai canoni, visto che se ne va in giro unicamente su di un pullman, perché è terrorizzato dagli aerei, col quale affronta trasferte disumane attraverso tutti gli stati dell'unione. A parte questo, bisogna ammettere che la sua conoscenza del gioco è veramente impressionante e la sua competenza nel campo è tale che, ogni anno, Madden viene incaricato di selezionare i migliori giocatori per formare la squadra ideale della stagione, il cosiddetto All-Madden Team, che consacra gli atleti più meritevoli di ciascuna annata. Il buon vecchio



All'inizio di ogni partita è possibile visualizzare singolarmente ognuno dei componenti della squadra, per avere sott'occhio il proprio lineup...

John non ha certo mancato l'occasione di esercitare la sua onniscienza anche in campo videoludico, inaugurando alcuni anni fa questa fortunata serie, di cui vi presentiamo la più recente (e valida) incarnazione.

Certo è che il football non ottiene nel nostro paese un seguito straordinario: pochi, ad esempio, sapranno che esiste addi-

Purtroppo non sono stati riprodotti tutti gli stadi della NFL ma soltanto tre tipi di ambiente: coperto, erba oppure sintetico.

Il rematch dell'ultimo SuperBowl: i Pittsburgh Steelers sfidano i Dallas Cowboys...



Le chiamate dei giochi sono semplici e intuitive; altro discorso è capire esattamente come vada eseguito ciascuno schema...

rittura una lega italiana di football americano, suddivisa in due categorie di valore, la Gold League e la Silver League. Purtroppo, il tasso tecnico di questo campionato è piuttosto ridicolo se paragonato a quello dei Pro americani, ma l'Italia è comunque forte a livello europeo, tanto che la nostra nazionale, se ben ricordo, è giunta in finale agli ultimi campionati continentali. Il guaio è che, almeno a livello nostrano, il football si configura come un fenomeno trash, per il semplice fatto che le squadre italiane sono strutturate alla maniera delle grandi franchigie della NFL, copiandone i colori e spesso anche i nomi, e in generale l'intera struttura della Italian Football League tenta penosamente di ricalcare i fasti di quella d'oltreoceano, non rendendosi conto di non esserne in grado. Testimonianza ne siano gli stadi (se così li possiamo definire) vuoti, e una copertura da parte dei media pressoché nulla. Se questo sport, nel nostro paese, cercasse invece di darsi una dimensione più realistica, meno preclusa verso i gusti del nostro pubblico, forse potrebbe ritagliarsi un suo spazio, più che dignitoso.

Ma bando a queste considerazioni che poco o nulla c'entrano col gioco in questione e passiamo ad analizzare le caratteristiche di questo Madden '97. La prima cosa che colpisce riguardo al titolo è l'estrema cura con cui sono realizzate le schermate di selezione, belle da vedere e dotate di alcune animazioni di gran classe. Come nelle edizioni degli anni scorsi, è possibile scegliere di giocare una partita di esibizione oppure affrontare un'intera stagione, anche se non è possibile passare direttamente ai play-off oppure al SuperBowl, a meno di far simulare al computer tutte le partite che precedono l'evento che si desidera impersonare. Le opzioni riguardanti la partita sono molteplici; innanzitutto la selezione del proprio team, che si può scegliere tra più di cento squadre, comprendenti le 30 franchigie della NFL e diverse formazioni che hanno fatto la storia della lega (come i San Francisco 49ers del '94 oppu-





In alcuni casi l'azione di gioco si fa confusa: tramite il replay è possibile capire esattamente cosa sia successo...

re i Green Bay Packers del '67), senza dimenticare le classiche All-Madden e All-Time Madden. Prima di giocare è possibile scorrere il playbook delle squadre scelte, ovvero la lista dei giochi a disposizione, che può anche essere modificata secondo le preferenze dell'utente. Gli altri parametri da stabilire sono quelli classici (durata dei quarti di gioco, settaggio del clima, selezione del tipo di stadio), e quelli riguardanti la grafica: in questo caso abbiamo a



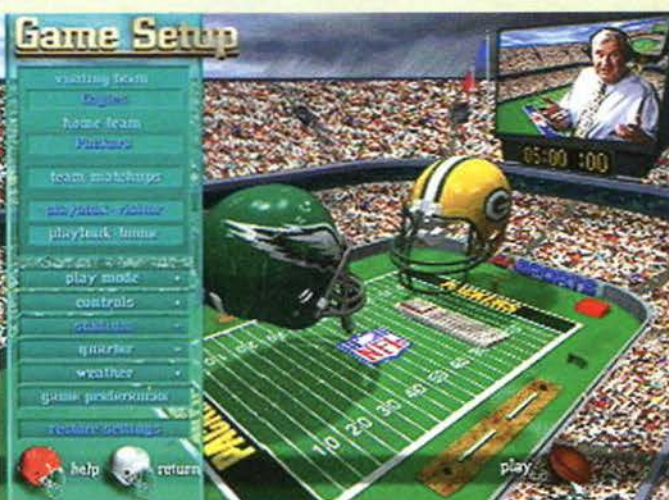
Game Summary

Pittsburgh Steelers		Dallas Cowboys	
total yards	11	11	11
rushing yards	11	11	11
passing yards	0	0	0
first downs	1	1	1
3rd down efficiency	1/1	1/1	1/1
red zone efficiency	0/0	0/0	0/0
turnovers	0	0	0
time of possession	55	55	55

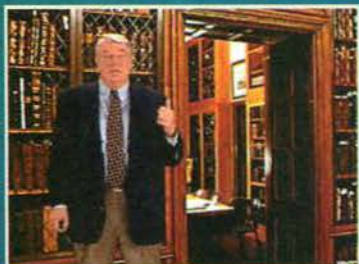
	P	R	Y	T	INT	TD	NET YDS	NET YDS	NET YDS	NET YDS	NET YDS	NET YDS	NET YDS	NET YDS	NET YDS	NET YDS	NET YDS	NET YDS	NET YDS	NET YDS	
STEELERS	00	00	00	00	00	00	1	2	10	40	04:01	38									
COWBOYS	00	00	00	00	00	00															

Le statistiche vengono visualizzate a metà tempo e alla fine della partita, oppure in qualsiasi momento lo desideriate richiamando questa schermata...

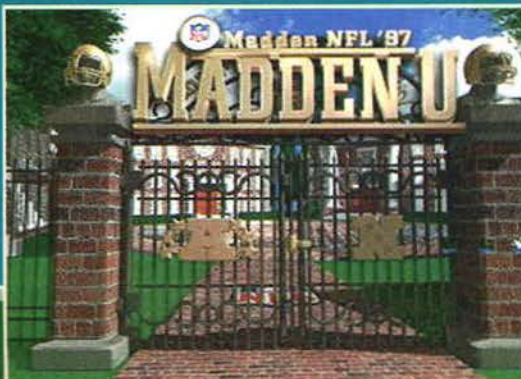
In questa schermata, che prelude alla partita vera e propria, è possibile modificare tutte le opzioni in vista dell'imminente incontro...



TUTTI A SCUOLA



Sul secondo CD di Madden 97 risiede la Madden Football University, un luogo consacrato dove il nostro ci insegnerà tutti i segreti di questo sport, naturalmente alla sua maniera. Esistono quattro dipartimenti fondamentali: attacco, difesa, special teams e library, ovvero una raccolta di filmati della NFL Films che serve a Madden per raccontarci le sue impressioni su ciascuna squadra della lega. Pur essendo questi pareri risalenti a prima dell'inizio della stagione, bisogna ammettere che, a cose fatte, il buon vecchio Joh ha avuto fiuto anche quest'anno. Se poi volete sapere cos'è un'illegal motion, come si corre una slant o in quali casi un ricevitore è inellegibile, le decine di filmati presenti in queste sezioni vi permetteranno di scoprirlo. Ovviamente in inglese e ovviamente in tipico stile Madden.



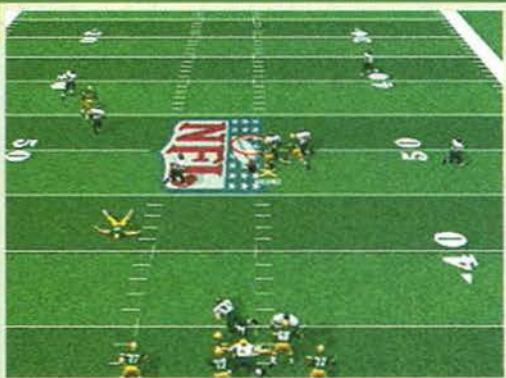
disposizione decine di opzioni per alterare l'aspetto del gioco, dalla complessità delle costruzioni circostanti il campo alla presenza di particolari come i numeri sulle maglie o le ombre dei giocatori. La partita vera e propria si può disputare utilizzando una delle tre visuali disponibili, anche se la più efficace è quella, classica, rialzata e sovrastante la linea di "scrimmage". Per quanto riguarda il controllo del gioco, si può decidere se limitarsi a fare il coach (selezionando unicamente i giochi e lasciando al computer il compito di eseguirli), oppure se controllare manualmente anche la performance dei giocatori sul campo. Bisogna ammettere che le simulazioni di football, nel corso degli anni, non si sono evolute granché, e dunque la meccanica di gioco è più o meno la stessa da sempre: questo Madden 97 non differisce eccessivamente dalle sue versioni precedenti né da alcuni vecchi classici per PC come, ad esempio, Unnecessary Roughness della Accolade. I cambiamenti riguardano ovviamente l'aspetto estetico, poiché la grafica è naturalmente più curata e la presenza di numerosi filmati d'intermezzo curati da Madden in persona fa pur sempre la propria figura. Le animazioni dei giocatori sono discretamente fluide e discretamente realistiche grazie alla tecnica del motion capture, e fa decisamente piacere la presenza dell'opzione "lineup", che consente di scorrere la propria formazione in campo in puro stile televisivo. D'altronde la EA Sports è famosa per come riesce a rendere la sensazione di trovarsi di fronte alla TV in

REVIEW

PC

Pur essendo un grande appassionato di questo sport, non ho mai trovato le simulazioni di football particolarmente esaltanti.

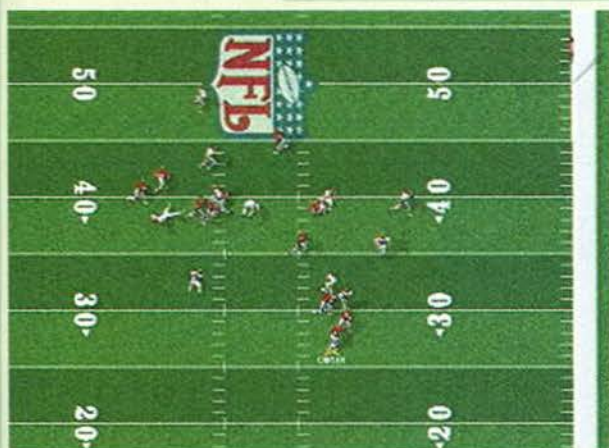
Il problema di fondo, a mio parere, è che questo gioco non si presta granché ad essere simulato, come accade invece per altri sport. Il fatto è che il football è pura esecuzione, nel senso che ogni giocatore ha un compito prestabilito nell'azione, che deve eseguire al meglio perché il tentativo vada a buon fine. Questo è uno schema molto rigido, che mal si presta ad essere trasposto in un videogame, dove l'aleatorietà dell'azione e l'improvvisazione umana sono le maggiori fonti di divertimento. Prima dello snap, sia in campo che sullo schermo, si deve già sapere esattamente cosa fare, e il destino del gioco dipende unicamente dal grado di efficacia con cui l'azione viene svolta. Per questo ritengo che un gioco di questo tipo possa alla lunga diventare noioso o frustrante, a seconda dei casi. Non è certo colpa di Madden, anzi questa versione 97 è senza dubbio la migliore della serie (addirittura meglio di quella per PlayStation), e rappresenta comunque il miglior gioco di football disponibile per PC. Nonostante la struttura sia più o meno sempre la stessa, l'aspetto grafico è diventato più accattivante e più curato. Soltanto nelle visuali ravvicinate i giocatori perdono in definizione, mentre poteva essere meglio realizzato lo sprite della palla, sproporzionata rispetto agli uomini in campo e troppo cubettosa quando è in volo. Lo zoom e lo scrolling del campo sono talvolta poco fluidi al massimo livello di dettaglio, ma è un problema che non infastidisce durante il gioco vero e proprio. La presenza di numerose squadre storiche e, soprattutto, la possibilità di creare un proprio team e una propria lega aggiungono una notevole profondità al titolo. Peccato che i team del passato, per questioni di licenza, non presentino i nomi dei giocatori ma soltanto i loro numeri. L'esecuzione degli attacchi, talvolta, è talmente rapida che non ci si riesce a rendere conto di cosa sia andato storto oppure di quale gran colpo di fortuna abbiamo avuto, ma i replay possono venire utili in questo caso. La quantità dei comandi a disposizione del giocatore non è smisurata, ma questo è un bene visto che non è necessario tenere a mente mille tasti per movimenti inutili che non vengono mai utilizzati. Alla bellezza delle schermate di selezione, fanno da contrasto le sovrimpressioni un po' scarse che appaiono durante la partita, e avrebbe fatto senza dubbio piacere anche la presenza dell'arbitro sul campo nonché una segnalazione animata delle penalità anziché statica. Ma se ciò che conta è la ricchezza del playbook e la qualità dell'intelligenza artificiale, Madden 97 non ha alcun rivale: i giochi a disposizione di ciascuna squadra sono moltissimi, e i playbook possono essere alterati a piacimento. Giocare contro il computer è meno divertente che sfidare un amico, ma scordatevi di fregare le squadre della CPU non soltanto uno o due giochi ripetuti continuamente, classico punto debole dei videogame di football, perché la EA ha svolto lunghe fasi di play-testing apposta per eliminare queste pecche. In definitiva, Madden 97 è il titolo da comprare se cercate un gioco di football. Chiunque invece non viva di pane e palla ovale, ne stia alla larga.



Green Bay sfida Philadelphia: una grande squadra, guidata dal quarterback eletto MVP dell'ultima stagione, contro una franchigia di medio livello, che punta tutto sul running back Rickey Watters...

In questo esempio della visuale laterale, i derelitti Cincinnati Bengals sfidano i San Francisco 49ers nella riedizione di un SuperBowl di alcuni anni fa...

Delle tre visuali disponibili, quella dal dirigibile è senza dubbio la meno funzionale...



quindi, è piuttosto difficile, a meno che il pallone non attraversi proprio la vostra zona, ed è quindi fondamentale che il gioco scelto metta i vostri uomini in grado di fermare l'attacco avversario.

Molto più eccitante è naturalmente il gioco a due, che può avvenire tramite modem, connessione diretta o attraverso una rete locale. Da ultimo, vi segnalo la possibilità di effettuare scambi di mercato con i giocatori e addirittura di creare una vostra squadra (con tanto di nome e città di provenienza) mettendo insieme i migliori giocatori del campionato o quelli creati all'uopo con il player-editor incluso nel programma. Se poi avete creato un numero sufficiente di

franchigie, potete anche decidere di farle giocare in una vostra lega personalizzata, magari per mettere un po' di competizione in più nelle sfide contro gli amici. Ma non mi è più concesso di spendere parole: è arrivato infatti il momento del giudizio...

Jacopo Prisco

maniera perfetta, e Madden non fa eccezione: oltre alla suggestiva sequenza d'introduzione del gioco, ci sono anche brevi filmati di presentazione per ciascuna giornata di stagione regolare, curati da James Brown, Pat Summerall e naturalmente da John Madden in persona. Anche durante le partite non restiamo preda del silenzio, visto che veniamo costantemente informati sullo sviluppo del gioco e sugli infortuni capitati ai giocatori, e occasionalmente possiamo anche gustarci un "Maddenismo", se la situazione in campo si presta a una particolare analisi da parte del nostro.

La selezione dei giochi è l'elemento cruciale del titolo e non c'è spazio per l'improvvisazione: bisogna eseguire accuratamente le traiettorie, se si tratta di un running



Abbiamo appena eseguito una PlayAction, cioè una finta di corsa che si sviluppa come un'azione di passaggio: John Elway dei Denver Broncos è un maestro di questa tecnica...

H A R D W A R E

I requisiti minimi dicono Pentium 66 con 8 MB di memoria, ma la configurazione consigliata prevede un P133 con 16 MB di RAM, un CD a doppia velocità, una SVGA compatibile VESA e circa 30 MB di spazio libero sul disco, oltre a un joystick/joy pad e una scheda audio qualunque. Richieste un tantino pompose, visto che la complessità della grafica non è impressionante, seppure (e senza possibilità di scelta) in 640x480 a 256 colori. Infine, segnaliamo che Madden 97 gira unicamente in ambiente DOS.

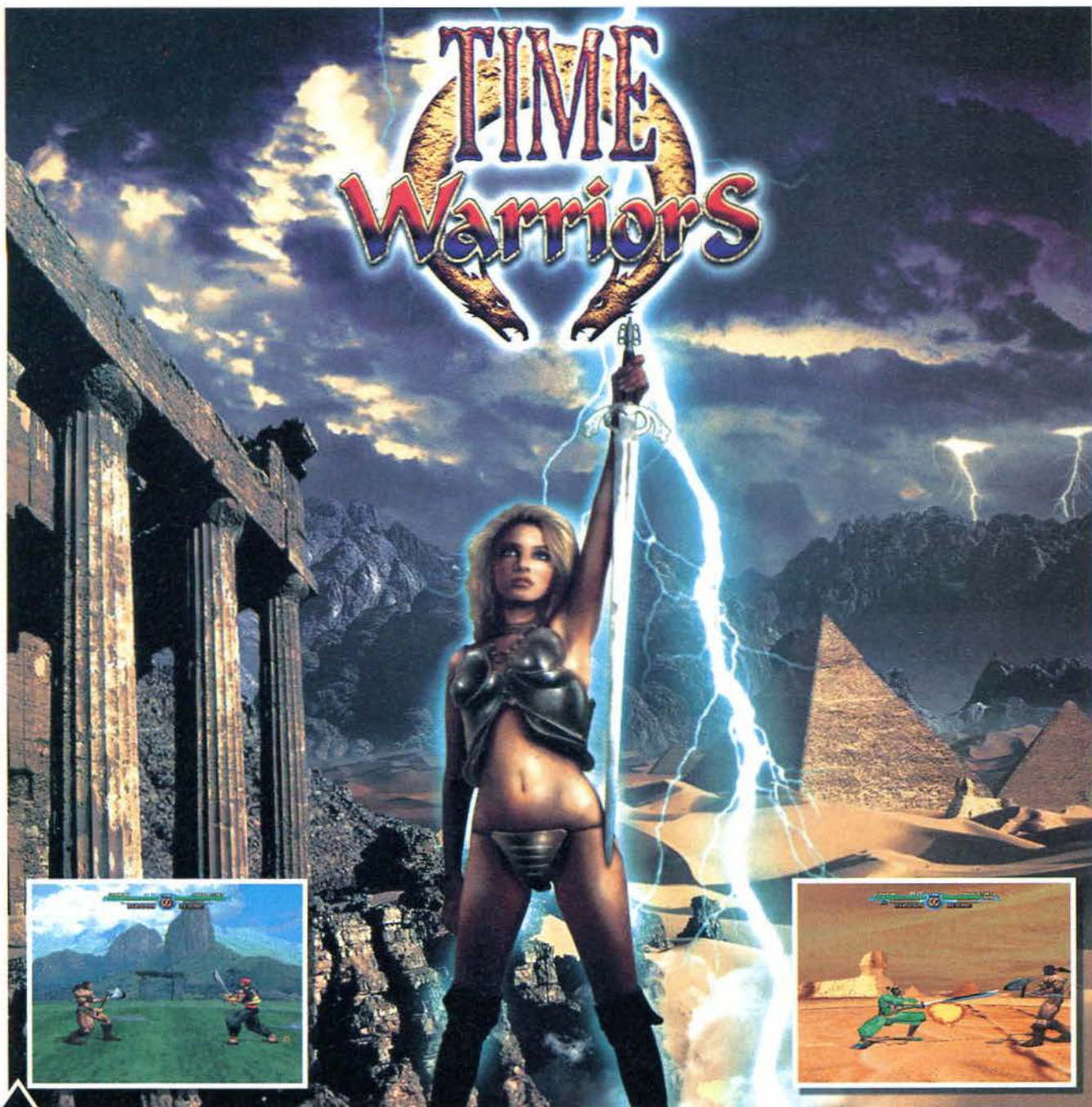
PRESENTAZIONE ●
 GRAFICA ●
 SONORO ●
 GIocabilità ●
 LONGEVITA' ●

81

GLOBALC

IN OGNI LUOGO, IN OGNI TEMPO, CON OGNI MEZZO,
CONTRO OGNI AVVERSARIO... PER VINCERE!

TIME Warriors



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI



Silmarils

CD.Rom

MANUALE
E SCATOLA
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
RACCOMANDATO
PENTIUM 90,
WINDOWS '95, DOS,
VGA/SVGA,
16 MB, LETTORE CD.ROM 2X.

Battiti corpo a corpo, con armi, incantesimi... contro
nemici terrestri ed extraterrestri a 3 dimensioni
e con un mucchio di opzioni.

Stringi i denti e Picchiaduro!

£ 79.900

MANUALE
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

VERSAILLES



Cosa vi viene in mente quando si parla di Corte Francese, di Re Sole e di Versailles? Se la vostra cultura si ferma a Lady Oscar, allora avete bisogno di questo gioco....

Si, perché un po' di sana cultura non fa mai male, ed è proprio quello che Versailles - Complotto alla corte del Re Sole - è in grado di offrirvi, in barba ai pregiudizi da telegiornale secondo cui i videogiochi non sono altro che massacri e cervella che schizzano (ma ne avete mai viste?). A dire la verità Versailles non è un gioco nel senso classico del termine, ma più che altro un programma che appartiene al filone chiamato "edutainment", cui si rifanno quei titoli che, pur restando prodotti d'intrattenimento, trattano un particolare argomento allo scopo di istruire e arricchire le conoscenze dell'utente, al contempo divertendolo. In questo caso infatti, siamo di fronte a un'accurata ricostruzione tridimensionale della reggia di Versailles, la cui esplorazione sarebbe di per sé poco allettante (a meno che non siate particolarmente inclini alla storiografia e all'arte francese del periodo pre-rivoluzionario), ma che è resa più accattivante dal fatto che il giocatore/utente non si limita a girovagare senza meta nel palazzo, come un turista, ma deve risolvere un delicato compito che gli viene assegnato.

Ma partiamo dall'inizio: come tutti quanti voi saprete, mi auguro, Versailles è una cittadina dei dintorni di Parigi che, a partire dalla fine del '600, ospitò la residenza del Re di Francia e fu anche sede del governo. La Reggia in se stessa è un capolavoro architettonico, e dopo aver subito modifiche sostanziali nel corso dei secoli, è oggi visitabile soltanto in minima parte, visto che molte stanze sono andate perdute o non sono accessibili al pubblico. In più, molte delle opere d'arte di cui la costruzione era ricchissima sono ormai sparse per i musei di tutto il mondo, oppure sono irrimediabilmente perdute. La decadenza di Versailles ebbe inizio nel 1789, l'anno della Rivoluzione, quando Luigi XVI e la sua famiglia decisero di

lasciare il castello: di lì a poco, l'intera cittadina fu occupata dalle milizie tedesche, e nel 1871 il re di Prussia fu incoronato Imperatore di Germania proprio nella celeberrima Stanza degli Specchi, che è oggi meta prediletta dei turisti. Ma sono sicuro che queste faccende storiche vi abbiano già sufficientemente tormentato (o stiano per farlo) sui banchi di scuola, dunque passiamo alla domanda più importante: perché creare un CD-ROM basato sul castello di Versailles? Come ho già avuto modo di dire, attualmente solo una frazione della reggia è visitabile, ed è ormai impossibile ricostruire le stanze riportandole ai fasti di un tempo, anche perché molti degli oggetti e dei materiali dell'epoca sono andati irrimediabilmente perduti. Ma è a questo punto che la tecnologia digitale ci viene in aiuto, consentendoci di ammi-



Questi è Monsieur Bontemps, ovvero il primo valletto di stanza, colui che ci affida il delicato compito di indagare sul complotto...

rare Versailles come era più di 300 anni fa, in una ricostruzione tridimensionale estremamente dettagliata: non solo tutte le stanze sono esplorabili, ma ogni singolo particolare, dalle opere d'arte ai tendag-



Ecco che aspetto aveva Versailles nel 1865, mentre ci apprestiamo a visitarla grazie a un'accurata ricostruzione tridimensionale...



VERSAILLES



gi, è stato ripristinato secondo i crismi dell'epoca, basandosi su di una serie di documenti e ricostruzioni storiche di grande precisione. Il grande merito dei programmatori di questo titolo, però, è la volontà di proporre queste "informazioni" in una forma nuova e coinvolgente: per capire meglio le linee guida dell'intero progetto, però, vi rimando a un apposito box.

In questa sede sarà invece il caso di occuparci più approfonditamente del gioco stesso: in Versailles avete la possibilità di visitare la Reggia come un qualsiasi cortigiano dell'epoca, curiosando in ciascuna stanza, oppure potete vivere un'esperienza unica, interpretando Lelande, un valletto di stanza, che ha il compito di sventare un complotto contro il Re Sole. Nel primo caso, in sostanza, ammirerete gli ambienti tridimensionali così come sono stati abilmente ricostruiti, ma senza interagire con essi o con nessuno dei personaggi, mentre nel secondo caso sarete, in



sinistra. Quando decidete di spostarvi, invece, viene mostrata una sequenza che simula il vostro cammino, ad esempio attraverso dei portali, o lungo un corridoio. Che siate semplicemente in visita oppure che stiate impersonando Lelande, vi viene offerta la possibilità di ammirare da vicino tutti i dipinti presenti nella Reggia, e di conoscerne autore e titolo, oltre che di fare conoscenza con i vari personaggi di corte. Ciascun abitante del castello possiede infatti una propria scheda personale che ne narra la storia e le gesta, visto che si tratta in tutti i casi di personaggi o figure storiche realmente esistite. Se la vostra sete di sapere si spinge oltre, poi, è sempre disponibile un'icona a forma di libro che vi permette di saperne di più su questo o quell'argomento: si tratta di materiale documentativo, accessibile diret-



mano che la giornata prosegue, vi ritroverete a gironzolare per l'intero castello, alla ricerca degli ultimi indizi. Questi si presentano sotto forma di libelli, ovvero delle argute lettere minatorie, per la verità di difficile comprensione, che preannunciano grandi disgrazie ed infingano la virtù della famiglia reale. Ma questa è pur sempre una normale giornata di corte, e quindi tra un'indagine e l'altra dovrete anche svolgere i vostri compiti abituali, come ad esempio fare da nunzio per gli spostamenti del Re, o aiutare l'artista di corte a recuperare i suoi schizzi, che gli sono stati misteriosamente sottratti. Ma vi accorgete ben presto che anche questi avvenimenti, di per sé slegati dalla vostra missione principale, finiranno per rientrare tutti in un unico, complessivo piano d'azione. Camminando per le varie stanze, dovrete osservare accuratamente ogni singolo particolare, per scovare oggetti e indizi vari. Il puntatore del mouse assume una forma differente a seconda dell'azione che potete compiere, anche se si tratta di un campionario limitato di possibilità: vedere da vicino un oggetto o un quadro, parlare o ottenere informazioni su qualcuno, origliare una conversazione altrui, utilizzare un elemento del vostro inventario (che ospita un massimo di otto unità), oppure sottoporlo all'esame di qualche personaggio. La complessità degli enigmi, soprattutto all'inizio, non è

Marchese di Cradley
 Capofamiglia
 nobilito

È fratello del grande Colbert. Egli ha fatto carriera nella corte del re. È Marchese di Cradley e possiede il titolo di Signorino di Stato per gli Affari Interni del Re. Una bella coppia con grande nome per il suo titolo del Talier. Colbert de Cradley è un dipendente, affezionato, un esecutore entro i limiti esati di tempo. Dal giorno in poi non deve più essere visto alla corte del Re, come ministro di Stato. Signorino, è marchese di Turcy, grande e via più. Al giorno d'oggi si occupa della vendita di porcellane, di stoffe, di gioielli e di altri beni di lusso. È un uomo di grande successo. La sua vita è stata una grande avventura. È un uomo di grande successo. La sua vita è stata una grande avventura. È un uomo di grande successo. La sua vita è stata una grande avventura.

La qualità della grafica, unita alla certissima meticolosità nella riproduzione dei dettagli, dona all'esplorazione del castello un livello di realismo impressionante...

Ciascuna opera d'arte presente nella Reggia è osservabile da vicino, e in alcuni casi è anche possibile conoscerne la storia e l'origine...



poche parole, protagonisti di un'avventura grafica ambientata nel 1685. In entrambi i casi, potrete aggirarvi attraverso una serie di ambienti tridimensionali creati con la tecnologia Omni3D: bisogna ammettere che la ricostruzione del castello è davvero di ottima fattura, ed è chiara testimonianza del grande lavoro di ricerca svolto dagli sviluppatori. Il puntatore del mouse vi guida verso le locazioni accessibili, o vi mostra gli oggetti con cui potete interagire. In qualsiasi punto vi troviate, potete usufruire di una visione a 360 gradi dall'alto in basso e da destra a

tamente anche dal menu principale, che tratta della struttura del castello e del giardino, della storia della Corte e del Regno, delle Arti dell'epoca e della vita nobiliare del periodo, oltre a fornire un'interessante cronologia che copre gli eventi principali dal 1638 al 1713. Il tutto, naturalmente, corredato da una ricca serie di illustrazioni e da una piantina generale, che mostra la planimetria completa della Reggia di Versailles. Ma la parte più stimolante è senza dubbio quella del gioco vero e proprio, che dà il nome al programma: la mattina del 21 giugno 1685, infatti, Monsieur Bontemps, primo valletto di stanza di Luigi XIV, scopre la trama di un complotto ai danni del Re! Qualcuno vuole distruggere la Reggia, uccidendone tutti gli occupanti, e non c'è tempo da perdere, perché lo scellerato avvenimento è in programma proprio per la sera stessa: c'è soltanto un giorno di tempo per sventare il pericolo! Bontemps affida dunque a Lelande l'importante missione di indagare sul complotto, raccogliendo gli indizi necessa-

Quando l'icona del mouse si trasforma in un occhio, basta cliccare per poter ammirare a pieno schermo tutti i dipinti disseminati per le stanze di Versailles...



Quando arriverà l'ambasciatore a soffocare Monsieur Le Brun?
 A quale vettura si va ora ad inalzarci?
 Il Cancelliere dell'Accademia reale non dovrebbe dormire sugli affari della Galleria degli Specchi.
 Il suo desiderio di gloria, che attualmente lo occupa nel soffitto del Salone della Guerra, gli impedisce di vedere che il suo talento è chiamato in causa.
 Rallegratevi tanto, finché ne avrete il tempo, Signor Cancelliere!

La tavolozza di Monsieur Le Brun non è alla moda leggera. Tra i colori che egli utilizza così abilmente, uno solo ti servirà. Donniamoci nel Salone del Re, esso ti rivelerà un piaglo che ho fatto a Monsieur Le Brun.

IL GIORNO PIU' LUNGO

Secondo uno stile ormai collaudato, anche in Versailles il ritmo dell'azione è scandito da una serie di episodi, che rappresentano i diversi momenti della giornata del Re: dovrete risolvere una serie di enigmi minori durante ogni singolo atto per poter accedere al successivo, di fatto entrando nella stanza in cui il Re si trova. Eccoli in dettaglio.

Atto I: Il Risveglio del Re - Soltanto i parenti più stretti e le persone più fidate possono assistere a questo momento privilegiato, durante il quale avviene la cerimonia che dà inizio alla giornata del Re.

Atto II: Dalla Vestizione al Consiglio - I medici constatano la forma e la salute del Re, mentre questi viene lavato, sbarbato e vestito, di fronte a una platea di principi, ministri e cortigiani che attendono di essere ricevuti.

Atto III: Dal Consiglio alla Messa - La prima apparizione pubblica del sovrano, che si reca

alla sacra messa cui tutta la corte, che lo gradisca o meno, deve assistere.

Atto IV: Il Pranzo - Non si può dire che il Re ami rinunciare ai piaceri della tavola: a mezzogiorno uno stuolo di servitori gli sottopone infatti tre portate di sei piatti... d'altronde le diete non erano ancora state inventate.

Atto V: Il Re al Lavoro - Durante il pomeriggio, il Re è occupato in una intensa seduta privata di lavoro presso l'appartamento di Madame de Maintenon... speriamo solo che dopo il pasto si sia premurato contro l'alto pesante.

Atto VI: La Passeggiata - All'incirca all'ora del the, il Re visita i giardini del castello, per smaltire i postumi della ricca colazione e del, ehm, lavoro affaticante...

Atto VII: Dalla Cena al Riposo - Il sovrano cena di gusto presso uno dei boschetti del parco, e in seguito ci si appresta alla cerimonia del Riposo, che si conclude con lo spegnimento delle candele, una cerimonia che dà adito a grandi gelosie...



Ciascun personaggio che si incontra per le stanze del castello possiede una propria scheda informativa, che ne riassume vita, morte e miracoli...



esagerata, ma poi dovrete essere molto astuti, per interpretare a vostro vantaggio i suggerimenti presenti nei libelli che qua e là potrete recuperare: essi contengono preziose informazioni sul da farsi, e vi svelano gli intrighi della vita di corte. Sì, perché parlando con i vari personaggi, e ascoltando i discorsi del palazzo, vi accorgete che tutte quelle dicerie sui nobili, secondo le quali la vita di corte sarebbe tutta un pettegolezzo e una cospirazione, in effetti corrispondano alla pura verità. Invidie, dispetti, gratuite offese, di tutto si scam-



Costoro sono i familiari del Re: quello più a destra, suo figlio, è addirittura zoppo, e i critici della famiglia reale non persero occasione, all'epoca, per sbeffeggiarlo...

personaggi che conoscete si sposteranno attraverso il castello, e a loro se ne aggiungeranno di nuovi. Il risultato è che per concludere l'avventura sono necessarie almeno 25 ore di gioco, durante le quali potrete dilettarvi ad ammirare ben 200 differenti opere d'arte, ascoltando la bellezza di 40 minuti di musica barocca, che contribuisce a ricreare perfettamente l'atmosfera dell'epoca. E se pensate che abbia finito di dare i numeri, ricredetevi, perché è l'ora del giudizio finale.

Jacopo Prisco

bianco questi simpatici cortigiani, e non si fanno alcun problema a ostentarli!

L'area di gioco, almeno negli atti conclusivi, è piuttosto vasta anche se non esagerata, e comprende circa 40 locazioni, mentre i personaggi con cui potete interagire sono quasi una trentina, anche se quelli effettivamente importanti non sono più di sette od otto. Per concludere il gioco, però, dovrete tornare sui vostri passi decine e decine di volte, e conversare ripetutamente con tutti, visto che nel frattempo, i



La famosa Sala degli Specchi, probabilmente la più nota tra tutte le sale del castello, una delle poche ancora accessibili oggi...

REVIEW

PC

Versailles è uno di quei CD-ROM che sfugge a ogni classificazione di genere: non a caso, mano a

mano che titoli di questo tipo hanno cominciato a vedere la luce con una certa frequenza, ci si è dovuti inventare una nuova categoria, l'edutainment.

"Complotto alla Corte del Re Sole" ne fa parte, ma rimane comunque un prodotto a sé stante, per via delle caratteristiche che presenta. La ricostruzione degli ambienti è assolutamente stupefacente, ed è supportata da un engine grafico di tutto rispetto: gli spostamenti tridimensionali sono fluidi, e l'esplorazione 3D in tempo reale, la cui modalità è pienamente configurabile, lascia in certi casi a bocca aperta, tanto è accurato il livello di realismo.

Dal punto di vista del lavoro di ricerca e di ricostruzione, dunque, non si può muovere che un grande plauso ai programmatori della Cryo. L'idea che sta alla base del gioco, e cioè di incentivare l'utente all'esplorazione delle differenti locazioni rendendolo protagonista di un'avventura grafica, è intelligente e ben realizzata. Purtroppo è l'avventura in se stessa che soffre, essendo poco più che un pretesto per spingere il giocatore a girovagare per la reggia, tanto è rigida e semplificata la sua struttura. Non per questo l'esperienza non risulta coinvolgente, anche grazie all'ottimo parlato in italiano, ma la facilità degli enigmi, unita alla limitata libertà d'azione, non ci consentono di classificare questo titolo come una vera e propria avventura: d'altro canto non era questa l'intenzione degli sviluppatori, che anzi hanno strutturato il programma in questa maniera più per rendere Versailles un'esperienza interattiva, che per competere nel campo degli adventure game.

Detto questo, sta a voi capire se il "gioco" valga la candela, cioè se è in grado di catturare il vostro interesse: non è necessaria alcuna preparazione culturale di base per sfruttare al meglio questo titolo, ma se per voi la storia del mondo non si spinge più indietro degli anni '70, o se questo genere di tematiche vi sembrano solamente noiose, sarà il caso di lasciar perdere. In ogni caso siamo di fronte ad un prodotto praticamente perfetto dal punto di vista della struttura e della realizzazione, e che lascia intravedere quali siano le possibilità legate alla ricostruzione degli ambienti (passati o futuri) in 3D. E' quindi difficile dare un giudizio puramente numerico a questo titolo, visto che non si tratta di certo di un prodotto destinato al grande pubblico: al di là del mio voto, che analizza più che altro il grado di coinvolgimento e interazione che Versailles offre, chiunque sia interessato, anche vagamente, alle tematiche che esso tratta, non esiti un istante ad acquistarlo. Se questa fosse una rivista sui CD-ROM interattivi in genere, Complotto alla Corte del Re Sole meriterebbe probabilmente il massimo dei voti; secondo il criterio di valutazione dei videogame, però, è innegabile che il prodotto presenti delle mancanze: a voi giudicare se ciò che andate cercando sia presente o meno in questo titolo.

H A R D W A R E

Versailles gira sotto DOS e richiede come minimo un 486 DX2/66 con 8MB di RAM, e un CD a doppia velocità. La configurazione consigliata parla di un P90 con 16 MB di memoria e un CD 4x. Lo spazio richiesto su disco fisso è variabile, nel senso che potete decidere in che misura chiamare in causa il CD-ROM: se non ne possedete uno veloce (almeno 8x) è consigliabile ricorrere massicciamente all'hard disk. La grafica è unicamente in formato 640x480 a 256 colori, mentre per godere delle affascinanti musiche del gioco è consigliabile una scheda audio a 16-bit.





GRAND PRIX

MANAGER 2

FATELI CORRERE!



Con il commento di MARIO POLTRONIERI



MICRO PROSE



Ecco finalmente l'attesissimo seguito di GP MANAGER, ovvero il gioco più coinvolgente dell'anno! Con GRAND PRIX MANAGER 2 hai il controllo totale su ogni aspetto manageriale di una squadra mondiale di Formula 1 per la stagione 1996. Tratterai l'ingaggio dei migliori piloti, ogni fase della preparazione e delle gare, fino... alla pubblicità degli sponsor... e ti accorgerai che "guidare" in Formula 1 è difficile anche da una poltrona! Naturalmente il gioco è "multiplayer" e ha sequenze filmate di qualità eccezionale! GRAND PRIX MANAGER 2 è il gioco ufficiale della FIA Formula 1.

£ 99.900

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

PC 486 33 MHZ,
DOS 5.0,
WIN. '95 O 3.1 O 3.11,
4 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE,
VGA, JOYSTICK, MOUSE.

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



Ora la fantasia può diventare realtà!

MAGIC

The Gathering®



*Entra nel magico mondo di
Shandalar e scopri come combattere
i 5 maghi malvagi e le strane creature
che lo controllano e lo abitano...
...ben presto Shandalar diventerà
il tuo vero mondo!!*

CD.Rom

MANUALE
E SCATOLA
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC IBM 486/66,
WINDOWS '95,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDE GRAFICA VGA,
SOUNDBLASTER, MOUSE.

£ 99.900

MICRO PROSE

Numero Verde
167-821177

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



GRAND PRIX MANAGER 2

**Torna, dopo un anno di silenzio,
il simulatore onnicomprensivo della Formula Uno
 targato MicroProse...
Che cosa sarà cambiato
in questi 365 e passa giorni?**

Appena visto questo titolo ho subito pensato che, finalmente, sarebbe stato possibile giocare in collegamento con GP2, cosa che è un po' il mio sogno proibito da parecchio tempo... Purtroppo, e qui vi devo disilludere subito, non è così: GPM 2 resta un gioco a se stante, completamente slegato dal fratello maggiore. Sinceramente non riesco a capire perché, ma evidentemente c'è qualche motivo che a me, umile recensore, sfugge. Boh!

Una volta ripresomi dalla delusione (ovviamente con una sana sessione di gioco a GP2... a proposito, lo sapete che il record mondiale sulla pista di Monza è di 1:19:732 (!!!!!!!)), mi sono deciso a esaminare con molta attenzione questo titolo, per capire tutte le sue novità rispetto alla precedente versione.



Lo schermo principale, reso decisamente più funzionale. Esistono delle icone selezionabili a piacere per essere sempre accessibili, cosa che consente una notevole comodità d'utilizzo.

Prima di passare in rassegna i nuovi aspetti del programma (o presunti tali), però, si impone una descrizione dello stesso, dal momento che non tutti quelli che leggono questa pagina potrebbero aver presente il primo titolo MicroProse dedicato alla figura del team manager.

Sostanzialmente Grand Prix Manager 2 è un titolo in grado di trasformare chiunque nella copia elettronica di Flavio Briatore: vi troverete infatti seduti sullo scranno più alto di una scuderia di Formula Uno, gravati dal peso di tutte le responsabilità che ne



È importante montare buoni componenti, ma è anche importante non scendere in pista con una macchina troppo pesante. I consigli dei vostri ingegneri vi indicheranno la strada per raggiungere il giusto compromesso.

derivano. Dovrete decidere quali piloti ingaggiare, quali componenti montare, quali sponsor appiccicare sulle vostre vetture... Vediamo di scendere un po' più nei dettagli...

In qualità di comandante supremo avrete il pieno controllo su tutto il personale alle vostre dipendenze, sostanzialmente diviso in tre distinte categorie. La prima è quella dei designer, i progettisti insomma.

Si tratta alla fine dei conti del settore più importante di tutto il team: un reparto design numeroso, e con personale motivato e di qualità (potrete infatti decidere di che livello qualitativo devono essere gli impiegati), sfonerà in fretta progetti sempre nuovi, garantendo una macchina sempre al passo con i tempi, e magari anche un po' più avanti.

L'importanza dei designer non deve però far dimenticare gli ingegneri, che sono poi quelli incaricati di trasferire i progetti su computer nella realtà, con la realizzazione fisica dei vari componenti. Il mio consiglio, specie per quan-

Prima di ogni gara potrete decidere a quali sessioni partecipare. Volendo sarà anche possibile lasciare fare tutto al computer, ottenendo subito i risultati finali della corsa.



Prima di ogni gara bisogna decidere la strategia da seguire in pista... comunque con Alesi non ci dovrebbero essere problemi, il francese dovrebbe uscire prima del ventesimo giro...



Tutti i componenti interni della vettura sono esaminabili e modificabili da questa schermata, una delle più importanti del gioco: fateci particolare attenzione.

to riguarda la produzione di pezzi progettati in proprio (cioè non comprati, come norma, sul normale mercato della Formula Uno), è di costruire il più presto la propria fabbrica, perché altrimenti si spendono un sacco di soldi in più.

Alla fine della catena troviamo i meccanici, ovvero coloro che mettono fisicamente insieme la vettura. Qui la cosa da fare è una sola: assumerne quanti più possibile. Questo per un motivo molto semplice: a seconda del numero di meccanici che avrete varierà il tempo a disposizione per effettuare interventi di qualsiasi genere sulla macchina, tra una gara e l'altra come pure nelle qualifiche.





Ma prima di parlare delle sessioni in pista urge un breve ragguaglio su quanto occorre fare per mettere la macchina in condizioni, se non di vincere, almeno di ben figurare.

Per ogni vettura si possono regolare decine di parametri, sia esterni che interni, per mezzo delle apposite schermate. La simulazione in questo campo è davvero perfetta, tanto che se non ci fossero gli utilissimi consigli dei vostri piloti e dei vostri ingegneri ben difficilmente riuscireste a cavare. Troppi sono infatti i dilemmi: macchina leggera, o con i componenti migliori, che però pesano di più? Più velocità in curva o in rettilineo? Comportamento in pista 'nervoso' o 'docile'? Sinceramente questa è la sezione del gioco che preferisco: la messa a punto, e i relativi test da effettuare sul circuito di prova della squadra, sono veramente appaganti.

Una volta che la macchina è a posto si va in pista. Prove libere, qualifiche, gare... tutto ben fatto e tutto ripetibile per 16 gare a campionato per diversi campionati di Formula Uno (non 40 come nel primo GPM, però). Tra l'altro sia la gara sia le qualifiche sono accompagnate, in sottofondo, dal commento della 'voce storica' della Formula Uno italiana, vale a dire quella di Mario Poltronieri, che si esibisce in telecronache come ai bei tempi che furono.

Alle spalle di tutto questo discorso è sempre presente il problema dei soldi: non vi basteranno mai. Sia che scegliate un top team, sia che scegliate una squadra di secondo piano (in pratica è il livello di difficoltà), presto o tardi vi avvicinerete alla bancarotta, se non gestite

È molto importante costruire le strutture per produrre in proprio le vetture. Tenete presente che è una cosa molto costosa, e che richiede del tempo: pianificatela attentamente.

La cosa più importante dell'intero programma, la schermata degli sponsor. Se non la curerete con amore vi troverete presto con il borsellino vuoto!



Il magnifico trio (?) della Benetton. Ogni pilota, come si può vedere, ha tutta una serie infinita di caratteristiche, che influenzeranno veramente il suo comportamento in pista e nelle contrattazioni con voi.

rete al meglio i contatti con gli sponsor, con la banca, e il merchandising.

Insomma, credo sia evidente che in questo titolo c'è proprio tutta la Formula Uno... Sembra un titolo perfetto, e invece non è così. Prima di passare al commento, dove dirò cosa penso del fatto che questo gioco si chiama GPM 2, alcuni cenni sui difetti principali del gioco.

Il primo, che per molti potrebbe non apparire tale, ma essere invece uno stimolo, è che attrarre gli sponsor e reperire i fondi necessari alla sopravvivenza della scuderia è davvero difficilissimo. A volte nemmeno vincendo le gare ci saranno ditte disposte a sponsorizzarvi. L'altro difetto, di carattere oppo-

Il circuito di Interlagos, ripreso dall'alto. Non è cambiato niente rispetto a GPM, ci sono solo alcuni ritocchi grafici nei pannelli di controllo in fondo allo schermo.



sto, e che a volte i risultati delle gare sono troppo favorevoli. Mi spiego: immaginiamo di correre una qualifica con una macchina a pezzi, e di vedere il nostro pilota partire dal fondo dello schieramento: beh, state pur certi che, a meno di ritiri o altri contrattempo, il 95% delle volte alla fine della gara otterremo, come minimo, un sesto posto... alquanto improbabile!

C'è poi il solito discorso sulla rappresentazione della gara. In questo titolo, oltre alla solita visuale 'tutto il circuito in uno schermo', funzionale ma orribile, c'è una novità, rappresentata da una schermata che non mostra il circuito, ma solo gli eventi salienti e la classifica costantemente aggiornata. Io

REVIEW

preferisco di gran lunga la seconda, comunque siamo ancora molto lontani dalla perfezione.

Ultimo, fastidioso difetto: GPM2 funziona esclusivamente con Windows in modalità 256 colori, cosa che obbliga a modificare le impostazioni ogni volta che si gioca... ma è possibile? Mi dà un fastidio...

E ora, dopo aver detto cosa c'è in Grand Prix Manager 2, via al commento...

Davide Solbiati

PC

Allora... mettiamo subito le cose in chiaro. Questo gioco non ha nessun motivo per chiamarsi Grand Prix Manager

2. Perché? Beh, presto detto... andate a prendervi la recensione di GPM, del buon vecchio Shin, sul numero di Febbraio '96, e leggetevela, e poi guardate queste due pagine. Non c'è nulla, assolutamente nulla di diverso (giusto per mettere a confronto, sappiate che ho preso le immagini delle stesse sezioni di gioco della vecchia recensione... guardate e paragonate), tranne ovviamente il voto finale, per forza di cose meno elevato. Insomma, non penso che una razionalizzazione e semplificazione dei menu e l'inserimento del commento bastino per definire un gioco nuovo.

Le funzioni implementate nel gioco sono esattamente le stesse... e non sto dicendo che sono simili o che ce ne sono poche nuove: non c'è una virgola che sia una che sia diversa (e credetemi, perché questo lo so davvero molto bene).

Tutte le sezioni di gioco sono identiche: dalla ricerca degli sponsor ai pulsanti di controllo quando siamo in pista.

Certo, cercando con il lanterino si trovano due o tre novità, francamente cose di secondo piano, e c'è sempre la chicca del commento in italiano di Mario Poltronieri (peraltro ascoltabile soltanto con la gara a velocità minima, vale a dire in una modalità di gioco non sopportabile per più di due minuti...), e la grafica di molte schermate è stata rifatta in maniera più funzionale. Però è davvero troppo poco per definire questo un nuovo titolo.

Quanto appena detto però non deve apparire una stroncatura. Come già ribadito nella recensione, Grand Prix Manager (1 o 2, tanto sono uguali...) è un ottimo manageriale, completo, competente e anche divertente. Giocare richiede notevole impegno, e vincere un Campionato del Mondo è sempre una bella soddisfazione. Insomma, un buon gioco, quantomeno alla pari con F1 Manager, l'altro manageriale di Formula Uno che ho recensito questo mese, e che trovate qui intorno con, tra l'altro, un box sulle differenze dei due prodotti che vi consiglio di leggere.

Concludendo: se avete già Grand Prix Manager e non siete fan sfegatati di Mario Poltronieri non comprate questo gioco. Se ancora non avete un manageriale di Formula Uno, e lo vorreste, beh, considerate questo titolo: è davvero ben realizzato. Ho detto.

HARDWARE

Qualsiasi cosa sopra un 486DX2/100 è in grado di far girare questo gioco, ma persino sulle macchine più potenti la velocità non è il massimo. Le schede sonore supportate sono praticamente tutte quelle esistenti, e per giocare vi serviranno una scheda SVGA ad almeno 256 colori (come se ce ne fossero da meno!) e un lettore CD 2x. Tutto il gioco si controlla via mouse, e funziona soltanto sotto Windows.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

86

GALEA GLOBALE

F1 Manager 96

Insediamoci ancora una volta al comando di una scuderia di Formula Uno, in questo gioco manageriale che sembra promettere faville, sfruttando l'ennesima licenza della FIA.

Gli sponsor sono relativamente facili da trovare, se poi siete alla guida di uno dei top team verranno a fare la fila davanti alla vostra porta!

In effetti questa considerazione sulla licenza è stata la prima cosa che mi è venuta in mente, non appena presa in mano la confezione del gioco. Ma a quante occasioni di produzioni ha concesso sta benedetta licenza la Federazione Internazionale dell'Automobile? Boh, ormai mi sembra così sfruttata che al confronto il marchio dell'Associazione Medici Dentisti Italiani (avete notato che è dappertutto!) è un simbolo esclusivo...

Vabbè, dopo aver reso felici metà dei lettori, e furiosi l'altra metà, con questa divagazione, cominciamo a spiegare che cosa ci offre la nuova produzione di una software house nota soprattutto (almeno a me) per aver tempo addietro realizzato uno dei migliori titoli manageriali calcistici di sempre. La software house è la Sotware 2000, e il gioco di cui parlo è il bellissimo The Manager.

Anche questa volta stiamo parlando di un gioco manageriale, solo che qui invece del pallone bisogna far girare le gomme: il nostro compito sarà infatti quello di prendere sulle nostre spalle una squadra di Formula Uno, per portarla ai più ambiziosi traguardi. Ora, molti avranno già notato che esiste un concorrente pesante in questo campo, che risponde al



Le gare le vedrete praticamente sempre in questa schermata, che come dico nella recensione mi sembra piuttosto confusionaria.

nome di Grand Prix Manager, di cui è recentemente uscito il secondo episodio. Alla fine di questa recensione cercherò di chiarirvi le idee su quale dei due titoli sia migliore, per cui leggete con attenzione quanto segue e infine vi sarà svelato l'arcano.

Esaminiamo ora il programma. Dopo una meravigliosa introduzione animata (inutile ma bella), si possono compiere le consuete scelte di difficoltà, nella selezione della squadra e con altri parametri (ovvio che vincere con la Forti è più difficile che farlo con la Ferrari). Fatto questo ci si ritrova nello stabilimento della nostra scuderia, pronti a preparare la prima gara della stagione. L'intero lavoro della squadra si può dividere in tre grandi settori: quello dei designer, costantemente impegnati a ricercare soluzioni sempre più avanzate, quello degli ingegneri, che queste soluzioni le devono mettere in pratica, e quello dei meccanici, cui è demandato il compito di sistemare fisicamente la monoposto.

Mentre per la sezione di produzione dei componenti e per quella di messa a punto della vettura non ci

sono particolari novità (sono presenti tutte le opzioni consuete di questo tipo di giochi, in maniera molto approfondita per altro), la sezione di design ha invece catturato la mia attenzione.

I progetti ricercabili, infatti, sono tantissimi: per ogni particolare della macchina esistono diversi tipi di componente, ognuno con delle sue caratteristiche che lo rendono più o meno utile a seconda delle circostanze. Ovvio che questo implica il fatto che per avere successo dovrete capire veramente bene quali cose vi servono e quali no, senza sprecare il tempo a sviluppare, che so, l'accendisigari per la macchina di Schumacher (perché non fuma, non per altro).

Vi ho parlato del design perché è la prima cosa da fare. Infatti prima di montare sulla macchina un componente nuovo ne passerà di tempo: per cui meglio iniziare subito, per poi nel frattempo arrangiarsi con quello che c'è in magazzino.

Qui infatti sono stipati tutti i componenti disponibili. In vista della prima gara della stagione, bisognerà aver cura di montare le cose migliori sulle tre vetture.

Ci troviamo ai box: da questa schermata si possono controllare tutte le operazioni necessarie alla messa a punto delle vetture.



Ecco la visuale di gioco in3D: vista così non sembra neanche male, però lo ribadisco che è del tutto inutile.



re a nostra disposizione, stando però attenti a non appesantirle troppo (trovare il giusto bilanciamento è piuttosto difficile, anche perché qui non c'è nessuno che dà consigli: dovete fare tutto da soli). Ovviamente potremo anche comprare quello che offre il mercato... e qui c'è un difetto piuttosto grosso: da quando la Ferrari può comprare un paio di motori Renault per montarli come se niente fosse (e ho detto motori, ma il discorso vale per tutti i componenti)?

Bene, adesso abbiamo i progetti in lavorazione e le macchine montate alla perfezione. Un momento... siamo proprio sicuri che siano perfette? Prima di andare alla prima gara a fare una figura da cioccolati, forse è meglio dedicarsi a qualche test.

Le prove sono molto importanti, inutile dirlo. In F1 Manager, come nella realtà, teoricamente queste prove sarebbero limitate al vostro circuito di base, e a pochi altri in particolari momenti della stagione. Se però volete potrete attivare un'opzione che permetterà di provare su tutte le piste.

Quando si effettua il primo test si ha il primo impatto con la sezione della pista: l'impressione generale



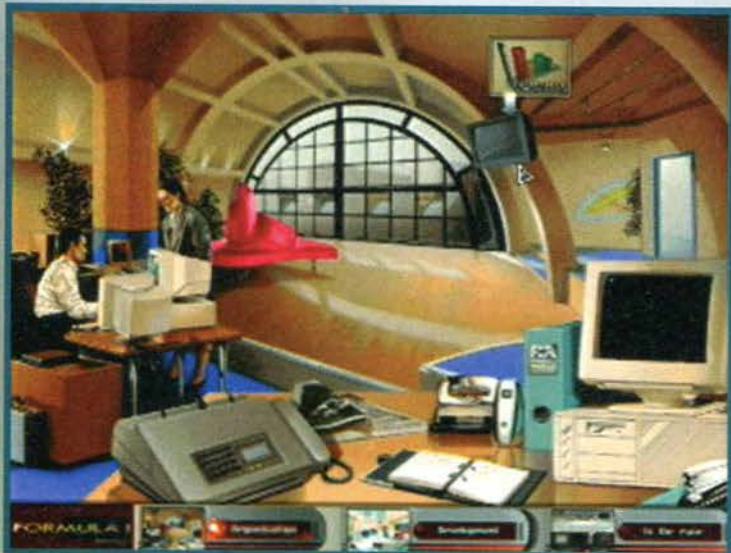
Un fotogramma della splendida introduzione, ampiamente sufficiente a illustrare la qualità.

per 30 e ottenete la carriera di un manager tipo (ricordo però che è possibile anche giocare solo per un dato numero di stagioni, e volendo anche con obiettivi tipo 'Terzo posto mondiale' e così via). Ora, prima del promesso confronto tra GPM2 e FIM (che ho appena deciso di 'imboxare'), volevo fare un brevissimo discorso sulla grafica e sul sonoro del gioco.

Liquidato il sonoro dicendo che è semplicemente nella media (e chiarisco che questo non vuol dire brutto), alcune parole in più sulla grafica: quella delle

innumerevoli schermate di gestione è quasi sempre ben realizzata, anche se molti visi digitalizzati non sono presenti, pur restando, secondo me, una certa mancanza di semplicità che avrebbe invece giovato. Quella delle sezioni in pista, realizzata in 3D,

Il vostro ufficio, più precisamente la sezione commerciale. Da qui potrete gestire tutti i contratti della squadra.



è abbastanza buona, anche se la disposizione e la grafica delle icone tendono a essere leggermente difficili da cogliere al primo colpo... insomma, c'è un po' di caos.

Questo non toglie che si ha sempre tutto a portata di mouse, tanto nei test quanto in gara (eh sì, siamo arrivati alla gara).

Per la corsa dovrete sostanzialmente decidere a quali sessioni partecipare (potete saltarle tutte, volendo), quale tattica di gara adottare e quali ordini dare ai piloti. Fatto questo non vi resterà altro che sedervi e incrociare le dita sperando che quanto ordinato (anche nel corso della gara) sia giusto, che la meccanica regga e che la benzina basti. Tutto qui... ma d'altronde non è che Todt al box della Ferrari possa poi fare molto di più.

Moltiplicate questo per sedici gare e ottenete una stagione di F1 Manager. Moltiplicate questa stagione



La schermata del settaggio della vettura, con tutti i pezzi in giro da tutte le parte.

SCONTRO FRA TITANI?

No, non proprio. Sia GPM2 che FIM sono due buoni giochi, ma nessuno dei due si può considerare un classico (forse se GPM2 fosse stato 'colle-

gabile' a GP2... ma questo è un altro discorso).

La prima cosa che voglio sottolineare è che i due prodotti dispongono praticamente delle medesime opzioni per fare le medesime cose, ognuno con le proprie caratteristiche, però.

Mi spiego; mentre in FIM fondamentalmente si possono eseguire più cose, ma è più difficile farle, in GPM2 le cose da fare sono molto più accessibili, anche se a volte meno approfondite (questo vale soprattutto per il design).

Le sezioni in pista dei due prodotti praticamente si equivalgono, forse con un lieve vantaggio per il titolo Microprose per la chiarezza di presentazione.

La simulazione, intesa come difficoltà di vincere una corsa, è ben gestita da entrambi i prodotti, anche se secondo me le cose restano ancora un filino troppo facili e casuali.

Ultimo aspetto che considero è la difficoltà, decisamente più elevata nel gioco Europrose, principalmente perché non ci sono i consigli di piloti e ingegneri (e non capisco il perché, visto che nella realtà sicuramente i consigli arrivano...).

Insomma, come promesso ora arriva la conclusione (e come al solito non è univoca...): entrambi i giochi sono per soli appassionati, ma FIM è per appassionati ancora più appassionati.

Mentre GPM2 è più immediato e giocabile, FIM richiede molto più impegno, anche se probabilmente (certamente) alla fine può offrire maggiori soddisfazioni, visto che permette di gestire proprio tutti gli aspetti della Formula Uno.

Per me il match è pari... ma aspetto ancora il terzo contendente, quello che lo vincerà!



La schermata di selezione della squadra: ovviamente si sceglie la Ferrari!

è invece poco più che una presenza inutile. A parte il discorso che già di per se non è niente di eccezionale (soprattutto per quanto riguarda il calcolo della posizione delle macchine tra loro), resta il fatto di fondo: ma quante persone le guarderanno per più di due minuti (la cosa più bella sono il cielo e gli sfondi, veramente d'effetto)?

Voglio dire... non credo che più di un videogiocatore su un milione sarà disposto a guardarsi un Gran Premio virtuale... proprio come nessuno si guardava le partite virtuali nei manageriali calcistici. Comunque ribadisco il giudizio: parte gestionale molto buona, parte 'arcade' (non che si guidi, sia chiaro!) appena sufficiente.

Davide Solbiati

PC

Questo genere di giochi mi lascia piuttosto sconcertato. Da un lato trovo innegabilmente affascinante l'idea di mettermi a

gestire una squadra di Formula Uno (una squadra... siamo sinceri, va... la Ferrari!), dall'altro l'impatto con le decine e decine di operazioni necessarie per portare in pista la macchina è sempre traumatico (e badate che ho detto portare in pista, non alla vittoria!).

F1 Manager a suo favore può portare l'indubbia competenza con la quale è stato realizzato (la Software 2000 non si smentisce), la totale assenza di errori nella programmazione (almeno per quanto ho visto) e l'esautiva trattazione della Formula Uno, svizzerata in ogni suo aspetto (specie - lo ridico ancora - per quanto riguarda la progettazione dei nuovi componenti).

Poco importa, alla fine, se il sonoro è stato messo giusto perché doveva esserci... Non è certo brutto, ma non aggiunge niente al gioco. E non importa nemmeno, secondo me, che la qualità grafica, che si mantiene su livelli buoni e più che buoni nelle schermate statiche, sia decisamente meno notevole nella rappresentazione di quanto avviene in pista. Come ho già detto, credo che la gara la guarderanno in due... e se sono disposti a fare questo, non si lamentano certo della grafica.

Tirando le somme non posso che definire F1 Manager come il classico prodotto destinato agli appassionati del genere, e fuor di dubbio per loro un gioco longevo... Se amate alla follia la Formula Uno probabilmente ci passerete degli anni. Se vi piace potrete giocare con la difficoltà ridotta e gli obiettivi stagionali, e vi divertirte per parecchio tempo. Se non avete mai assistito a un Gran Premio l'unica cosa che vi piacerà del gioco sarà l'introduzione.



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,
SCHEDE GRAFICA SVGA,
SCHEDE SONORA 8 BIT, 16 BIT,
MOUSE.

£ 89.900

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!



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



STAR GENERAL

GAMES
machine
STAR
PLAYER

E il bello è che fino a qualche mese fa l'avrei considerato un affronto, mentre ora lo ritengo una gran bella cosa. E' più che scontato che la ragione del mio cambiamento sia da ricercarsi nell'altissima qualità degli ultimi prodotti (primo fra i quali il grande Cyberstorm), ma a dire il vero il discorso è leggermente più complesso. Da sempre con il termine "gioco esagonale" si riassume in due parole (il cui accostamento era ed è molto discutibile dal punto di vista logico) la caratteristica per la quale il terreno di gioco è suddiviso in

Ormai è ufficiale: il Silvestrone vuole proporre la mia candidatura quale massimo esperto mondiale di "giochi esagonali".

Ecco un piccolo pianeta circondato da un nugolo di astronavi. Notate lo "Space Dock" (di colore grigio), che rappresenta l'unico modo che un pianeta ha per comunicare con la galassia: non per niente, la prima cosa che il nemico cercherà di fare sarà di distruggerlo, isolando in tal modo le unità poste a terra.



re la recensione di Age of Rifles, un prodotto che è comparso sul mercato 2 o tre mesi fa e che avevo valutato con un 87: gioco abbastanza carino che presentava qualche ampliamento rispetto ai soliti prodotti (mi riferisco alla necessità di tener conto di un maggior numero di fattori durante le battaglie); ciò nonostante ci si trovava di fronte alla solita minestra riscaldata e io stesso non vedevo uno sbocco per uno schema di gioco che rivelava pesantemente i suoi limiti, per cui concludevo il commento con un importante distinguo: coloro che non si fossero ritenuti fanatici di giochi strategici avrebbero fatto meglio a darsela a gambe levate.

Passò un mese e uscì Cyberstorm, dopodiché mi accorsi che i famigerati "giochi esagonali" potevano risultare divertenti anche per una fetta più ampia di pubblico rispetto a quella rappresentata dai fanatici del settore: non ho alcuna intenzione di ripetere quanto già detto all'occasione, per cui consiglio a tutti di ridare un'occhiata all'articolo in questione.

Giungiamo finalmente a questo Star General, prodotto che, considerandone il titolo, non prometterebbe nulla di buono dal punto di vista dell'innovazione, essendo l'ennesimo episodio della serie "General" della SSI (Fantasy, Allied, Panzer General...). In realtà lo schema è stato notevolmente ampliato e dopo questa lunga (ma a mio parere necessaria) disquisizione è tempo di entrare nel det-

caselle di forma esagonale. A rigor di logica tale peculiarità è davvero poca cosa per costituire un criterio di definizione di un vero e proprio genere, ma in sostanza i titoli che presentavano tale caratteristica erano incredibilmente simili fra di loro: esistevano un certo numero di unità differenti che andavano gestite dal giocatore, nonché un certo numero di battaglie (generalmente raggruppate in campagne) costituite da scenari predefiniti in cui la massima libertà che veniva concessa al giocatore era il dislocamento delle proprie truppe. Dopo questa operazione (sottolineo, non sempre disponibile), occorreva manovrare le proprie unità tenendo conto delle loro caratteristiche (poche: massimo spostamento, forza d'attacco, di difesa e altre di minore importanza) e sbaragliare il nemico. Gli scontri erano caratterizzati dall'assoluta mancanza d'azione: il computer, calcolati numerosi parametri indicativi, forniva il responso e sottraeva ai due contendenti alcuni punti (solitamente si partiva da un massimo di 10). Purtroppo non avete potuto legge-



Questo frame è tratto dalla discreta introduzione: se pensate che le battaglie nello spazio siano così cruente, siete fuori strada. Sono molto peggio.

taglio.

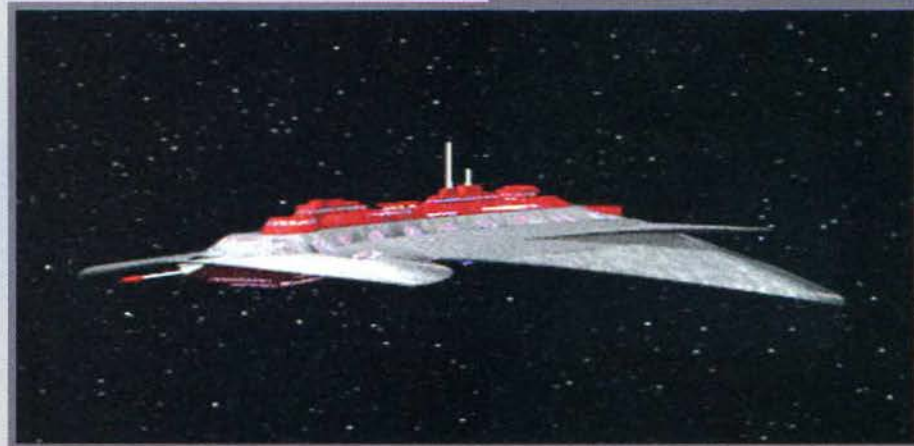
Immaginate un certo numero di razze in perenne lotta fra loro per la conquista dell'intera galassia (composta, come ovvio, da uno sterminato numero di pianeti), ciascuna delle quali con la propria storia e un differente "modus bellandi" (questa è indubbiamente la più scadente costruzione latina che abbia mai partorito, per quanto corretta... Traducete con "modo di fare la guerra"): in breve, avrete la trama di Star General; agli appassionati della saga, comunque, consiglio di leggerli i libri della serie che hanno ispirato i programmatori del titolo della SSI.

Anzitutto, poiché la galassia è composta da un certo numero di pianeti, è evidente che per raggiungere la vittoria occorrerà ottenere la superiorità sia nello

Voilà, ecco un bel casino spaziale! Notate le due strisce arancioni (che si chiamano "Galactic rifts") che, alla pari degli altri elementi naturali presenti nella galassia, influenzano pesantemente i movimenti e l'efficienza delle armi delle unità che si trovano nei dintorni.



Questa è la madre di tutte le astronavi; per ogni modello, potrete vedere un brevissimo filmato e un rapporto piuttosto dettagliato sulle sue potenzialità.





spazio sia su ognuno di essi. Sostanzialmente, la differenza fra i due "mondi" è costituita solamente dalle differenti unità che si rendono disponibili a seconda dei casi; tuttavia, mentre nello spazio non c'è posto per piani di sviluppo, nei singoli pianeti è possibile costruire alcune diavolerie che consentiranno di impossessarsi di preziose risorse. In pratica, ci si deve comportare in questo senso: inizialmente si sviluppa una piccola civiltà su un pianeta, dopodiché ci si butta a capofitto in operazioni che garantiscano il predominio nel resto dello spazio. Vediamo nel dettaglio come sia possibile ottenere tutto ciò.

Un pianeta è composto da un piccolo numero di città, ciascuna delle quali può ospitare un paio di costruzioni; queste ultime sono un oggetto insostituibile per procurarsi le risorse (che non sono altro che generici "crediti") e consistono in miniere,



La strana nuvoletta di colore verde sta a significare che abbiamo appena ridotto in pulviscoli un giocattolo del nemico.

Siamo nella fase diplomatica e stiamo tentando di corrompere... pardon, di farci rispettare durante l'aspra contesa. È importante non solo quanto venga considerato il nostro impero, ma anche il grado di ostilità o benevolenza che i nemici manifestano nei nostri confronti.

Al termine di ogni turno compare un rapporto delle forze in campo, sebbene non sia sempre aggiornato con precisione (ma tale effetto è stato voluto dai programmatori).



Ecco una schermata tratta dalle statistiche disponibili per ciascuna razza.

centrali energetiche e via dicendo. I complessi più avanzati come la "Tech center" si renderanno disponibili solo dopo che la nostra piccola colonia abbia raggiunto una certa complessità e in primis mi riferisco alla presenza del "Military center", con il quale è possibile costruire le unità. A questo punto il nostro obiettivo è duplice: anzitutto dobbiamo garantire una certa difesa alle nostre città e questo è ottenibile collocando sapientemente le proprie truppe (di cui sottolineo la mostruosa varietà presente: qualche tipo in meno, forse, avrebbero consentito una maggiore dimestichezza con le stesse, soprattutto nelle prime partite); in secondo luogo, occorre costruire delle unità in surplus in modo da poter colonizzare gli altri pianeti. Già, ma come è possibile giungere su di essi?

questi ultimi possono essere difesi da un certo numero di unità, è anche vero che la migliore tattica consiste nel creare una fitta rete di protezione intorno a essi, cosicché al nemico risulti pressoché impossibile sbarcare e cercare di impossessarsi delle nostre città. Ogni turno giocato nello spazio è composto da altri dieci sui pianeti (parametro liberamente variabile), per cui è chiaro come i due "mondi" siano collegati sotto ogni punto di vista. L'integrazione si estende infatti anche durante le battaglie: provate a perdere il contatto con il pianeta appena invaso, ma non ancora conquistato e i vostri soldatini moriranno per mancanza di rinforzi.



Come si svolgono le battaglie sui pianeti? Anzitutto occorre sbarcare su di essi e per far ciò è necessario debellare la difesa spaziale intorno a essi; una volta fatto ciò, si devono muovere le proprie truppe per conquistare tutte le città presenti, tenendo d'occhio anche quanto sta succedendo nella galassia: come ho già detto, se le nostre astronavi poste intorno al pianeta non ancora conquistato venissero distrutte, i nostri soldatini morirebbero velocemente per mancanza di rinforzi.

Parlavo pocanzi di risorse: queste possono provenire sia dalle costruzioni collocate sui pianeti, sia dalle unità mercantili che viaggiano nello spazio in cerca di asteroidi da esplorare o nella speranza di interessare relazioni con il vicinato.

A questo punto entra in gioco la cosiddetta "fase spaziale", durante la quale dobbiamo costruire un congruo numero di astronavi per difendere il nostro pianeta, proteggere le rotte commerciali e sbarcare su nuove terre. Anche in questo caso abbiamo a disposizione una miriade di unità differenti e per saperne di più non resta che affidarsi all'help on line o connettersi al sito Internet dedicato al gioco (www.stargeneral.com).

Riassumendo brevemente lo schema di gioco, possiamo dire che la partita è suddivisa in due fasi strettamente collegate fra di loro: una in cui ci si trova nello spazio aperto e l'altra sui singoli pianeti. Se è vero che

il problema fondamentale risiede nella loro difesa ed è chiaro che senza un adeguato supporto di astronavi il nemico può distruggere tranquillamente i mercanti; poiché è possibile stabilire delle vere e proprie rotte commerciali, una pianificazione attenta della rete di difesa attorno a essi è quanto mai indispensabile.

Giunto a questo punto si rende necessaria una riflessione di primaria importanza: avrete capito come la definizione di "gioco esagonale" a questo Star General stia davvero stretta, dal momento che l'unico elemento in comune con prodotti analoghi è per l'appunto la suddivisione del terreno nelle consuete caselle; ma non è finita: mentre di solito è facile perdere la bussola con scenari troppo ampi, i quali rendono la gestione delle proprie unità un autentico caos, nel nostro caso il gioco rivela le potenzialità proprio nelle partite a più ampio respiro; come sarebbe possibile progettare attentamente la protezione delle proprie rotte commerciali se la galassia fosse composta solo da un centinaio di esagoni? Che senso avrebbe la fase diplomatica se le



Ci troviamo su pianeta al comando di non so quale razza: evidentemente, la strada verso la prosperità è ancora lunga.

mento di una intera guerra contro tre o quattro avversari computerizzati (non parliamo poi del multiplayer) è semplicemente incommensurabile. Altro fattore estremamente interessante è la possibilità di upgrade delle proprie unità: a seconda delle costruzioni presenti, ciascuna di esse acquista un differente grado di esperienza e, mentre appare scontato sottolineare come i veterani ottengano risultati notevolmente migliori, è d'uopo rilevare come sia molto meglio una tattica tendente a contenere al minimo le perdite grazie a continue spese di riparazione dei danni subiti, piuttosto che un'altra che si basi su una continua costruzione di nuove unità.

dimensioni del terreno di gioco fossero anguste? Certo, SG consente anche di disputare delle semplici battaglie contro una razza qualsiasi, ma il diverti-



Adesso si fa davvero sul serio! Sfido qualunque puzzone razza aliena (che razzismo!) a conquistare la mia bella cittadella.



Da questa schermata risulta chiaro che il nostro piano espansionistico sta dando risultati addirittura superiori a quelli previsti: che carisma...



VARIETÀ, VARIETÀ...

alle prese con un gioco che, alla pari di Civilization, non verrà a noia neanche dopo qualche mese. Anzitutto è possibile determinare le dimensioni del terreno di gioco (e, come ho scritto nell'articolo, consiglio di selezionare "Large size"), nonché la densità di pianeti nella galassia (chiaramente, maggiore è il loro numero, più lunghe saranno le partite). Successivamente si passa allo stato di partenza: si può scegliere se a ciascuna razza deve essere assegnato un solo pianeta, oppure se il numero globale debba venire ripartito in parti uguali; già questo fattore è a dir poco strepitoso, poiché i due tipi di partita che si possono sviluppare a seconda della scelta sono notevolmente differenti.

Si può inoltre stabilire che le condizioni della vittoria siano rappresentate della conquista del 51% dei pianeti presenti, oppure della loro totalità per cui, anche trovandosi alle prese con partite particolarmente complesse, si può comunque ridurre notevolmente la loro durata. La diplomazia può essere liberamente disabilitata, mentre un gruppo di parametri consentono di determinare il livello di esperienza delle varie unità.

Nelle partite possono comparire sino a sette razze ed è possibile stabilire la loro intelligenza, nonché il numero di crediti di cui ciascuna di esse può disporre all'inizio.

Al di là di tutti questi parametri, è da citare l'incredibile varietà delle unità presenti, di cui è pressoché impossibile parlare in modo approfondito; a voi basti sapere che i parametri con i quali la forza di ciascuna di esse è valutata sono numerosissimi e prima di gestire sapientemente le peculiarità di ognuna passerà parecchio tempo.

REVIEW

La fase diplomatica non è molto complessa, ma rappresenta in ogni caso un'altra boccata di ossigeno: è chiaro che trovarsi in guerra con cinque razze contemporaneamente non è certo il massimo della vita, per cui è più che opportuno tenere conto delle peculiarità di ognuna e cercare quantomeno di ringraziarsi le loro simpatie.

In definitiva, qual è il mio giudizio sul gioco? Beh, non pretenderete certo che ve lo dica qui!

Mauro Bossetti

PC

Star General è realmente un ottimo prodotto, sebbene sconti una realizzazione della versione per Windows 95 non

certo all'altezza della contropartita per DOS (mi riferisco anzitutto allo scrolling del terreno sul quale si combattono delle battaglie, sul quale stendo un velo pietoso). La complessità del gioco è sicuramente l'elemento vincente del titolo, ma non pensiate di trovarvi alle prese con partite intricatissime, ingestibili e per nulla esaltanti.

Lo sviluppo di piccole colonie su un pianeta mi ha realmente divertito, sebbene il numero di costruzioni disponibili non sia certo paragonabile a quello delle varie unità; tuttavia, il fatto di poter programmare con precisione il proprio piano di sviluppo e di conquista rappresenta un fattore molto interessante rispetto alla moltitudine di prodotti che consentono solamente di giocare scenari precalcolati o tutt'al più di collocare un numero predefinito di unità prima di iniziare gli scontri. Tanto per fare un esempio, in Star General, sempre che lo vogliate, potete partire con una manciata di crediti disponibili e pianificare nel dettaglio le vostre mosse future.

Altra caratteristica che mi ha notevolmente soddisfatto è la possibilità di personalizzazione del gioco (argomento di cui ho parlato in uno specifico box) la quale, unitamente alla presenza di molteplici razze ciascuna con le proprie caratteristiche, è la migliore garanzia per partite sempre differenti e una longevità pressoché eterna.

La grafica risulta ben curata, ma è chiaro che più di tanto non si può pretendere, mentre il sonoro è semplicemente sensazionale. D'altra parte lo sappiamo tutti che l'aspetto estetico riveste un'importanza del tutto marginale rispetto al resto, per cui concluderei con una constatazione (l'ennesima!): Star General presenta davvero pochi punti in comune con la miriade di "giochi esagonali" presenti sul mercato e sicuramente la definizione gli sta decisamente stretta; tale genere è giunto finalmente a una fase di eccellenza e per il momento si impone lo scontro fra due pesi massimi quale il titolo della SSI e il recentissimo Cyberstorm della Sierra, che si risolve in leggero vantaggio per il primo. Siamo comunque sicuri che nei prossimi mesi ne vedremo delle belle.

H A R D W A R E

Sono richiesti Windows 95 o il DOS 6.0+, 16 MB di memoria per entrambe le versioni, 30 MB di hard disk, una scheda grafica SVGA con 1 MB di memoria, il mouse e un CD ROM 2X (raccomandato dal manuale, ma non da me, il 4X). Per quanto riguarda il processore, la versione DOS richiede un 486/66 e consiglia un P75 mentre quella per Windows 95 vuole come minimo un P90. Il multiplayer è disponibile per entrambe le versioni, sebbene le possibilità offerte da quella per Windows 95 siano molto maggiori.



Punt SOFT

- ✓ Vendita diretta computer ed accessori
- ✓ Garanzia 12 mesi sui pezzi montati
- ✓ Vasto assortimento di Video Giochi



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

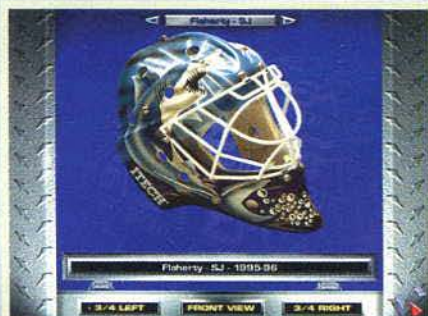
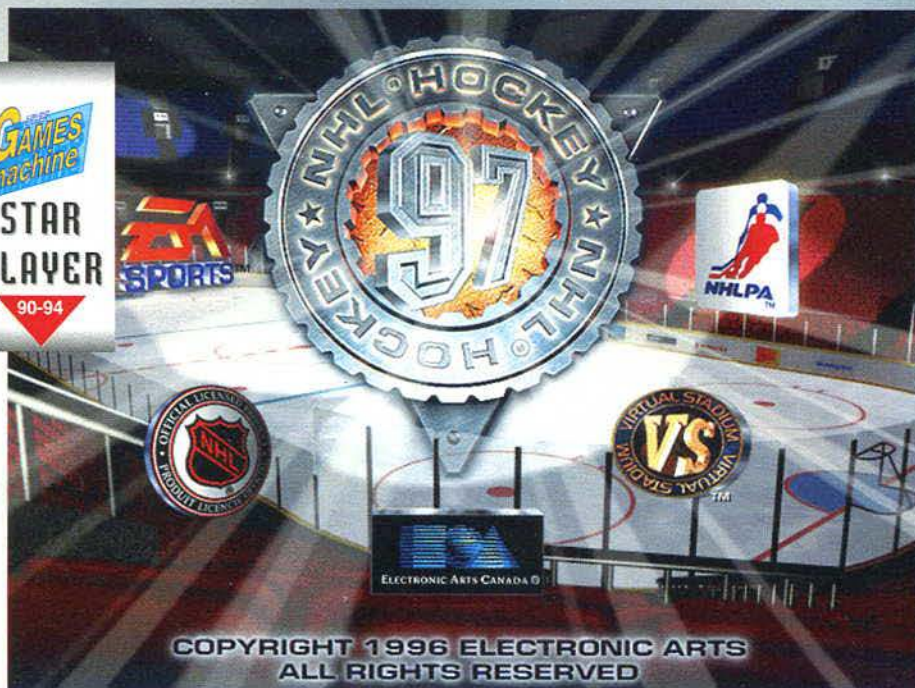
Via F. Cavallotti, 26/28 ☎ 0574/42721



Siena

Via G. Duprè, 12 ☎ 0577/282797

Ma l'hockey è una cosa seria? E, in tal caso, si mangia?



Le maschere dei portieri rappresentano forse l'elemento più caratteristico dell'hockey: nemmeno FBS con il suo aerografo sarebbe capace di tanto!

Perbacco! L'hockey è una cosa serissima, tant'è che non si mangia, ma molta gente ci mangia e ci ride alla faccia di noi ignoranti che ignoriamo. Voi, invece, avete il pregio e la fortuna di comprare TGM, quel giornale dove c'è sempre un prode mascazone che si va a erudire per illuminarvi d'immenso e la preoccupazione questa volta spetta a me.

Scartato il quarto Manuale delle Giovani Marmotte, che questa volta fallisce, andando a infrangere un record che poteva altrimenti definirsi storico e il libro di ricette di Suor Germana quello che vi rimane è la base culturale, che dovrebbe garantirvi almeno i fondamentali; in altre parole, l'hockey è uno sport che un gruppo di spavaldi giovanotti imbastiti come orsi polari pratica all'interno di uno stadio coperto, sopra una simpaticissima lastra di ghiaccio. Lo scopo principale della competizione è quello di mantenersi in equilibrio sulle affilate lame dei pattini, tentando nel contempo di segare quante più gambe possibili agli avversari e non dimenticando di infilare il dischetto (o puck) nella porticina della squadra antagonista, difesa dal bestione di turno. Tutto questo grazie alle fedeli mazze uncinete e al tifo caloroso di una folla sempre in cerca di qualche portata di sano agonismo.

Rimandando le regole specifiche al solito box che fa colore, mi pare doveroso introdurre comunque un paio di concetti utili a familiarizzare con il mondo variegato dell'hockey su ghiaccio, pianeta sconosciuto a una popolazione fondamentalmente affamata di calcio. Innanzitutto la disputa avviene sulla lunghezza di tre tempi tra due formazioni composte da un massimo di diciotto pattinatori più due portieri, questi ultimi caratterizzati da un abbigliamento ancora più caratteristico, culminante in un caschetto affrescato con il logo della squadra. Il cospicuo parco giocatori viene raggruppato in diversi schiera-



Direttamente dalla presentazione una delle tipiche azioni da hockey: evviva la violenza!

L'organizzazione del power play è momento fondamentale...

menti denominati linee (da notare che un giocatore può comparire all'interno di più linee) e organizzati secondo lo schema seguente: quattro linee per la situazione di parità (cinque pattinatori più un portiere), quattro per il power play (predominio numerico) e quattro per l'inferiorità. La dinamica di gioco risulta piuttosto frequentemente interrotta dalle eventuali e ricorrenti infrazioni (talvolta culminanti in risse) che determinano gli ingaggi in favore della squadra che le ha subite. In queste occasioni l'allenatore ha l'opportunità di sostituire la linea in campo con un'altra ritenuta più adatta (anche solamente più tonica) alla situazione corrente. Sta alla bravura dell'allenatore organizzare al meglio la suddivisione



La panoramica dello stadio da due risoluzioni distinte (in totale sono cinque o sei): 320X200 contro 640X480. La vincitrice mi sembra ovvia...



degli elementi a sua disposizione in modo da sfruttare affinità e peculiarità caratteristiche dei singoli.

Benone, ora levatevi quel ghigno dal grugno perché l'incombenza suddetta è precisamente a carico vostro e si va ad aggiungere a quanto mi accingo a proporvi.

Con uno stile che si segnala sin dall'utilità di installazione, i produttori di NHL offrono un filmato introduttivo che è esaltazione allo stato puro per consegnarci alla consueta schermata di partenza dalla quale tutto è consentito. Le opzioni rimangono circa invariate e, per la precisione, propongono la scelta tra le seguenti voci: esibizione, stagione (che, attraverso i playoff, culmina nella Stanley Cup), playoff, visita guidata ai faccio-



ni del team di programmazione al completo e analogo tour al caleidoscopico museo delle maschere delle trenta formazioni iscritte alla lega. Ma non mancano ancora le possibilità di accedere al ricco database, documentato dalle immagini raffiguranti i giocatori e talora corredato da interessanti interviste agli stessi (una volta che avrete imparato a discernere i parametri, potrete darvi al confronto spietato tra gli scagnozzi delle varie squadre) e la possibilità del gioco in rete o via modem. Da notare che il database suddetto potrà essere arricchito da nuovi pupilli introdotti da voi medesimi grazie all'apposito editor (già lo vedo il luccichio nei vostri occhi: frenate, che l'ammontare di punteggio totale

Questa visuale mette in evidenza la definizione di campo e giocatori; purtroppo non si può dire altrettanto del pubblico sugli spalti.



Questa è la visuale press cam, barbaramente tradotta come Premi Cam; no comment. Le aree sferiche rappresentano le zone nelle quali vengono battuti alcuni ingaggi.



I festeggiamenti in seguito a una rete; le animazioni, in ogni frangente rasentano la perfezione: merito del motion capture.

è limitato e va distribuito con attenzione). Parimenti a FIFA '97 sarà inoltre possibile ritoccare le formazioni realizzando scambi criminali, in modo da potenziare in maniera randagia il parco campioni al vostro servizio; la qual meschineria sarà altresì soggetta a severo controllo in fase di campionato, onde prevenire i trasferimenti più impensabili e costringere il meschino utente a mieterne la materia grigia per combinare al meglio le proprie risorse.

Sistematizzate le regole principali (compreso il livello di attenzione alle infrazioni: grandioso), la difficoltà e la durata dell'incontro tramite i soliti menu che vi risparmio, dovrete destreggiarvi con l'organizzazione della stagione, del playoff, oppure toccarvi direttamente nella gestione squadra nel caso abbiate scelto l'esibizione. Come accennavo qualche tempo addietro, a questo punto, vi toccherà vestire i panni dell'allenatore per organizzare la suddivisione dei giocatori, dimenticandovi schemi e atteggiamenti vari, retaggi di altro genere di simulazioni.

Sul campo verrete accolti da un suggestivo quanto inusitato organo, che intonerà in apertura l'inno

Diamine, questo è fallo! L'intervento dell'arbitro dipende dal settaggio che avrete fatto nella fase di preparazione. Il box di replay è quanto di più completo in circolazione: potrete selezionare una delle telecamere che preferite, comprese quelle puntate sui singoli giocatori, zoomare, roteare, trasiare e, se sarete soddisfatti dei risultati ottenuti, salvare la sequenza nella vostra cineteca.



Il portiere sembra coprire al meglio la propria porta, ma la zampata è in agguato!



IO C'HO L'INTERNET A BABBO PERO' IL PROVIDER STA A SINGAPORE, MI CONVIENE? EH SI'!

Per tutti coloro che c'hanno l'Internet a babbo e il provider a Singapore la EA Sports ha deciso di offrire in omaggio il grandioso patch di NHL '97. Tutto quello che dovrete fare sarà fiondarvi di bella al sito www.ea.com e gironzolare finché non sarete giunti nella zona incriminata, cercando di dribblare le numerose offerte tentatrici che vi proporranno meravigliosi abbonamenti a basso prezzo nelle località più vicine alla vostra dimora (l'Internet sa tutto!). E che ci fate con il patch? Ma è semplice:

- 1) Potrete finalmente giocare anche sul vostro Cyrix 6x86.
- 2) Guarirete le emorroidi al vostro portiere, che potrà così rinviare il puck anche nelle situazioni più delicate.
- 3) Eliminerete il pericolo delle mazzette, cosicché, in caso di parità, andrà ai Playoff la squadra più meritevole e non quella con il pullman più lussuoso.
- 4) Impedirete ai commentatori di inciucarsi con il vinello dopo una dozzi-

na di incontri, così le loro telecronache saranno sempre lucide e precise.

5) Potrete finalmente contare le ossa che avrete spaccato nel tabellino riassuntivo di fine partita e nella schermata di editing delle Linee.

6) Eviterete di imprecare verso il redattore del presente articolo a causa delle rare situazioni di crash (alcune sequenze di animazione, l'eliminazione di una squadra durante il gioco in rete e dopo alcune punizioni).

7) Getterete gli occhiali che avrete appena acquistato a causa di qualche problema grafico occorso durante le animazioni.

8) Potrete sollazzarvi fino al blocco renale con lo stupendo peluche in omaggio per i primi dieci aderenti all'iniziativa.

A tutti coloro che non avessero il provider a Singapore e fossero disposti a separarsi senza troppe remore da quindici simpatici bigliettoni (il resto finisce nel fondo per la casa al mare del direttore) il senpai Silvestri ha promesso solennemente di procurarsi il patch entro la fine del millennio in modo da spalmarlo sull'amato dischetto argenteo.

IL DECALOGO DEL BUON GIOCATORE DI HOCKEY

OFFSIDE

Se sei un pattinatore attaccante senza il puck non precedere il dischetto attraverso la linea blu.

2 LINE PASSES

Fai in modo che il dischetto non attraversi due linee durante un passaggio a un compagno di squadra.

ICING

Nel caso tu sia un attaccante non spedire il dischetto oltre la linea di porta avversaria, quando sei sicuro che sarà il difensore antagonista a raggiungerla per primo. Sarai perdonato solo in caso di inferiorità numerica.

BREAKAWAY

Il contropiede è cosa buona e giusta: se l'attaccante avversario si trova a tu per tu con il portiere non tranciarli la gambina da tergo, poiché potresti mandargli in frantumi la dentiera.

FIGHTING

Non picchiare l'odioso sfidante, ma porgi

l'altra guancia in caso di collera da parte sua.

ROUGHING

Non caricare con la furia di un toro inferocito; se l'obiettivo si sposta all'improvviso potresti danneggiare le strutture con le corna.

HOOKING

Non fare lo sgambetto con la parte ricurva della mazza, poiché è sleale!

INTERFERENCE

Lascia stare il portiere avversario quando è nella propria area, perché ha ragione lui.

REFERING

Non prendere in giro l'arbitro con frasi del tipo "Ho sentito che la perdita di capelli può essere dovuta alla mutazione genetica dell'uomo in direzione dell'alce".

DYSENTERYING

Resisti con coraggio e pazienza all'eventuale attacco di dissenteria, evitando, se possibile, di imprecare nel caso di pareggio e ricorso ai tempi supplementari.



Credo che lo spettatore abbia usato parole troppo pesanti in direzione del giocatore: speriamo che regga l'esile barriera trasparente...

sperienza e alla mancanza della sezione di allenamento, imparerete ben presto a destreggiarvi e vi stupirete delle acrobazie e degli scambi che riuscirete a imbastire. Quando avrete raggiunto il rango di Master Blaster dell'abilità, potrete tentare il controllo manuale del portiere, ma non prendetela con il sottoscritto nel caso veniate sfottuti dagli avversari per le papere!

La chicca delle chicche è rappresentata dall'immane funzione di replay che, consentendo una predisposizione della telecamera

Momento tipico, il cambio di linea. La prima non si è ancora ripresa, mentre la seconda e la quarta sono riposate: penso che propenderò per quest'ultima, che non mi ha mai deluso.



della formazione casalinga per poi deliziarsi, durante ogni interruzione di gioco, con un motivetto sempre diverso (con l'accompagnamento del pubblico pagante), ispirato nella maggioranza dei casi alla tradizione classica. Per il controllo del giocatore evidenziato potrete gettare dalla finestra il complicatissimo meccanismo a 763 tasti programmabili indipendenti che avete importato dal Giappone, poiché saranno sufficienti i primi due tasti del joypad, la tastiera oppure il mouse (nel qual caso vi meritate anche l'appellativo di masochisti). Nonostante il disorientamento iniziale, dovuto a una probabile ine-

pressoché esente da limiti, permette al volgo di salvare le sequenze migliori in modo da creare una cineteca personale (perché non esiste un possibilità simile nelle simulazioni calcistiche? Buuuu...).

Al termine dell'incontro il programma provvederà ad aggiornare le statistiche delle formazioni coinvolte (quelle iniziali sono fondate sulla stagione passata), in modo da creare un database più realistico sempre al passo con gli eventi. Ebbene, tutto questo vi basta per appendere le scarpe chiodate alla parete e decidervi all'acquisto di un paio di panti?

Massimo Svanoni

Sulla mappa dell'America potrete selezionare il vostro team preferito: avrete così accesso al database allegato.



REVIEW



L'attaccante sembra aver trovato un varco sulla fascia; sono sempre possibili (e altamente spettacolari) le azioni di dai e vai e le finte, che rappresentano quasi un inedito per quanto riguarda le simulazioni sportive.

PC

Scelta dura, scelta difficile. Ancora una volta la decisione migliore la prende l'acquirente del CD allegato, demo alla

mano.

Intendiamoci, non ho nessuna intenzione di lavarmi le mani (sono anni che non lo faccio, mi pulisco sulla felpa del RED) e lasciare la responsabilità del giudizio ad altri. Anzi mi sento di esprimere una votazione globale decisamente di merito per premiare una simulazione sportiva che presenta solamente un paio di difetti (qualche rallentamento in alcune circostanze, la mancanza di una sezione di allenamento per le prime pattinate e la difficoltà, finanche realistica, nell'individuazione del dischetto impazzito), aprendo gli occhi dei videogiocatori italiani su una realtà sportiva molto spesso trascurata e rilegata al ruolo di americanata buona per i patiti.

Bene, proprio su questo aspetto verte la questione principale: piacerà la simulazione di hockey a chi l'hockey non l'ha mai visto, giocato né tanto meno mangiato? E la soluzione mi pare ovvia: provare per credere, grazie a quel gadget pulcioso e contestato che si chiama CD.

Per tutto il resto della masnada, ossia quella ristretta cricca di amanti del suddetto sport, non ci dovrebbe essere dubbi.

H A R D W A R E

Tanto per iniziare viene richiesto un P75 munito di Win '95 oppure DOS, nel primo caso equipaggiato con 16MB di RAM, 40MB di spazio ardischico e schede sonora e grafica (questa dovrà reggere i 65.535 colori) compatibili con le librerie DirectX 2.0, nel secondo con 8MB di RAM, 25MB liberi sul fisso e scheda grafica sullo standard VESA (sempre da 64K colori). Tra le schede sonore adatte al vecchio O/S troviamo la serie Sound Blaster, la Ultrasound e la Soundscape, mentre il CD-ROM dovrà essere quattro volte veloce. Per quanto riguarda i sistemi di controllo, sono supportati i joystick digitali, i joypad compatibili con il Gravis e quell'astronave del Grip, utile per le sfide a quattro partecipanti (collegando in rete con un protocollo IPX o via modem con un 14.400 di base, è possibile giocare in otto). Infine le raccomandazioni: P133, con 16MB di RAM, 70 di HD e scheda video munita di 2MB.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

94

GLOBAL

SHATTERED STEEL



TM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

D&L

AVANTI, CE N'E' PER TUTTI !



CD.Rom

MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486/66 CON CPU
O SUPERIORE,
8 Mb RAM (RACCOMANDATI
16 Mb PER 16-BIT SOUND),
w/560k MEMORIA DI BASE LIBERA,
20 Mb LIBERI SU HD,
LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA, MOUSE O JOYSTICK.

£ 99.900

E' il 2132. Siete in tanti sulla terra... troppi. Sei uscito con il tuo Planet Runner su un pianeta vicino... c'è un problema alle comunicazioni... roba da niente... INVECE NO !!

Arrivano da tutte le parti... sono armati fino ai denti... sono numerosissimi... sono robot ostili guidati da un'intelligenza artificiale... vogliono distruggere tutti gli abitanti e tu sei solo...

Avanti... ce n'è per tutti !!!

Con grafica "VOXEL" + fluida + realistica = un passo avanti nel genere di simulazione Mech.

Numero Verde

167-821177

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

LEADER



Muori Demente Kanaglia ???
Massima Distruzione Kosmica ???
Musica Da Kollasso ???
Mango Datteri Kiwi ???

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.leadspa.it



M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION™

Penso che la risposta a tale domanda non ci sia data a sapere, quindi, bando alle ciance, cominciamo a esplorare l'universo di M.A.X.. Contrariamente a quello che molti di voi potrebbero pensare, non si tratta di una simulazione di una rivista di videogiochi, basata sulla vita del nostro poliedrico, polimorfo e poli-fateunpovoi direttore esecutivo ma, come già annunciato nel cappello introduttivo, si tratta dell'ennesima variante di quel capolavoro di Command & Conquer o, volendo essere più moderni, di Red Alert.

Il futuro è il più remoto immaginabile, lo spazio è quello di sempre: vasto, con moltissime galassie e pieno di alieni. La vita nell'universo prosegue per molti anni nella completa tranquillità, i pianeti abitabili non ancora conquistati sono molti e tutte le

Ho da poco ultimato la recensione di Blood & Magic ed ecco che mi ritrovo a dover scrivere un altro articolo su un altro strategico della Interplay: sarà stato il destino o lassù nei cieli redazionali qualcuno mi sta guardando?



Il vostro obiettivo in questa missione sarà quello di distruggere le due eco-sphere nemiche: bersagli tutt'altro che facili poiché difesi da un folto schieramento di torrette antiaeree.



Il mio attacco è andato a buon fine e le costruzioni nemiche sono oramai completamente annientate. Lo scopo di questa missione era quello di ottenere il miglior punteggio entro trenta turni: l'avversario computerizzato non ha più possibilità di recuperare.



Un frammento della presentazione: per diventare dei generali M.A.X. dovrete trasferire il vostro cervello in una capsula aliena dalla quale è possibile comandare il proprio esercito.



Questa è la schermata dalla quale si decidono quali armamenti costruire: in basso a sinistra potete vedere i parametri che caratterizzano ogni vostra unità, prima di decidere cosa produrre analizzateli attentamente.

Per incrementare la qualità dei propri veicoli si possono costruire dei centri di ricerca da impiegare nello studio di svariati fattori: da questo menu potrete decidere come ripartire i vostri scienziati.



razze sono libere di espandersi come meglio credono, ma (c'è sempre un ma, altrimenti come si potrebbe farne un gioco?) forse lo spazio non è proprio immenso come si ritiene e le stelle colonizzabili diminuiscono velocemente, fino a quando le forze aliene si ritrovano a combattere per il loro possesso. Fino a questo punto, a noi terrestri, non potrebbe importarcene meno, tanto più che il nostro bel planetino è ecologicamente devastato e la razza umana rischia di scomparire. La cosa, d'altro canto, non può che far piacere agli invasori che, non volendosi sporcare le mani in guerre sempre più sanguinose, sono alla ricerca di qualcuno che combatta le guerre al posto loro. L'esperimento degli eserciti robotizzati è stato un vero fallimento ed è quindi nei terrestri, un popolo tecnologicamente arretrato, che trovano le pedine delle loro battaglie. Si presentano come portatori di pace, si sono accorti che la Terra è destinata allo sfacelo e ci offrono altri pianeti su cui poter andare a vivere. Naturalmente per la nostra razza non esistono vie d'uscita: dobbiamo sottostare alle loro proposte. Tutta la popo-



Per avere un chiaro quadro della situazione ho attivato l'opzione che mi permette di osservare lo stato del mio esercito: la freccia verde indica che le unità hanno ancora movimenti a disposizione, mentre il proiettile giallo evidenzia la possibilità di portare altri attacchi.

dire che le astronavi con i terrestri possano essere distrutte: fino a quando ci saranno questi ostaggi non si potrà mai agire liberamente.

Al termine dell'ottima presentazione, e sistemati a vostro piacimento i parametri nelle preferenze, dovrete scegliere una delle modalità di gioco e avrete subito modo di accorgervi di come sia versatile M.A.X.: si può giocare in più persone (in rete, con il modem, tramite collegamento diretto o addirittura sullo stesso computer) selezionando uno degli scenari previsti o creandoli a proprio piacimento, mentre, se si decide di giocare da soli, ci si può intrattenere con le missioni d'addestramento (15), con le missioni avanzate (24), con la sterminata campagna militare o creando dal nulla (settando vari parametri quali numero di avversari, quantità di materie prime, crediti iniziali, obiettivo della partita) un campo da gioco sul quale affrontare i nemici computerizzati.

La struttura di M.A.X. all'inizio potrebbe sembrarvi ostica (soprattutto per il fatto che le missioni d'allenamento non sono abbastanza esplicative e non coprono tutti gli argomenti) ma con qualche ora di pratica imparerete a destreggiarvi discretamente fra i meccanismi del gioco. L'edificio più impor-

lazione viene così stivata in decine di enormi astronavi e ha inizio il viaggio per nuovi mondi; solo una cosa non c'è stata detta: dovremo combattere per guadagnare il pianeta che ci è stato promesso!

Gli alieni stringono degli accordi fra di loro, gli esseri umani vengono divisi equamente fra di loro fino a formare, escludendo delle minoranze, otto clan e i regolamenti recitano precisi: "le battaglie per i pianeti possono essere disputate solamente da questa razza inferiore, alla quale verrà affidato un armamento standard che, per evitare rivolte, sarà inferiore ai mezzi da guerra in nostro possesso". Per ognuna delle astronavi contenenti la nostra civiltà, viene poi scelta una persona che dovrà rivestire il ruolo del comandante; per aumentare le capacità di questi uomini, il loro cervello viene inserito in capsule aliene dalle quali, grazie a una particolare interfaccia, saranno in grado di dare ordini ai loro eserciti: questi sono i generali M.A.X. (acronimo che sta per Mechanized Assault & Exploration).

L'umanità si ritrova così salva dal destino della perduta Terra, ma soggiogata dal volere degli alieni che



impartiscono ordini secondo i propri vezzi: della promessa che era stata fatta non v'è più traccia.

La prima ribellione è ancora nei cuori di tutti i terrestri, come diretta conseguenza della totale distruzione di una delle navi da trasporto e dell'annullamento di milioni di vite umane. Sono passati anni da quell'episodio ma, nonostante la ferita bruci ancora profondamente, i nostri eserciti non hanno ancora perso la speranza... e quattro degli otto clan (gli altri sono troppo spaventati dall'egemonia aliena) giurano solennemente di tentare con ogni mezzo di riguadagnare la libertà.

Qui ha inizio il gioco, voi impersonerete un generale M.A.X. e, durante le battaglie che disputerete secondo il volere dei vostri padroni, dovrete cercare di apprendere nuove tecnologie per affrontare l'egemonia aliena. Il vostro primo obiettivo sarà quello di trovare relitti alieni che contengano preziose informazioni e quindi di escogitare un sistema per impe-

Le animazioni di intermezzo sono tutte di ottima qualità, sia grafica che sonora sono di pregiata fattura e mi hanno lasciato a bocca aperta in più di un'occasione;

Una volta estratti i materiali dal terreno dovrete decidere di quali materie avete maggiore necessità per poter così concentrare su queste i vostri sforzi.

tante è la stazione mineraria che estrae dal terreno combustibile, oro e materie prime (si usa questa generalizzazione senza entrare nello specifico dei vari materiali), poi bisognerà costruire dei generatori di energia che, consumando due unità di combustibile, creano un'unità di energia permettendo a fabbriche e stazioni minerarie di funzionare. Il passo successivo consiste nell'attrezzarsi con dei magazzini per conservare tutto quello che si estrae, poi si può cominciare a pensare alla battaglia. I primi strumenti utili sono le torrette per la difesa (ne sono disponibili 4 tipi) e la fabbrica di veicoli leggeri che vi permette di produrre la prima arma d'assalto, gli scout: sono velocissimi e possono sparare indipendentemente dal numero di mosse effettuate, ma sono anche molto deboli. Le altre fabbriche, molto più costose, producono dei veri e propri eserciti d'offesa: l'industria di veicoli pesanti per tutti gli immagina-



Quando vorrete crearvi una vostra missione dovrete anche decidere con quale clan schierarvi: ognuno possiede alcuni bonus che porterà a scegliere determinate strategie di gioco.

Oltre a portare a compimento una missione, in ogni partita occorre ricercare dei relitti alieni nella speranza di scoprire nuove e più potenti tecnologie.



bili veicoli di terra, la base aerea per portare gli attacchi dall'aria e il molo per fabbricare tutti i tipi di imbarcazioni. Una volta che si possiede un piccolo plotone si può pensare ad altre strutture: gli habitat permettono la sopravvivenza a tre squadre di lavoratori con i quali si possono operare centri di ricerca (per studiare e migliorare le proprie attrezzature), sale d'addestramento (per produrre i fanti e gli utilissimi infiltratori) e le eco-sphere, degli ambienti naturali che riproducono la vita terrestre e che non hanno altro scopo se non quello di dare punti; abbiamo poi la

M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT EXPLORATIONS

raffineria che trasforma l'oro in crediti utilizzabili per apportare ulteriori miglioramenti al proprio esercito e, infine, ci sono altre strutture che permettono di aggiustare, di ricaricare e di aggiornare le unità già prodotte.

L'interazione in M.A.X. è molto elevata, le costruzioni e le unità presenti nel gioco sono parecchie (non ne ho citate alcune minori per non perdersi e per non perdervi in lunghi elenchi) e ognuna di queste va studiata attentamente; le opzioni a disposizione sono numerose e, nonostante alle prime partite potreste provare un senso di smarrimento, ben presto vi accorgete di riuscire a gestire con accortezza tutti gli aspetti del gioco.

Vi sembrerà a questo punto che l'Interplay abbia sfornato un Command & Conquer con una robusta trama, ma bastano poche partite per accorgersi

Al termine dello scontro una schermata finale riassumerà il risultato delle vostre prodezze.



dell'enorme differenza: M.A.X. è un gioco decisamente strategico nel quale l'azione e la frenesia del capolavoro Westwood hanno lasciato il posto a un'impostazione più tattica che vi costringerà a spremere fino in fondo le vostre meningi. Gli scontri sono divisi in turni, tutti i veicoli possono svolgere un determinato numero di operazioni alla volta e tutte le unità di misura si intendono "per turno": una stazione mineraria estrae fino a sedici materie prime per turno, per costruire una semplice torret-

Le eco-sphere, inizialmente, dato che non generano armate, potrebbero sembrarvi degli edifici secondari, ma visto che per superare molte missioni occorre raggiungere un determinato punteggio, capirete che uno dei vostri primi obiettivi sarà quello di cercare di preservare le vostre eco-sphere intatte e, nel frattempo, di distruggere quelle avversarie.



Dopo essere riuscito ad assemblare un cospicuo numero di mezzi d'assalto sto sferrando l'attacco alla base nemica. Grazie a una comoda opzione è possibile osservare i raggi d'azione dello schieramento avversario.

ordinare l'avanzamento di una vostra armata.

E siamo così giunti all'aspetto più importante di tutto il gioco: lo scontro fra eserciti. Data la divisione a turni anche questa sezione non può che essere prevalentemente strategica e, a conferma di questo aspetto, ogni veicolo è individuato da nove (!!!) caratteristiche che ne determinano punti di forza e talloni di Achille: capacità d'attacco (è il danno apportato all'avversario), numero di spari per turni, portata (è la distanza dalla quale si può colpire un nemico), numero di munizioni, corazza (cioè la capacità di difesa), energia vitale (al termine della quale dovete dire addio alla vostra unità), radar (raggio di individuazione degli altri combattenti), numero di mosse per turno e costo in termini di materie prime (generalmente quest'ultimo è relazionato al numero di turni che occorrono per fabbricare il veicolo).

Per sperare di vincere dovrete tenere bene in mente tutte queste caratteristiche e dovrete sfruttarle per sconfiggere il nemico: le armi a lungo rag-



La qualità delle schermate statiche è senza dubbio elevata. Questo edificio è un generatore di energia: è una delle costruzioni più importanti ma, sfortunatamente, risulta decisamente fragile.

Grazie al surveyor potrete perlustrare il terreno circostante alla ricerca della miglior posizione per la stazione mineraria. I tre diversi colori rappresentano i tre possibili materiali (oro, combustibile e materie prime in generale) mentre il numero corrisponde alle quantità di questi presenti nel sottosuolo.





In alcune missioni risultano di vitale importanza gli infiltratori: sono invisibili alla maggior parte delle unità e penetrando nel territorio nemico possono disattivare e rubare i mezzi avversari.

Un'altra immagine da una delle animazioni di intermezzo: questo mezzo si trasforma in una stazione mineraria, l'edificio che dà la via al vostro insediamento.

gio terranno a bada molti avversari, i veicoli veloci possono raggiungere una locazione colpire e arretrare fino a una distanza di sicurezza, i mezzi aerei, in assenza di contraerea, possono agire indisturbati e alcuni mezzi, come sommergibili e infiltratori, sono invisibili alla maggior parte delle unità. Scordatevi completamente di poter giocare tranquillamente come in Red Alert o in Warcraft, in M.A.X. ogni mossa va calcolata con precisione e per ogni missione andrà studiata una nuova, complessa strategia che vi permetterà di raggiungere la tanto agognata vittoria. Alla Interplay sono stati molto attenti alla realizzazione della loro ultima opera e devo ammettere che è stato fatto un ottimo lavoro: sotto il punto di vista tecnico siamo a livelli molto elevati, con la possibilità di zoomare sul terreno di gioco (si passa dalla visione completa della mappa, ai particolari della costruzione) e con delle (numerose) animazioni di intermezzo da togliere il fiato e, anche durante le vari missioni, vi accorgete della cura che è stata profusa in tutti i particolari. Le opzioni sono molteplici e



Per tutti i tipi di mezzi (terrestri, navali e aerei) esistono delle strutture che permettono di aggiustare i veicoli danneggiati, di ricaricarli quando terminano le munizioni e di aggiornarli con le nuove tecnologie scoperte.

Durante il gioco si può decidere liberamente il livello di ingrandimento voluto. Purtroppo con questo sistema la qualità della grafica diminuisce notevolmente: basta comunque possedere 16MB di RAM per attivare un'opzione che permette di ottenere un rendimento più elevato.



per tutti i gusti mentre i difetti veri e propri sono pochi: si può organizzare l'esercito in gruppi di massimo 10 elementi (ma questi risultano estremamente comodi) e può capitare (raramente, per fortuna) che un veicolo, cercando la strada più veloce, vada a finire sotto il fuoco nemico.

Mi rimane da sottolineare (ma non mancherò di rimarcarla nel commento globale) l'estrema difficoltà del gioco che, nonostante i sei livelli di bravura del computer, costringe i giocatori a imparare, fin dalle prime partite, delle strabilianti tattiche con le quali soverchiare il risultato delle missioni: imparerete così ad attendere, prima di attaccare, che i carri armati si muovano e terminino le mosse a loro disposizione, manderete in avanguardia aerei passeggeri vuoti in modo che il nemico rimanga senza più possibilità di sparare e via dicendo con altre strategie che scoprirete da soli e che non mi sembra il caso di svelarvi in questa sede.

RED



PC

Ed eccoci giunti al nostro usuale appuntamento con il commento finale: che dire?

Partiamo con alcuni punti che non mi hanno del tutto convinto: di "tempo reale" non ve n'è traccia e la pseudo-modalità disponibile in alternativa alla classica impostazione a turni sembra essere stata inserita solamente perché ormai la possiedono quasi tutti i giochi: sebbene inizialmente potreste perfino apprezzarla, vi assicuro che non tarderete a tornare a quella a turni.

Non che io abbia niente nei confronti degli strategici, per così dire, "seri", non mi sono certo fatto turbare da questo primo elemento e ho continuato imperterrita a giocare per svariate ore. La prima vera critica da muovere riguarda le missioni d'allenamento: il gioco è vasto, e sono appunto questi livelli che dovrebbero introdurre, gradatamente, il giocatore nei meccanismi base. Purtroppo questo avviene solo in parte e, sebbene imparare a giocare non sia estremamente difficile, sono dell'opinione che una sezione di training ben fatta avrebbe ammorbidito notevolmente il primo impatto.

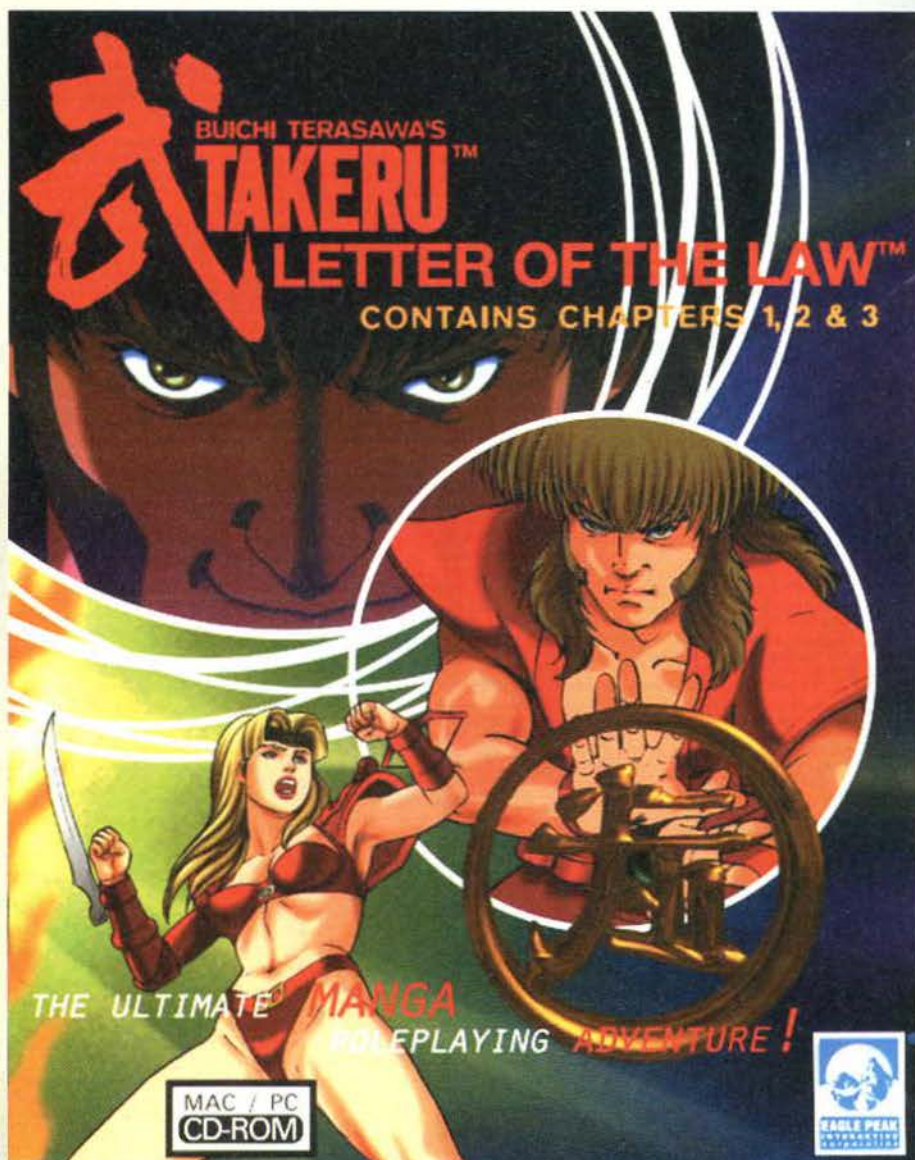
Passando successivamente alle altre missioni o alla campagna militare le cose peggiorano ulteriormente. Vengono ben presto introdotti diversi altri concetti e per portare a termine la prima battaglia occorre una non indifferente dose di strategia: anche al livello più semplice dovrete sudare parecchio per capire come affrontare un esercito nemico in sovrannumero con uno spiegamento difensivo, tra torrette standard e postazioni antiaeree, quasi insuperabile.

In definitiva, il problema principale di M.A.X. è l'eccessiva difficoltà: fin dai primi livelli si devono affrontare schieramenti nemici decisamente notevoli che vi costringeranno a calcolare attentamente ogni singola mossa: sbagliare una volta equivale a perdere un'unità, commettere un secondo errore significa giungere alla prematura fine della partita. Tutti i patiti dei giochi strategici dovrebbero comunque dare un'occhiata a questa produzione Interplay poiché non mi meraviglierei se dovessero trovarla di loro gradimento. Non dimentichiamoci poi della modalità a più giocatori che potrebbe tenere impegnati voi e i vostri amici per parecchio tempo. Chiudo segnalando che tutta la realizzazione è in italiano.

H A R D W A R E

Per entrare nell'universo di M.A.X. dovrete munirvi di almeno un 486/DX2 a 66MHz con 8Mb di RAM, scheda SVGA e lettore CD-ROM a doppia velocità. Il processore consigliato è comunque il Pentium, poi un lettore 4x agevolerà senz'altro i frequenti caricamenti e, per finire, 16MB di RAM sono molto ben accetti, poiché permettono di attivare un'opzione che incrementa la qualità della grafica.





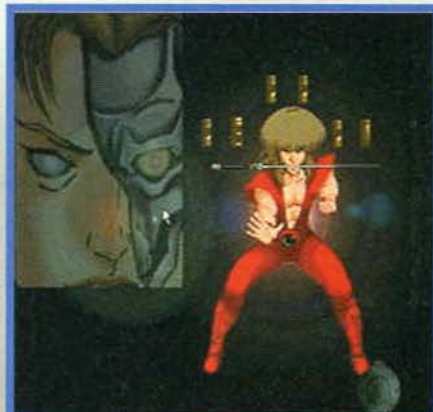
Takeru è un cacciatore di taglie. Strano, perché in genere ai cacciatori di taglie si fa sempre fare la parte dei cattivi oppure, al massimo, la parte dei bei tenebrosi in cerca di redenzione. Ma Takeru, lui non è niente di tutto questo, anzi è un vero e proprio eroe di tutto punto. Accompagnato dal suo fedele compagno Bumbuku, il nostro decide di ravvivare la giornata addentrandosi nella temibile terra di Yamato, dove ad accoglierlo, manco a dirlo, trova tutta una bella serie di stregoni, demoni e criminali di ogni fatta. In questa terra a metà fra il Giappone medievale e l'era post-tecnologica, dove la magia regna sovrana, Take-

ru ha il compito di trovare Genta, il più cattivo di tutti i cattivi del luogo. Ma dopo essersi confrontato con costui, senza neanche il tempo di riposarsi un secondo, Takeru deve subito rimettersi al lavoro per salvare le reali chiappe della principessa Kazahime, che come capita a tutte le principesse che si rispettino è stata rapita da un gruppetto di loschi figurati. Il mandante dell'atroce crimine, stavolta, è una stregonessa chiamata Kaganju, il cui nome peraltro è elemento sufficiente per renderla detestabile. Pensate che sia abbastanza? Ma no, infatti dopo aver

Giovane avventuriero offresi, per salvare principesse: contattare Takeru, ore ufficio...



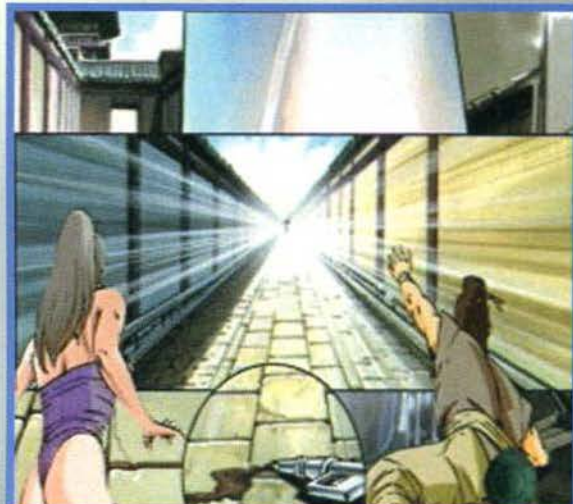
In questa schermata potrete fare conoscenza con i vari simboli Kanji...



La tizia sulla sinistra (vagamente somigliante a Kano di Mortal Kombat) sta per fare una brutta fine...

recuperato la dolce erede al trono di Yamato, veniamo a sapere che Koryu, una fedele amica della principessa, è anch'essa prigioniera di Kaganju. Neppure il tempo di bere un caffè ed ecco il nostro valoroso eroe che si getta alla ricerca della nuova dispersa: e poi non ditemi che le belle ragazze non sono più persuasive di una pistola puntata alla tempia. Questa volta però, Takeru dà solo contro Kaganju e la sua combriccola non può farcela, e deve ricorrere all'aiuto di Hien. Costei, valorosa guerriera, è venuta in cerca dello specchio di Kaganju, che rappresenta una sorta di portale dimensionale tramite cui è possibile liberare tutti i prigionieri che la malvagia stregonessa ha fatto nel corso della sua nefanda carriera. Takeru e la bella Hien uniscono le loro forze e finalmente riportano la pace e la tranquillità nella terra di Yamato. Appena il tempo di festeggiare un po' ed ecco che una nuova ombra si getta sulle anime dei nostri eroi: il padre di Hien, Kurotora, viene ucciso da una misteriosa maledizione inflittagli da Kaganju, che evidentemente per necessità di sceneggiatura non è stata eliminata in via definitiva. Sul letto di morte, Kurotora si lascia andare ad una clamorosa rivelazione: non è lui il vero padre di Hien...

Le sequenze tridimensionali sono visualizzate in una finestra piuttosto ridotta, ma sono molto belle da vedere...



A essere onesti, nel corso di questa scena non ho capito un accidente di cosa stesse accadendo... Che sia l'età?



La sequenza del giardino è decisamente la più bella tra tutte quelle in 3D...

I nostri, opportunamente camuffati, stanno per affrontare la malvagia Kaganju...

si consigli e infine risolverà lui stesso gli enigmi. Per questi motivi, Takeru si presenta come un prodotto atipico e come tale dev'essere considerato. Il gioco segue molto fedelmente la storia del manga da cui è tratto, che poi è quella che vi ho raccontato poco sopra. Lo svolgimento generale prevede una serie di

E vi assicuro che non sarebbe ancora tutto, ma è in questo punto che si conclude il terzo capitolo della saga di Takeru. Nel titolo che vi presentiamo in queste due pagine, infatti, sono inclusi i primi tre capitoli della serie, che saranno presto seguiti dai tre conclusivi. Per prima cosa, è importante sottolineare che "Takeru: Letter of the Law", non è esattamente un gioco, bensì un manga interattivo. Non a caso, questo prodotto è tratto appunto da un fumetto di un autore molto famoso nel paese del sol levante, Buichi Terasawa. Chiaramente esiste un certo grado di interattività all'interno di Takeru, ma la maggior parte del tempo di fronte al monitor lo si passa ad assistere passivamente a delle scene animate in 2D. Laddove al giocatore è lasciata un po' più di libertà è nelle sequenze tridimensionali, durante le quali potrete scegliere quali percorsi intraprendere e in cui saremo anche chiamati a risolvere alcuni semplici enigmi per proseguire nell'esplorazione. Da notare che questi puzzle sono piuttosto elementari e non vogliono in alcun modo essere di ostacolo allo svolgimento della storia: se infatti non riuscirete a superarli (o più semplicemente non ne avrete voglia), basterà chiedere aiuto al fido Bumbuku, che elargirà prezio-

scene tridimensionali che necessitano del coinvolgimento, seppure limitato, dell'utente, e scene bidimensionali disegnate in puro stile manga. Di tanto in tanto vi sarà richiesto di intervenire anche durante queste sequenze, scegliendo un particolare simbolo Kanji che influenzerà il seguito dell'azione. Potete familiarizzare con questi simboli in un'apposita schermata del menu di Takeru, che vi offre anche la possibilità di fare conoscenza coi diversi personaggi



Cliccando su Bumbuku, in alto a destra, riceveremo preziose informazioni per risolvere questo puzzle...



Kaganju ed il suo gruppo di sbandati non hanno pietà neppure per delle dolci fanciulle...

della storia e di saltare da una locazione all'altra. Contrariamente a quanto possiate pensare, esiste anche un fine del gioco: raggiungere una particolare locazione tridimensionale in cui dovrete liberare un certo Maestro Bushido. Per raggiungere questo luogo dovrete aver visitato tutte le differenti ambientazioni nonché risolto tutti gli enigmi, senza però aver mai chiesto aiuto a Bumbuku. Non si può dire che affrontando il mondo di Yamato non se ne rimanga affascinati, e l'esplorazione dei vari ambienti può risultare molto coinvolgente. Ma basterà questo a fare di Takeru un prodotto vincente?

Jacopo Prisco

QUESTIONE DI TECNICA

Per realizzare "Takeru: Letter of the Law" gli sviluppatori hanno attinto ad una vasta quantità di materiale originale creato da Buichi Terasawa, oltre ad avvalersi di una tecnologia denominata ASF (Animated Screen Format), che consente di caricare i vari fotogrammi in maniera fluida e senza pause direttamente dal CD. Le sequenze in 3D, invece, sono state prima create in wireframe con 3D Studio e poi trattate con Photoshop per aggiungere le varie texture. E bisogna ammettere che il risultato, in questo caso, è davvero soddisfacente. Per dar voce ai vari personaggi sono stati utilizzati dodici attori professionisti, che hanno letto uno script tratto direttamente dal lavoro di Terasawa. Il gioco è anche stato tradotto in varie lingue, tra cui purtroppo manca l'italiano: Takeru è però disponibile in Inglese, Giapponese, Francese, Tedesco, Spagnolo e Portoghese.

PC

Il difetto di Takeru, se così lo possiamo definire, è che non è un gioco. Come è d'altronde ben specificato sulla confezione, Takeru è un manga interattivo, e come tale offre un limitato livello di interattività. Non a caso, le maggiori richieste per questo titolo provengono da videotecche e negozi specializzati in materiale giapponese (anime, fumetti e via discorrendo) e non tanto da rivenditori di software e videogame. Perciò, mi sento di consigliare questo titolo ai soli appassionati di manga e a coloro che in qualche modo conoscono il personaggio o le opere del suo autore. Dal punto di vista estetico, comunque, Takeru si presenta molto bene, con sequenze tridimensionali di ottima fattura e scene animate in 2D che ricordano piacevolmente lo stile di un fumetto, pur essendo assai più coinvolgenti. Il fatto di aver incluso enigmi e puzzle che richiedano l'intervento dell'utente è un'intento ammirevole, ma sembra essere più che altro un palliativo, un "escamotage" per poter dire che Takeru è un'esperienza interattiva. D'altronde non si può neanche criticare la struttura di questo titolo, che ha ragione di essere così com'è: l'intento dei programmatori era proprio quello di creare una versione animata e più coinvolgente del fumetto da cui Takeru è stato tratto. Il voto perciò non deve essere visto come una valutazione negativa, ma piuttosto come l'ammissione che siamo di fronte ad un prodotto di nicchia, per questo difficile da giudicare. Coloro che potrebbero essere interessati a questo titolo non terranno conto del giudizio globale, fermo restando che Takeru, dal punto di vista strettamente tecnico, è un prodotto estremamente ben realizzato.

H A R D W A R E

Takeru risiede su 2 CD e utilizza la tecnologia Quicktime. I filmati vengono caricati direttamente da CD, per cui non è richiesto alcuno spazio su disco. Per farlo girare avrete bisogno di almeno un 486/66 con 8MB di memoria, un CD a doppia velocità e una scheda grafica piuttosto tranquilla, visto che il formato video è necessariamente a 256 colori. Per godere delle sequenze in 3D senza rallentamenti di sorta, però, consigliamo un qualunque Pentium e soprattutto un CD-ROM quantomeno 4x.

PRESENTAZIONE ●
 GRAFICA ●
 SONORO ●
 GIOCABILITÀ ●
 LONGEVITÀ ●

74

GALEA

74

GALEA

Tom Clancy ★ SSN

Eureka! Un gioco progettato da uno dei più geniali scrittori di tutti i tempi! Lo voglio!!!

Riguardo a Tom Clancy ho già avuto modo di esprimere più volte su queste pagine la mia sconfinata ammirazione, ma visto l'avvenimento (un titolo che porta il suo nome) ho deciso di dedicare un piccolo box a uno dei più eclettici scrittori della scena contemporanea. In SSN verrete calati in uno scenario da fantapolitica progettato dal Maestro (chi, Tabarez? NdSS), caratterizzato da una notevole complessità e incredibilmente coinvolgente: la Cina ha invaso un'isola protetta dagli USA, provocando il pronto intervento da parte di questi ultimi, altresì coadiuvati dalla totalità degli stati appartenenti al blocco occidentale (e non venitemi a dire che tale definizione non ha più senso). Come i più smaliziati di voi sapranno SSN è una sigla che indica un formidabile sottomarino a disposizione della flotta americana, per cui è del tutto scontato che il vostro compito sarà quello di servirvi del mezzo da oltre un miliardo di dollari per dare un tangibile apporto alla guerra che è appena scoppiata.

Solitamente le recensioni di simulatori di qualsivoglia tipo includono la descrizione della trama giusto al fine di rendere completo l'articolo, ma nel nostro caso considerate che il background è parte integran-

comando di un sottomarino e delle problematiche che una battaglia condotta quasi interamente sott'acqua comporta, ritengo più che opportuno tracciare brevemente il quadro della situazione.

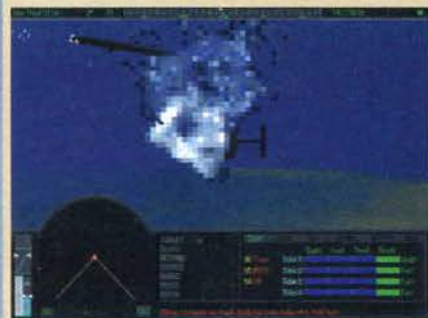
Il sottomarino offre una manovrabilità certamente superiore a quella di una nave (sia in termini di velocità che di capacità di mutare repentinamente la propria rotta), ma è estremamente vulnerabile di fronte a un siluro: il rapporto tra le velocità dei due non è certo così disastroso come nel caso di una corazzata contro un missile, ma rimane comunque tale da indurre qualsiasi comandante a cercare di mantenere al minimo la probabilità di essere intercettati. Ciò è possibile sfruttando le particolarità del mare e le doti di silenziosità del mezzo: è noto, infatti, che la temperatura dell'acqua varia notevolmente a seconda della profondità, per cui si vengono a creare veri e propri "strati" che impediscono, o riducono di molto, la trasmissione delle famigerate onde sonore inviate dai sonar.

Da ciò si deduce che più un sottomarino è vicino alla superficie dell'acqua, maggiori sono le probabilità di essere individuati (non solo dalle navi, ma anche dai temibilissimi elicotteri sonda che sganciano in pochi istanti grappoli di boe sonar, per non parlare di un qualsiasi velivolo che si trovi "casualmente" nelle vicinanze). Purtroppo non è possibile condurre interamente una battaglia mantenendosi protetti nella profondità del mare, poiché al momento del lancio di un siluro è necessario avvicinarsi alla superficie: diversamente, si consumerebbe una eccessiva quantità di aria compressa, terminata la quale non sarebbe più possibile risa-



La sezione di pratica è utilissima e decisamente intrigante, dal momento che è possibile scegliere il numero e il tipo di avversari con cui avremo a che fare nella missione, nonché la loro intelligenza artificiale.

BOOM! Siamo stati colpiti, ma per fortuna non tutto è perduto. La spiccata intelligenza dei nemici è uno dei fattori vincenti di SSN: non pensate di calarvi in acqua e sbaragliarli senza problemi, perché anche la seconda missione si rivelerà piuttosto ostica.



Ehm, pensavo di essere più carismatico, dopo tutti i libri che ho letto di Clancy (di cui mi ritengo un grande esperto), ma nella pratica i miei risultati non sono stati eclatanti come pensavo! Ribadisco, comunque, che le missioni sono tutt'altro che facili e prima di finire il gioco occorreranno molti infruttuosi tentativi.

Ehi! Che diavolo è quello? Ma come, non sapete nemmeno riconoscere un innocuo pesciolino?



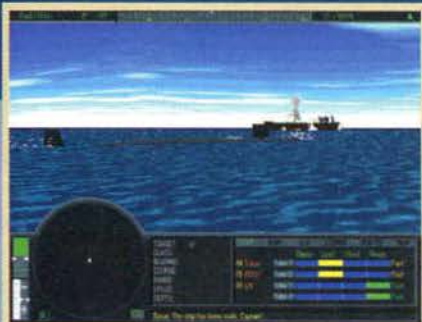
te dell'incredibile divertimento che il titolo può garantire: non solo i numerosissimi filmati presenti sono qualitativamente sbalorditivi (sia dal punto di vista grafico che sonoro), ma l'estrema complessità dello scenario e l'interessantissimo evolvere della trama rendono le vicende qualcosa di molto più importante che non un semplice pretesto per giustificare le missioni che ci verranno proposte.

Siccome presumo che molti di voi non avranno nemmeno la più pallida idea di come sia possibile nel concreto il

Ci troviamo nella fase di briefing della missione e possiamo osservare la mappa nel quale si svolgerà l'azione.



REVIEW



Ci troviamo a quota periscopica e abbiamo attivato la telecamera esterna; l'attacco di una nave è un'operazione relativamente facile, a patto di usare un po' di acume tattico (questa volta non ho spazio per un box di consigli, per cui dovrete arrangiarvi da soli!).

Le acque sono piuttosto agitate, ma per il momento possiamo ritenerci fortunati: il famigerato siluro ci è passato pericolosamente vicino e il nostro scafo è ancora intatto.

lire in tempi ragionevoli; inoltre il periscopio, che anche in un'epoca di incredibile automatismo è fondamentale per determinare con precisione il bersaglio che si muove sul pelo dell'acqua, ha una lunghezza molto limitata, per cui non è possibile utilizzarlo, ad esempio, a 100 metri sotto il livello del mare.

Come avvengono le battaglie? Anzitutto occorre portarsi nella zona "calda", utilizzando le manovre più opportune per non farsi rilevare (si deve cioè mantenere una velocità minima, evitare di effettuare spostamenti repentini che creerebbero del rumore indesiderato, sfruttare gli "strati" e via dicendo); quindi si aziona il sonar (che può essere attivo o passivo) e dal momento in cui si riceve un "contatto", cioè un segnale più o meno preciso circa la presenza di un'unità nei paraggi, si manovra in modo da raggiungere la posizione più conveniente per il lancio: è ad esempio di vitale importanza lanciare un siluro con un'inclinazione quasi perpendicolare rispetto a una nave, la quale risulta così maggiormente visibile alla sonda del primo. Fatto questo, il computer di bordo si preoccupa di calcolare un'adeguata soluzione di tiro, dopodiché sta al comandante decidere quando effettuare il lancio. Detto questo, vediamo cos'ha da offrire il nostro SSN. I programmatori hanno tenuto a sottolineare la differenza del titolo rispetto agli altri simulatori di sottomarino: più nello specifico, essi hanno opportunamente deciso di arricchire il gioco con numero-



Una foto del "genio" era il minimo che potessi fare...

si elementi arcade i quali, pur pregiudicando notevolmente il livello di realismo dell'azione, garantirebbero alla fin fine un coinvolgimento e un divertimento impagabili. Dovete infatti sapere che i singoli scontri fra due sottomarini possono risolversi in spara e fuggi della durata di vari giorni e la maggior parte del tempo durante la battaglia è passata cercando di captare un contatto qualsiasi che nella maggior parte dei casi riveli un falso allarme. SSN è un'altra cosa: la visuale inquadra il sottomarino da dietro e il nostro

compito non è solo quello di scandagliare la zona circostante decidendo la tattica più opportuna da utilizzare (rivelare cioè la nostra presenza mediante l'utilizzo del sonar attivo, lanciare un siluro a casaccio per "creare un po' di movimento" e così via), bensì quello di pilotare il sottomarino effettuando le opportune correzioni di rotta e variando il regime dei motori.

Il nostro mezzo dispone di quattro tubi dai quali vengono lanciati i siluri: questi ultimi sono presenti in due versioni, il MOSS (che consiste in un aggeggio che emette gli stessi rumori del nostro sottomarino, utile per sviare il nemico) e quello consueto per colpire il bersaglio; in quest'ultimo caso possiamo scegliere se lanciarlo nella modalità Stealth, Unguided e Fast (le prime due sono autoesplicative, mentre riguardo alla terza basti dire che il siluro rivelerà fin da subito la sua posizione, ma viaggerà al massimo regime fino alla fine del carburante).

Poiché il siluro ha una gittata limitata, occorre portarsi piuttosto vicini al nemico, ponendo nel contempo attenzione a non essere individuati (e quindi sfruttando le zone insensibili al suo sonar); anche il rilevamento dei contatti pone molti problemi strategici, ma leggendo con attenzione il manuale (e un paio di libri di Clancy) non si dovrebbe avere alcun problema (o quasi).

Prima di concludere, mi rimane da accennare un giudizio sulle missioni: varie, coinvolgenti e incredibilmente divertenti, grazie anche all'AI del nemico generalmente di buona qualità.

Mauro Bossetti

L'uomo sonar ci sta informando che probabilmente è stato effettuato un lancio non molto distante da noi.



PC

Bellissimo! Mi sono divertito molto con SSN e ritengo che tutti gli appassionati dei libri di Tom Clancy dovrebbero

considerare il titolo come un must assoluto. L'ambientazione è a dir poco incredibile, la realizzazione tecnica dei filmati eccezionale, ma questo conta relativamente.

Mi ha notevolmente indispettito il fatto che durante le battaglie non sia possibile udire alcunché di parlato, per cui ci tocca leggere non solo il briefing della missione, ma anche i vari messaggi inviatici dal nostro superiore o dal sottufficiale.

Al di là di questo, l'importante è che la scelta dei programmatori di servirsi di molti elementi arcade (come la possibilità di riparare le varie parti del proprio sottomarino, decidendo le priorità più vantaggiose) è da premiare senza riserve, sebbene non abbia apprezzato alcune eccessive semplificazioni (la dotazione in fatto di armi del sottomarino è molto più ampia: mi riferisco alle boe sonda e a vari emettitori di disturbi in grado di confondere i sonar avversari), che mi hanno portato ad abbassare di un paio di punti il voto globale. A proposito del quale è bene spendere qualche parola: nonostante il mio entusiasmo, mi rendo benissimo conto di come SSN sia un gioco "di nicchia", adatto cioè ai più esagitati fanatici di Tom Clancy e delle battaglie sott'acqua: per tutti questi, il gioco risulterà incredibilmente divertente e di ciò ne garantisco personalmente.

Secondo altri, però, il programma potrebbe risultare troppo scarno e guidare un sottomarino sembrerà un'operazione divertente come giocare fra i menu di Word.

Non penso ci sia una via di mezzo: molti di voi riterranno SSN un prodotto godibilissimo, ma gli altri (la grande maggioranza), eviterà questo titolo come la peste bubbonica.

Chiudo con una menzione al secondo CD della confezione, che include una mega intervista di 45 minuti al mito (Tom Clancy) e al capitano Doug Littlejohns, che ha contribuito notevolmente allo sviluppo della parte tecnica del gioco.

H A R D W A R E

Sono richiesti un Pentium 60 (a mio parere un P75 dovrebbe essere più che sufficiente, a dispetto di quanto afferma il manuale che consiglia un P120), Windows 95, 8 MB di memoria (consigliati 16), una SVGA, dai 10 ai 40 MB di hard disk, un CD ROM 2X (con il quale i filmati si vedono senza scatti di sorta) e una scheda sonora qualsiasi (con la mia nuova SB32 PnP i risultati nei filmati sono stratosferici).

IL GENIO DELLA NARRATIVA

l'incredibile complessità dei suoi scenari fantapolitici, nei quali decine di fattori economico-militari influenzano le intricate trame fino a sfociare in un ormai scontato pirotecnico finale.

Appassionato di problemi di strategia aereo-navale, il grande Tom ci ha regalato memorabili spaccati di battaglie, servendosi di uno stile descrittivo che a mio avviso ha del miracoloso. "Il Cardinale del Cremlino" è stato più che altro un omaggio agli appassionati di spionaggio, ma è inutile dire che anche in questo caso i risultati sono stati superlativi.

"Pericolo Imminente", forse il libro più bello che abbia mai letto (tre volte, mio record assoluto), parla di un'ipotetica dichiarazione di guerra agli spacciatori colombiani da parte dell'America ed è sicuramente uno dei massimi episodi della narrativa contemporanea.

Ci sarebbe molto altro da dire sulle sue altre opere (visto che il suo "carnet" è in costante aumento), ma lo spazio è tiranno e mi limito a invitare tutti gli appassionati del geniale scrittore a contattarmi via e-mail per scambiare opinioni e idee.

Riassumere in poche righe le caratteristiche di uno scrittore come Tom Clancy è un'impresa pressoché impossibile, per cui mi limiterò a esaltare

PRESENTAZIONE

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

84

GLOBAL



THE TERMINATOR SKYNET

È TORNATO !!!

È DURO IL MONDO DOPO L'APOCALISSE,
ORA POI CHE A COMANDARE È SKYNET,
QUELLA MALETTA ORGANIZZAZIONE
GOI SUOI TERMINATORS.

PER LORO L'UOMO È SOLO UN ANIMALE
DA CACCIARE E DISTRUGGERE!

PER FORTUNA CI SIAMO NOI, IL MOVIMENTO
DI RESISTENZA COMANDATO DA JOHN CONNOR.

OGGI LA NOSTRA MISSIONE È ATTACCARE
UN COMPLESSO MECCANICO.

SARÀ MOLTO, MOLTO DURA,
NON C'È POSSIBILITÀ DI FUGA... E LÀ DENTRO
C'È QUALCOSA CHE PUÒ RENDERE GLI SKYNET
INDISTRUTTIBILI...

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

PC 486 50 MHZ,

DOS 5.0,

8 Mb RAM,

20 Mb SU HARD DISK

LETTORE CD.Rom 2X,

VGA, MOUSE.

£ 79.900

167-821177





Un altro gioco di flipper?!? Ormai alla 21st Century sono "in scia"...

Mi devo concentrare: non devo assolutamente pensare al fatto che questo articolo servirà unicamente a ripianare la mostruosa perdita di ieri sera a scoppone (mai visto una serata così triste: Max ne sa qualcosa, visto che ho coinvolto anche lui nelle mie eclatanti sconfitte per 22 a 21).

Fatto. Sono pronto. Cominciamo allora a parlare di questo flipper, ultimo prodotto della celebre software house 21st Century che da qualche anno imperversa (quasi) indisturbata in un campo piuttosto limitato ma con un seguito notevole da parte del pubblico. Che cos'è il flipper? Praticamente lo sanno cani e gatti, per cui io mi limito ad aggiungere che il suo inventore, un americano vissuto (se non sbaglio) qualche generazione fa, fece la sua fortuna con questa maledetta macchinetta estremamente semplice e tuttavia in grado di rapirti per ore intere in interminabili partite. Al tempo delle prime trasposizioni per computer storsi un po' la bocca: come sarebbe stato possibile ricreare sui nostri schermi il feeling delle incredibili sfide del bar? Dopotutto il flipper, malgrado la sua incredibile semplicità, è un gioco estremamente frenetico e il rimbalzare della pallina non si appresta a venire riprodotto in modo convincente sui nostri monitor.

Resto più o meno della stessa idea a distanza di anni, sebbene il progresso tecnologico del computer abbia reso i titoli assai dettagliati e realistici. Veniamo a noi: cos'ha da offrirci questo Slam Tilt? Cominciamo con i quattro tavoli, decisamente ben progettati e attraenti dal punto di vista grafico; si va da un modello che cerca di riprodurre la navigazione in acque agitate, a un altro che simula una frenetica corsa di macchine: l'ambientazione di ognuno è molto convincente e i bonus che è possibile attivare variano di conseguenza.

Piuttosto divertente il pannello posto nella parte

Urgh! Quattro palline contemporaneamente? Roba da ridere; basta premere a caso i tasti che muovono le "stanghette" (chissà come diavolo si chiamano) e il gioco è fatto; o no?!

superiore dello schermo (sebbene realizzato in uno stile grafico troppo simile a quello reale e quindi graficamente osceno): esso, oltre a indicarci la nostra situazione (punteggio, numero palline, giocatore attivo), costituisce un diversivo nel caso in cui vengano colpiti dei punti particolari del flipper. Nell'episodio delle navi ci viene fornito un mirino scorrevole che dobbiamo posizionare esattamente sulla barchetta al fine di affondarla e guadagnare punti supplementari; nel tavolo che riproduce un volo spaziale dobbiamo cercare di mantenere la nostra astronave sana e salva malgrado il nugolo di asteroidi presenti nelle vicinanze (e questo attivando alcuni bonus), mentre nel "Mean machines" dobbiamo cercare di tenere in pista la nostra autovettura.

Al di là di questo, tutto ciò che compare a video è roba già vista innumerevoli volte: lo schermo può essere interamente visualizzato oppure fatto scorrere in modo del tutto automatico e in questo caso ne viene visualizzata solo una porzione; personalmente ho trovato la prima modalità un po' troppo piccola per risultare davvero divertente, per cui ho preferito affidarmi alla funzione di auto-zoom e vedere una pallina di dimensioni umane. I tavoli sono realizzati su due piani e non è eccessivamente difficile scoprire le varie diavolerie che sono state inventate dai programmatori al fine di rendere le partite un po' varie. Con tre tasti si ricreano gli "scrolloni" del tavolo (avete presente quando la palla "è indecisa" se andare dalla parte giusta e farsi colpire oppure finire alle estremità e costringerci a rigiocarne un'altra?), ma esagerando si provoca il consueto "tilt".

È possibile scegliere la risoluzione della grafica, che può variare dal 640x480 alla maestosa 800x600; al di là della precisione ottenuta, è apprezzabile il saggio utilizzo dei colori, ma anche questa caratteristica è già stata vista un migliaio di volte in occasione della recensione dei prodotti della 21st Century, per cui non ci resta che passare al giudizio sul prodotto.

Mauro Bossetti



PC

Uno dei dilemmi fondamentali di ogni recensore che si rispetti riguarda la valutazione di un prodotto che ha già fatto

la sua comparsa sul mercato in un centinaio di versioni incredibilmente simili fra loro.

L'alternativa che si pone rispetto alla valutazione del titolo di per sé, non tenendo conto di quanto presente sul mercato (soprattutto se il gioco è notevole dal punto di vista tecnico e magari migliore dei concorrenti), è di bocciare clamorosamente il titolo in quanto attribuibile di un coefficiente di innovazione pari a meno uno.

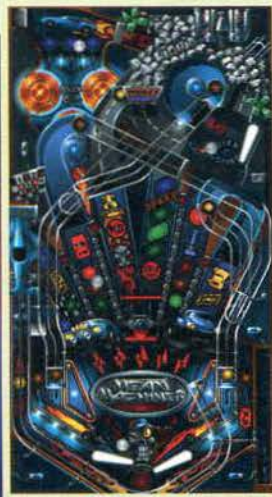
Nel nostro caso ci manteniamo nel mezzo: Slam Tilt possiede tutte le caratteristiche che avete potuto leggere nell'esempio di cui sopra, ma non mi sento proprio di stroncarlo; dopo tutto è piuttosto divertente, graficamente ben realizzato e con un sonoro che si difende in modo egregio. A parte questo, è del tutto analogo ai numerosi titoli presenti sul mercato, per cui, a meno di non essere dei fanatici del settore, dubito che qualcuno che posseda già qualcosa di simile potrebbe mostrare qualche interesse per il gioco.

A voi la scelta: se non avete mai giocato a un flipper elettronico, fateci più di un pensiero, diversamente dimenticate in fretta il titolo e la 21st Century (poiché siamo sicuri che per un altro lustro continuerà imperterrita a sfornare nugoli di giochi miracolosamente identici fra di loro).

Notate la dovizia di particolari che ogni tavolo riesce a sfoderare e il nodo autostradale sospeso sopra il piano principale.



Ci stiamo dannando per riuscire ad attivare tutti i bonus disponibili, ma la faccenda non è propriamente facile...



Ancora una volta vi proponiamo una fotografia che ci mostra impegnati con quattro palline contemporaneamente: un rapido sguardo mostra che non ce la stiamo cavando troppo bene.



PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ



80
GLOBALE



© 1996 Strategic Simulations, Inc.

Ammetto che di spunti, per iniziare questa recensione con le solite facezie, ne avrei a bizzeffe: potrei soffermarmi sull'ultimo deludente risultato della Juve (pari in casa con l'Atalanta)(peccato che poi ci sia stato il PSG e la Lazio all'Olimpico... NdMax), sul mio funambolico capodanno, o sull'ennesima bruciante sconfitta a scopone di questa notte. Purtroppo (o per fortuna, a seconda dei casi) non sono nella forma psichica adatta, per cui mi limiterò ad avvertire tutti coloro che si stessero accingendo a leggere codesta recensione a dare un'occhiata prima di tutto a quella di Star General (presente in questo stesso numero), di cui questo articolo è un naturale seguito (capirete in seguito il perché).

Per chi non lo sapesse, Steel Panthers è un gioco strategico di tipo "esagonale" che ha spopolato tempo fa negli Stati Uniti, più che altro per il fatto

che all'epoca non c'era certamente l'abbondanza attuale. Passato qualche annetto, i programmatori hanno avuto la "concreta" idea di lanciare sul mercato il suo seguito, ma probabilmente non hanno tenuto conto del fatto che la concorrenza (anche in casa SSI) si è costantemente agguerrita al punto da farmi attribuire ai due prodotti più significativi degli ultimi mesi (CyberStorm e Star General) un altisonante bollino Star Player.

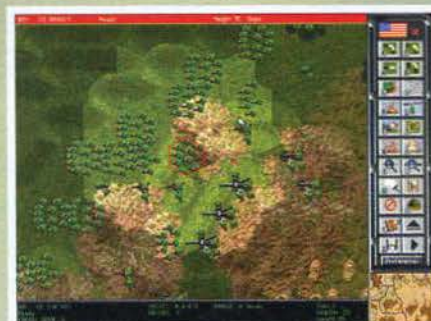
Il periodo in cui sono ambientate le battaglie è compreso fra il 1950 e il 1999 e la scelta della data precisa, come facilmente intuibile, influenzerà notevolmente gli scontri e i problemi strategici che si dovranno via via affrontare. Personalmente, da vero fanatico del filone, non ritengo affatto che dopo l'invenzione della bomba atomica un ipotetico scontro fra due superpotenze si dovrebbe risolvere nella completa distruzione del nostro amato pianeta, poiché ritengo che, nonostante le apparenze, gli uomini non siano così pazzoidi come potrebbe sembrare in un primo tempo. Ritornando a Steel Panthers 2, direi quindi che le battaglie combattute da eserciti estremamente attrezzati sono un evento tutt'altro che fantasioso; in altre parole, decisamente realistico e coinvolgente.

Dopo aver assistito all'introduzione animata, si è chiamati a decidere se disputare una singola battaglia

Il seguito di un gioco strategico che ha spopolato qualche anno fa negli Stati Uniti è finalmente sui nostri schermi.



Siamo alle prese col generatore di battaglie in formato ridotto; personalmente, ho sempre apprezzato gli strumenti messi a disposizione dai programmatori per creare rapidamente nuove battaglie: il loro ruolo è di tipo prettamente didattico dal momento che, sebbene non sia possibile determinare con precisione le caratteristiche delle proprie creature, sono un elemento indispensabile per impraticarsi con le missioni più semplici.



Gli scontri ravvicinati sono quelli che avverso maggiormente, in quanto in tali casi non conta molto l'abilità tattica del giocatore quanto la supremazia numerica delle unità.

possibile definire in profondità la forza del nemico e gli elementi di maggior realismo quali la limitatezza delle munizioni, il morale delle truppe, la precisione di tiro e via dicendo. Quasi tutto è già presente in prodotti analoghi, per cui direi di non soffermarci oltre e vedere nella pratica lo svolgimento delle battaglie le quali, lo ripeto ancora, sono caratterizzate dalla totale assenza della fase arcade.

Ciascuna unità può compiere una serie di azioni in grado di influenzare pesantemente l'esito dello scontro; al di là dei classici "move" e "fire", è possibile ordinare ai propri uomini di devastare il terreno circostante per intralciare l'avanzata del nemico, attaccare dalla distanza, barricarsi o farsi trasportare da unità apposite. Se inoltre si attivano tutte le opzioni del realismo, le cose si faranno decisamente più complesse, aumentando il numero di fattori di cui è necessario tenere conto. Considerate infatti la possibilità che la vostra fanteria, in seguito a un lungo spostamento compiuto durante il turno, giunga stanca al momento dello scontro e ottenga risultati deludenti; ovviamente c'è dell'altro, per esempio la necessità di mantenere il contatto radio fra le varie unità, che diversamente si demoralizzerebbero a causa della mancanza di ordini precisi e di notizie riguardo alla battaglia, comportandosi quindi al di sotto delle loro possibilità.

Gli scontri combattuti in Vietnam mi hanno davvero appassionato, poiché sono stati ricreati gran parte degli elementi (imboscate, postazioni, agguati...) che storicamente hanno consentito all'esercito vietnamita di avere ragione degli avversari nonostante la



Ecco la maestosa schermata delle preferenze, dalla quale è possibile settare anche il livello di realismo e la cattiveria del nemico (parlare di intelligenza artificiale in questo caso mi sembra leggermente fuori luogo).

Siamo in fase di collocazione delle proprie unità, ma una rapida occhiata alla piantina che compare nell'angolo posto in basso a destra dello schermo ci ha dato l'idea giusta per ottenere un vantaggio tattico sin dalle prime battute.



Stiamo disperatamente cercando di ottimizzare i crediti a nostra disposizione all'inizio della missione, sebbene l'incredibile varietà delle unità presenti sia un notevole ostacolo in tal senso: per decidere quale tipo si adatti meglio alla situazione è necessario sfogliare la lunghissima lista, perdendo così decine di minuti.

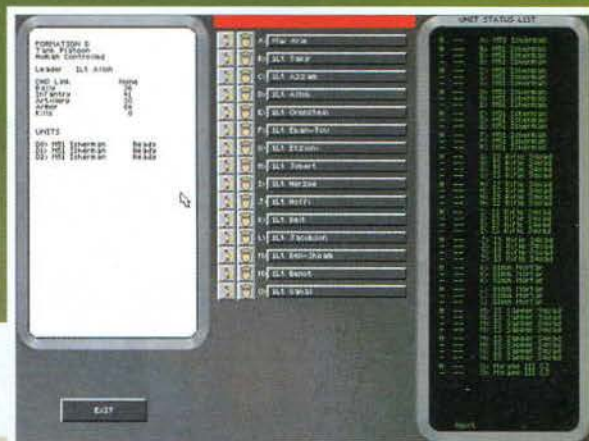


fra le numerosissime presenti, cimentarsi in una delle sei campagne disponibili oppure affidarsi al generatore, che creerà in un baleno una serie di scontri (da 5 a 200) contro tre avversari computerizzati. Personalmente ritengo molto più stimolante un'intera campagna, dove il collegamento fra uno scontro e l'altro rappresenta un incentivo in più a concludere ognuno di essi non con una risicata vittoria ma con un risultato quantomeno eclatante, che avvantaggerà anche le successive missioni. La schermata di preferenze si è rivelata all'altezza della situazione dal momento che, fra le altre cose, è

REVIEW



Ehm, ehm, ecco l'editor di scenari, col quale mi sono sbizzarrito a creare quella meravigliosa schifezza che compare in mezzo allo schermo; decisamente, la mia creatività è pari a quella di un bambino con le turbe mentali (anche il resto, anche il resto... NdSS).



notevole inferiorità numerica e tecnologica. Tutte le campagne si sono rivelate di buona qualità e sono da lodare gli strumenti statistici messi a disposizione dei programmatori per tenere la situazione sempre sotto controllo: in ogni momento è possibile visualizzare comode tabelle conte-

Quando dico che le unità da gestire sono tante, intendo quello che potete vedere.

Battaglia combattuta in Vietnam: decisamente arduo portare a casa una vittoria, in quanto quel maledetto bunker ci sta dando veramente del filo da torcere. Notate che il terreno è un serio ostacolo per la mobilità dei nostri uomini e lo scarso supporto fornito dagli elicotteri costituisce un altro elemento estremamente avverso.

enti numerosi dati sulle proprie unità in modo da poter intraprendere le mosse adeguate (rifornimento, arretramento delle truppe più stanche e altro ancora).

Nel corso delle battaglie le unità che sopravviveranno ai cruenti scontri acquisiranno un'esperienza sempre maggiore, per cui si impone innanzitutto una gestione oculata delle proprie risorse sul terreno di gioco in modo da conte-



nere al minimo le perdite; questo a patto di cimentarsi nelle campagne, oppure di affidarsi all'ottimo generatore automatico. L'editor di missioni è decisamente flessibile e i programmatori dichiarano che si tratta dello stesso strumento messo a disposizione dei progettisti durante la creazione degli scenari presenti nel gioco: inizialmente la loro idea era di non includere tale editor nella confezione (essendo comunque presente un pannello che, con qualche click, consente di calarsi immediatamente in uno scenario nuovo di zecca); in seguito però alle numerosissime richieste delle migliaia di videogiocatori che avevano apprezzato la prima versione del war-game, si sono "rabboniti" e hanno optato per la soluzione più ovvia.

Siamo in conclusione: giunti a questo punto e, soprattutto, dopo aver letto la recensione di Star General e le numerose altre apparse nei mesi precedenti, saprete praticamente tutto riguardo ai "giochi esagonali", per cui è il caso di passare subito al giudizio finale.

Mauro Bossetti

Ci troviamo sopra il quartier generale del nemico di cui, come potete vedere, non ci vengono rivelati i tipi di unità presenti.



PC

Dopo il "botto" provocato da Steel Panthers, mi aspettavo che i programmatori sarebbero riusciti a bissare la qualità

del predecessore col seguito ufficiale, ma tale risultato è ben lungi dall'essere stato raggiunto. Il problema principale risiede nella scarsa (per non dire nulla) innovazione del titolo della SSI, sia confrontandolo con la prima versione che con quanto già presente sul mercato.

Riassumendo in poche parole, Steel Panthers 2 mette a disposizione un incredibile numero di interessanti scenari precalcolati, parecchie campagne e un generatore di buon livello, nonché un editor potente e flessibile. Le unità presenti sono numerose e varie (i punti in comune fra la fanteria e gli elicotteri sono davvero pochi), ma di tutto quanto ho parlato finora è difficile trovare l'elemento in grado di fare la differenza, soprattutto se si pensa che la parte più divertente del gioco dev'essere costituita dalle battaglie. In altri termini, è inutile la più che soddisfacente varietà delle stesse se poi nella pratica ci si può affidare a titoli qualitativamente più elevati (in primis mi riferisco a Star General). Non mi sembra il caso ribadire concetti già espressi nella recensione di Star General, che trovate in questo numero: basti dire che nel mio giudizio ha influito pesantemente la scarsa presenza di elementi (gestione delle risorse in termini di denaro nel corso delle battaglie, upgrade evoluto delle unità e così via) che tanto ho apprezzato in altri prodotti.

La realizzazione tecnica dal punto di vista grafico e sonoro è nella norma, mentre il supporto al multiplayer mi è sembrato più che buono.

La conclusione è una sola: se ritenete di potervi appassionare ancora a un titolo che, alla fin fine, offre uno sterminato numero di battaglie del tutto simili a quelle che abbiamo già giocato (e non ripeto ancora a quale aspetto mi riferisco), allora buttatevi a pesce su questo Steel Panthers 2. Diversamente, lasciate perdere e che il carisma vi accompagni.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

85

GLOBALG



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



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DE/PI



creatures

C'è vita nel Tuo Computer!

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



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.

CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

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

£ 89.900



WARNER INTERACTIVE



Numero Verde
167-821177

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



Cari lettori, dopo qualche "settimana di aneddotica" (cioè di approccio) sono finalmente arrivato al rush finale; non mi riferisco alla data di chiusura del numero, che per fortuna è ancora lontana, bensì a un piccolo dettaglio costituito da un paio di esami di economia. Per fortuna, il mio cervello non si è ancora avariato del tutto e non mi risulta particolarmente difficile lasciare da parte complicate equazioni macroeconomiche e parlare invece di divertenti titoli sviluppati per il nostro PC (sebbene abbia seminato da qualche parte un bel "fra un hanno", fortunatamente rimosso prima di andare in stampa, che il Silvestri non mi perdonerà mai).

Hunter Hunted è un giochillo che, alla pari di quasi tutti i prodotti semplici e immediati, risulta assai godibile dalla folta schiera di videogiocatori che non hanno né il tempo né la voglia di passare svariate ore nella lettura del manuale e preferiscono un bel'arcade non particolarmente frenetico.

Ci troviamo in un futuro incredibilmente vicino ai



Ehi, ma con tutto quello che c'è da fare, il nostro Jake non ha niente di meglio che osservare le formiche e/o assumere una posizione aerodinamica?!

nostri tempi nel quale, indovinate un po', la nostra Terra ha avuto la bella pensata di farsi sottomettere dall'ennesima razza aliena brutta e cattiva (ma perché nessuno immagina mai un nuovo popolo colonizzatore costituito solo da bellissime ragazze? lo mi sottometterei "in batta"...); i dominatori, che si fanno chiamare Masters, paiono particolarmente perfidi e crudeli, in quanto hanno inventato un nuovo gioco che chiama in causa i migliori guerrieri di ogni loro conquista (già, la Terra non è stata l'unica sfortunata). Avete presente cosa vuol dire gettare un agnello in un campo pieno di lupi? Beh, l'unica differenza nel nostro caso è che il personaggio che dovremo condurre verso l'uscita è armato di tutto punto e sono numerosi i bonus che incon-



Ecco il nostro uomo-bestia che assomiglia stranamente al Silvestri al massimo della sua forma fisica.

treremo sul cammino i quali consentiranno al nostro novello Rambo di rendere pan per focaccia ai vari assaltatori.

Dal punto di vista pratico, descrivere HH risulta estremamente semplice: all'inizio di ogni missione si viene collocati in un preciso punto dello scenario, viene presentato lo stringatissimo briefing dopodiché tocca a noi cavarci dall'impiccio. Come si vince dal titolo, il nostro ruolo nel corso degli scontri con il nemico può variare sensibilmente, sebbene alla fin

Vi ricordate Abuse, il divertente platform game della Origin recensito quasi un anno fa? Hunter Hunted sembra esserne il naturale successore.

fine troveremo ovunque orde di assatanati robot pronti a farci la festa; nel caso delle missioni da cacciatore dovremo uccidere una certa quantità di umani (non c'è nessuna solidarietà fra chi è messo male!), mentre qualora fossimo noi l'obiettivo dei mastini avversari, il nostro compito consisterà nel guadagnare l'uscita il più rapidamente possibile, districandoci fra tunnel, teletrasportatori e altro ancora.

Le missioni proposte sono un centinaio, ma solo le prime sessantacinque sono riservate a partite per un singolo giocatore; le 8 iniziali costituiscono una sorta di "tutorial", mentre le successive 22 rappresentano un'ulteriore "intro" prima di cominciare a fare sul serio. Mi sono soffermato sulla ripartizione delle battaglie poiché si tratta di un aspetto che non mi è piaciuto assolutamente; voglio dire, con un gioco semplice e intuitivo come "Hunter Hunted" che senso ha tediare il giocatore con 30 facilissime missioni, oltretutto obbligatorie se si vuole finire il gioco? Già, perché non vi avevo ancora detto che, alla fine fine, c'è anche un obiettivo che va oltre la semplice fuga da ogni scenario: di tanto in tanto, verremo avvisati che nel luogo dove stazioniamo temporaneamente si trova un oggetto utile alla costruzione di un veicolo il quale, se tutto va bene, dovrebbe consentirci di fuggire dal brutale mondo e mandare all'aria il divertimento dei Masters. Poiché alcuni di

Un bel botto: è giusto quello che ci vuole per gettare un po' di scompiglio...



Il nostro eroe è alle prese con un nugolo di "ricci spaziali"; notate l'estremo realismo della sua posizione: dal punto di vista dell'animazione del personaggio, i risultati raggiunti sono sicuramente encomiabili e tuffi, piroette, cadute e salti vengono eseguiti in modo fin troppo elegante.



CONSIGLI DALLA REGIA...

Non vi tedierò molto con questo box: semplicemente mi premeva di rilevare un paio di particolarità del gioco che mi hanno portato a concludere che i programmatori di HH, malgrado si siano impegnati, non hanno ancora imparato qualche trucco. Anzitutto il gioco si serve del sistema operativo Windows 95, ma sembra che le librerie Direct X vengano sfruttate maluccio, poiché con il mio P120 ho dovuto in alcuni casi rimpicciolire lo schermo per ottenere una fluidità decente (e la complessità della grafica non è certo granché). Inoltre, durante le partite in cui avevo un programma in background per prendere le fotografie, mi è capitato il messaggio "Le risorse di sistema sono molto basse, per cui consigliamo di chiudere il programma" e questo, oltre a rivelare la pessima architettura di Windows 95 (che deriva direttamente dalla 3.1, a dispetto del Silvestri che afferma che il nuovo s.o. è interamente a 32 bit), è da imputarsi anche ai programmatori del gioco (dimenticavo: sul mio sistema ho 24 MB di memoria, ma le risorse di sistema nulla c'entrano con questo). Inoltre, HH mi ha richiesto 16 MB di file di swap sull'hard disk e io, che ovviamente ne ho uno fisso di 8 MB, ho dovuto reimpostare alcune opzioni. Se capiterà anche a voi, saprete cosa fare.



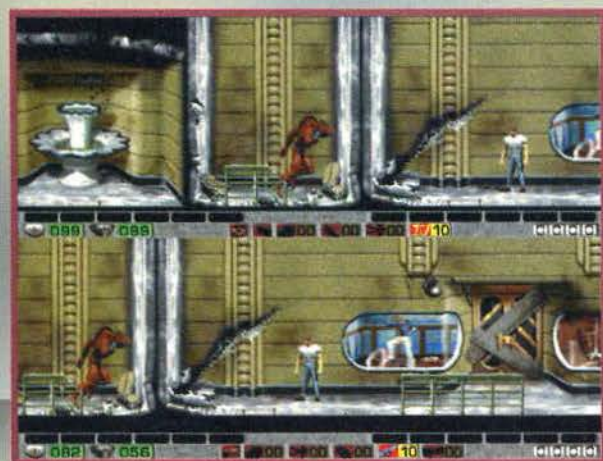
Eek! Stiamo precipitando e, come se non bastasse, quel maledetto cannone laser ci sta prendendo inesorabilmente di mira.

questi oggetti si trovano nelle prime missioni, è giocoforza doverle giocare tutte e il mio consiglio è di selezionarle sin da subito il livello più difficile fra i tre proposti.

I personaggi con cui avremo a che fare sono due: il primo è una sorta di Rambo, mentre il secondo è un incrocio fra un toro e uno jak, dotato altresì di un'agilità pazzesca; al di là delle differenti prestazioni fisiche, varia notevolmente anche l'arsenale a disposizione dei due, ma poiché non è possibile giocare una missione con entrambe gli eroi, va da sé che lo scenario è disegnato sempre tenendo conto delle peculiarità di ognuno. A proposito di arsenale: solitamente si parte scarsamente armati, ma gironzolando qua e là si verrà a conoscenza di molti aggeggi (shotgun, stelletta ninja, frusta, bombe a mano, coltelli esplosivi...) che ci aiuteranno di molto nella lotta contro il nemico; mentre nelle missioni più semplici è suffi-



Abbiamo completato la missione e raccolto un oggetto utile per rimettere in senso quella trappola che, se tutto va bene, dovrebbe sottrarci dalle grinfie dei Masters.



Modalità multigiocatore in split screen: il toro sta correndo velocemente verso Jake il quale lo osserva perplesso in un'espressione del tipo "adesso ti aggiusto io...".

ciente guadagnare l'uscita il più velocemente possibile (talvolta, ma non sempre, l'obiettivo deve essere raggiunto entro un determinato tempo), in alcune è più che necessario dotarsi di un arsenale "impressivo", per non correre il rischio di soccombere di fronte ai robot più feroci.

Dal punto di vista del controllo dei personaggi direi che Abuse garantiva un filino di precisione in più: tanto per fare un esempio, non è possibile correre e contemporaneamente sparare sopra la nostra testa, angolando il tiro in modo differente a seconda dei casi; in HH quando si spara verso l'alto occorre fermarsi e a dire il vero non ho capito il motivo di questa scelta. Alcune volte mi è capitato di dover effettuare manovre piuttosto strambe a causa a causa del mancato sincronismo fra alcune azioni (salto e sparo in volo, tanto per fare un esempio).

Ritorniamo alle missioni: come ho già detto le prime sono troppo semplici, ma in seguito le cose cambiano molto e il gioco diventa eccezionalmente diver-



Tauro contro tauro! Uno sta inutilmente prendendo a clavate la parete e l'altro cerca di spaccarsi il cranio e le corna contro un muro.

tente. La varietà di mostri non è degna di nota, ma la presenza di alcuni tranelli e trappole (come il malefico veleno, che ci costringe alla disperata ricerca di un antidoto) e la non eccessiva frenesia dell'azione mi hanno soddisfatto pienamente. Lo scenario è rigorosamente bidimensionale, sebbene di tanto in tanto ci si imbatte in alcuni passaggi che teoricamente dovrebbero condurre a una zona posta più in profondità: in realtà trattasi di un subdolo artificio che consente comunque di espandere sensibilmente la zona di gioco.

Ho volutamente lasciato per ultimo l'aspetto che mi ha convinto più di tutti a promuovere questo HH e a ritenerlo decisamente superiore al già citato Abuse: la possibilità di multiplayer in split screen attraverso 15 missioni cooperative e 20 in deathmatch. In tal caso (e ve lo posso garantire perché ho già giocato con un amico, invasandomi notevolmente) le cose si fanno molto più interessanti e, sebbene gli scenari proposti siano tutto sommato limitati dal punto di vista numerico (vista la loro semplicità, un generatore automatico non ci sarebbe stato male...), la godibilità del prodotto aumenta ulteriormente, soprattutto perché nella modalità

REVIEW



Non ci troviamo nella modalità multiplayer, malgrado siano presenti entrambi i protagonisti: semplicemente, oltre al mega robot ci sta dando la caccia anche Garathe Den (questo è il nome dell'essere peloso, che normalmente cerchiamo di salvare (ingrato!); notate la posa di Jake l'umano): non lo indovinereste mai, ma sta per stramazzone al suolo.

deathmatch prima di stancarsi del materiale proposto occorre davvero un'esagerazione di partite.

È tutto? Direi di sì. Fra quattro ore scarse ho un esame: fatemi almeno un augurio (retroattivo).

Mauro Bossetti

PC

Un commento che inizia con la frase "Mi sono davvero divertito con questo Hunter Hunted" è la migliore garanzia per un prodotto sul quale, più che spendere una fiumana di parole, è opportuno accanirsi senza ritegno, meglio se con un amico.

Dal punto di vista estetico la qualità della grafica non è certo il massimo della vita (sebbene più che decorosa), mentre il sonoro è molto incisivo. D'altra parte, non sono certo questi i punti di forza del prodotto, che risiedono invece in una immediatezza e giocabilità spettacolari: ricordo ancora come con Abuse si accani per qualche tempo perfino Max per cui, essendo il titolo della Sierra indiscutibilmente superiore (e più divertente), direi che possiamo andare sul sicuro.

Le missioni, superate le prime 30 di pura formalità, sono divertenti e piuttosto varie e non capiterà mai di trovare un punto pressoché insormontabile, come accadeva con il pluricitato titolo della Origin. La modalità multiplayer aggiunge ulteriore linfa a un prodotto che, ne sono sicuro, mi (e voi) terrà felicemente compagnia per le prossime settimane. L'unica nota stonata riguarda la programmazione del gioco, a cui ho dedicato un piccolo box e che ha influito leggermente sulla valutazione finale. Per il resto, una sola domanda: vi trovate meglio nei panni della preda o in quelli del cacciatore? (E con questo, il nostro "Predolin Bossetti" conclude la sua fatica).

Le missioni, superate le prime 30 di pura formalità, sono divertenti e piuttosto varie e non capiterà mai di trovare un punto pressoché insormontabile, come accadeva con il pluricitato titolo della Origin.

La modalità multiplayer aggiunge ulteriore linfa a un prodotto che, ne sono sicuro, mi (e voi) terrà felicemente compagnia per le prossime settimane.

L'unica nota stonata riguarda la programmazione del gioco, a cui ho dedicato un piccolo box e che ha influito leggermente sulla valutazione finale. Per il resto, una sola domanda: vi trovate meglio nei panni della preda o in quelli del cacciatore? (E con questo, il nostro "Predolin Bossetti" conclude la sua fatica).

H A R D W A R E

Hunter Hunted richiede il sistema operativo Windows 95, un CD ROM 2X, un Pentium 90, 16 MB di RAM e 30 MB di hard disk, oltre alla scheda grafica SVGA e una scheda sonora. Vengono consigliati un CD ROM 4X e un P133 (o superiori): direi decisamente troppo per un gioco che non fa certo faville dal punto di vista tecnico.





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



POWER F1



**FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP**

PRODOTTO UFFICIALE
DELLA FIA FORMULA 1
WORLD CHAMPIONSHIP.



8 GIANNI MORBIDELLI 9 ARROWS



9 RUBENS BARRICHELLO 11 JORDAN



10 LUCA BADOER 13 MINARDI



1	6	1/5	144	0-01.80
2	11	2	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 preparata dai più esperti... senti il sangue nelle tempie.. le mani stringono il joystick e...
VIA!!!

CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

PC 486,
8 Mb RAM,
SCHEDA SONORA
SOUNDBLASTER PRO
O GRAVIS ULTRASOUND,
SVGA, LETTORE CD.Rom 2X.

£ 89.900

EIDOS
INTERACTIVE

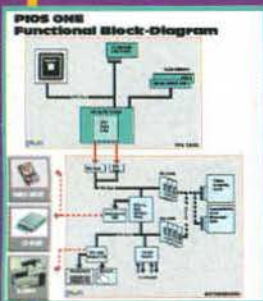


LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leadspa.it

Numero Verde
167-821177

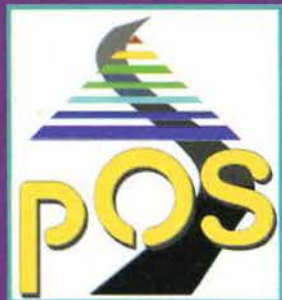
A LOOK IN THE FUTURE

IL PIOS ONE NON HA PIU' SEGRETI



Finalmente, abbiamo una data ufficiale per la presentazione al pubblico del Pios One, del quale il TMB ha parlato nel suo report da IPISA del numero scorso. Se nel frattempo una meteora non cade in quel di Germania, i primi modelli saranno in visione al CeBit '97 di questa primavera. La distribuzione avverrà subito dopo, a partire da maggio-giugno. In quanto ai prezzi, anche qui il discorso è abbastanza definitivo; a parte ritocchi dell'ultimo minuto, i modelli iniziali dotati di PPC 603 a 133 MHz, 16 MB di RAM e tutto quanto viene normalmente allegato a un picchio costeranno un milione e mezzo, mentre i modelli high-end dotati di un PPC a 200 MHz si aggireranno sui tre milioni.

Alcune specifiche venute successivamente alla luce sono il supporto per schede multiprocessore già attualmente integrato nel computer, e i nomi dei sistemi operativi inizialmente supportati dalla macchina: BeOS, pOS e GeOS (un cioccolatino a chi mi dice quello sbagliato), già risaputo, ma anche Linux e, in un secondo tempo, Windows NT. La portabilità delle applicazioni più diffuse su Amiga è garantita dall'OS di ProDAD, la qualità dell'hardware dalla tecnologia RISC. Se tra di voi ci fosse qualche sviluppatore, potete già contattare Haynie e Finkel per acquistare un modello 'zero' (manca più o meno tutto, ma scheda madre e CPU funzionano), mentre per tutti i comuni mortali l'appuntamento è tra qualche mese in quel di Colonia.



UN FEBBRAIO DI ALLEANZE

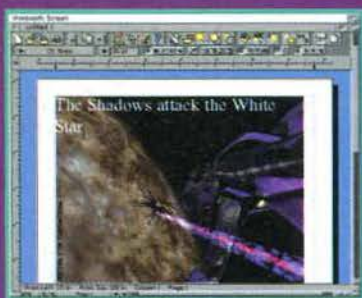
Pios e ProDAD hanno dato il la a un altro accordo commerciale, che potrebbe portare grandi benefici alla tecnologia della nostra macchina. Phase 5 e Eagle Computers lavoreranno infatti insieme per lo sviluppo di sistemi tower basati sulle PowerUp. Sapete che le schede dotate di PPC sono previste anche per il 1200, che non gode però di abbinamento 'ufficiale' a un case (sebbene i vari produttori ne abbiano realizzati di propri). Eagle System ha un'esperienza consolidata nell'ambito, paragonabile a quella di HiQ, e potrà assicurare buoni volumi a costi competitivi. Gli attuali possessori di Blizzard usufruiranno di riduzioni di prezzo, mentre coloro che stessero pianificando l'acquisto di una Cyberstorm farebbero meglio ad aspettare un po': sono in arrivo i modelli predisposti per PPC.



CALCI PER TUTTI

Si dice che tutti abbiano il loro periodo di magra, ma il mondo del calcio sembra essere immune da questa legge. Dalla Sensible Software è in arrivo il consueto aggiornamento per WOS, molto originalmente denominato '1996-97', con il puntuale aggiornamento del database di squadre e giocatori europei. L'impresa dei programmatori si fa sempre più difficile, data l'abitudine attuale di tutte le squadre di vendere e comprare giocatori per tutto l'anno. L'altro manageriale sul quale potremo mettere le mani è Euro League Manager, della Manyk (ma questi disgraziati non dovevano fare Fears II? NoTMB), anch'esso con bilanci da gestire, squadre da guidare e molti aspetti riconfigurabili (tempo, terreno, etc.). Da notare la presenza di una lega del tutto inventata, la 'Eurolega', che farà sicuramente la felicità del presidente del Milan. Non è che magari hanno commissionato il gioco per testare l'idea?

LA SUITE DELLA DIGITA DIVENTA ARGENTEA



L'ultima versione di Wordworth della Digita, giunto al capitolo 6, viene finalmente distribuita su un supporto capiente come il CD. Ciò significa qualcosa come mille clipart e un sacco di font, insieme con script Arexx e nuove macro, al prezzo di circa 100.000 Lire. Viene inoltre messa su CD per poco di più l'intera suite della società inglese, comprendente oltre a WW6 gli apprezzati Datastore 2, Money Matters 4 e Organizer 2. Il nome del prodotto farà storcere il naso ai più fanatici: 'WW6 Office'. Per gli utenti registrati di una delle applicazioni, il passaggio alla versione su CD avviene con lo sconto. Da notare che, in ogni caso, di tutti i programmi di Office 6 (lo chiameremo così, prima di venire bersagliato di email da parte di alcune vecchie conoscenze della rivista...) continua anche la distribuzione su disco.

QUESTA E' UN'ESCLUSIVA EUROPEA

Al momento di andare in stampa, le informazioni che avete in questo box sono state passate solo a noi (e voi). Dopo un feroce assedio agli uffici della Illuminatus sono riusciti a strappare una preview su Phoenix, qualcosa di più di un clone di Privateer che potrebbe essere per il '97 quello che The Killing Grounds è stato per il '96. Da qualche parte nella galassia qualcuno sta agendo nell'ombra per fare scoppiare la guerra interplanetaria, e il vostro compito di poliziotto è quello di evitarlo. Ma la situazione è talmente delicata che i servizi di intelligence non possono correre il rischio di venire scoperti, e dunque dovrete fare tutto da soli. Esplorazione di nuovi mondi, acquisto e vendita di armi e astronavi, un sacco di interazione pongono decisamente bene per la trama. Ma passiamo alle specifiche tecniche, dato che i programmatori affermano di avere concepito il gioco esclusivamente per macchine di 'seconda



generazione', cioè tagliare tutti i ponti con gli A1200 base, e meglio ancora se di terza (il TMB direbbe '060 rulez'): l'avventura grafica nel quale indagate supporterà immagini a 256 colori, sequenze in raytracing e sonore dai 900 k in su, mentre nella sezione di viaggio-esplorazione tra un pianeta e un altro arriverà il massimo. Oltre alla grafica AGA avremo visuali esterne e un motore 3D di nuova generazione capace di gestire tonnellate di texture mapping, lensflare, poligoni e tutto il resto. Tutto ciò rende necessario come minimo un 1200 con 030, hard disk e 4 MB di RAM, mentre la configurazione consigliata comprende 040, 8 MB di RAM e un monitor multiscan. Ripareremo di certo di Phoenix, la cui uscita è prevista in estate magari anche in formato CD, ma che ne direste se (alla luce delle altre notizie di questo mese) ce lo giocassimo sul Pios One, a 133MHz al secondo?

L'AURORA E' GIUNTA

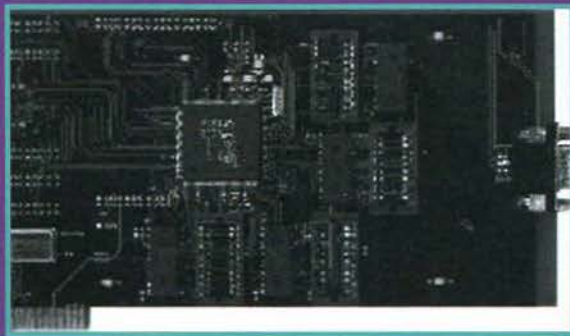
Venuta alla luce dall'unione di personaggi già attivi nel mondo della programmazione, la canadese Aurora Works nasce per produrre videogiochi specificamente rivolti alle macchine più potenti. Il



loro primo prodotto sarà Zone 99, disponibile presumibilmente da marzo di quest'anno. Si tratta di scendere in campo dentro un sacco di "zone", appunto, piene di nemici e obiettivi da raggiungere. Potrete collaborare con l'altro giocatore o cercare semplicemente di togliervelo dai piedi con le peggiori scorrettezze. Il gioco sarà distribuito solo su CD, girerà in multitasking e potrà essere installato. Le richieste hardware parlano di 25 megahertz minimi, 4 mega di fast RAM e, ovviamente, un chipset AGA. Non vi specifico la configurazione consigliata, anche perché i dati disponibili sono ancora soggetti a cambiare. Sappiate però che è previsto il supporto delle schede grafiche. Il secondo è più importante progetto della Aurora, in arrivo verso la fine di quest'anno, si chiama Betrayed e ne riparleremo sul prossimo numero.

PICASSO ARRIVA PRIMA

Nel riuscito tentativo di arrivare prima dei loro rivali Phase 5, alla Villagetronics hanno rilasciato la nuova versione della premiata scheda Picasso, stavolta numero 4. In vendita al prezzo di 299 sterline, viene fornita con 4 MB di EDO RAM e una nuova versione del software. Questo supporto gioiellino monta un chip grafico Cirrus Logic migliore e, in particolare, un dispositivo flicker-fixer di serie. Se non avete i soldi per uno dei carucci monitor amighisti, dunque, ecco che con la Picasso potrete risparmiare un bel po' di denaro. Il software di gestione di cui vi parlavo si chiama Picasso 96 e supporta le librerie CybergraphX. Il prodotto sembra proprio valido, la scelta ora sta a voi: anche



Phase 5 è una di quelle compagnie famose per arrivare tardi, ma arrivare sempre, dunque l'acquisto della Picasso invece della nuova Cyb3D potrebbe rivelarsi affrettato. D'altra parte procurarsi dell'hardware per Amiga è sempre una questione di mesi, e in fin dei conti la Picasso è un modello abbastanza collaudato. Che dire? Niente, almeno per adesso una scheda video non mi serve, e dunque mi astengo dal commentare (comunque da pochi giorni la Cybervision 3D si è resa finalmente disponibile e i primi responsi sono a dir poco entusiastici... NdTMB).

UN CAPOLAVORO IN VOXEL

L'ho sempre sostenuto, noi italiani siamo dei geni. Qualcuno disse che era impossibile realizzare un picchiaduro decente su Amiga e invece abbiamo tirato fuori Shadow Fighter. Altri sostenevano l'impossibilità di realizzare un gioco alla Doom e anche in questo caso siamo stati in grado di dimostrare il contrario. Adesso rimane l'ultima sfida, quello di produrre il primo gioco in Voxel per il nostro amato computer... ooops, ho detto forse Voxel? Scusatemi, intendevo 3dTIS (3d terrain imaging system), un nome decisamente più criptico, adottato necessariamente a causa del copyright imposto dalla Novalogic sulla parola VoxelSpace. I Blackblade stanno infatti lavorando alacremente a un gioco a dir poco eccezionale che promette di sfruttare i processori più veloci fino all'osso (si parte minimo da un 68030 a 25MHz fino ad arrivare al 68060, che permetterà un aggiornamento video oscillante dai 25 ai 50 frame al secondo). Si tratterà sostanzialmente di una specie di simulatore di volo, con delle sezioni tipo avventura dinamica, dalle caratteristiche impressionanti: le sei mappe di gioco, grandi 15km x 15km, saranno quanto di più realistico sia mai apparso su Amiga e varieranno a seconda di quanta RAM disponga il vostro sistema (calcolate che il minimo richiesto è di 4MB, mentre per maggiori prestazioni se ne raccomandano almeno 8). Ovviamente tutta la grafica sarà in 320x240 a 256 colori in pixel 1x1, anche se non mancherà la possibilità di modificare la qualità di visualizzazione dei paesaggi in base alle capacità del vostro sistema. A fare da contorno a questo capolavoro annunciamo esplosioni particolari, effetti di fumo trasparenti, più una riproduzione alquanto realistica di elementi ambientali tipo fiumi, cielo e fuoco. Gradito anche il supporto per tutti i modi grafici dell'Amiga (PAL, DblPAL, Multiscan), compresi quelli delle schede video tipo CyberVision e Picasso. Ovviamente date le dimensioni del gioco e del pubblico a cui è indirizzato (decisamente high-end), Y3D (speriamo cambino il titolo) uscirà solo su CD-Rom, con tanto di tracce audio al seguito. Non non vediamo l'ora di metterci le mani sopra e voi?

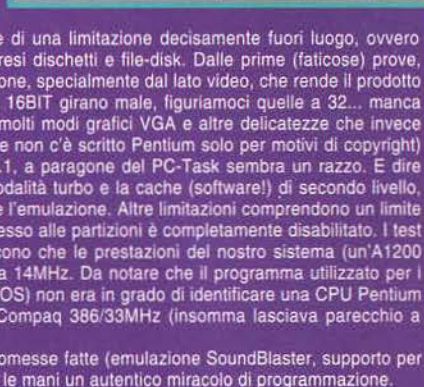
Black Blade Design



PC-TASK 4 VS PCX

L'ora dell'emulazione a 32BIT è finalmente scoccata! A poche settimane dal rilascio della prima versione demo di PCx, Chris Hames ha finalmente terminato lo sviluppo dell'attesissima quarta release del miglior emulatore PC di sempre, PC-Task. Il programma in questione pretende di emulare una CPU Intel 80486 in due maniere diverse: la prima modalità, "dynamic", consiste in una ricompilazione dinamica (appunto) del codice 80x86 in modo da totalizzare una maggiore velocità di esecuzione in cambio di una peggiorazione nei tempi di caricamento e di una richiesta decisamente impressionante di memoria (tipo che per utilizzare 4MB sotto DOS, ne dovete avere almeno 16 dal lato Amiga!). La versione "interpretive" invece è meno esosa, ma visibilmente più lenta e inoltre manca del supporto del paging, che in pratica inibisce l'utilizzo di programmi tipo l'EMM386 o di giochi come Descent. La versione demo disponibile su Aminet soffre di una limitazione decisamente fuori luogo, ovvero l'impossibilità di scrivere su un qualsiasi supporto, compresi dischetti e file-disk. Dalle prime (faticose) prove, abbiamo verificato l'quanto ridicola velocità dell'emulazione, specialmente dal lato video, che rende il prodotto in questione davvero deludente. Se già le applicazioni a 16BIT girano male, figuriamoci quelle a 32... manca inoltre l'emulazione audio SoundBlaster, il supporto per molti modi grafici VGA e altre delicatezze che invece PCx non ci risparmia. L'emulatore 586 (avete letto bene e non c'è scritto Pentium solo per motivi di copyright) della Microcode Solution, giunto fra l'altro alla release 2.1, a paragone del PC-Task sembra un razzo. E dire che la versione demo non supporta la trascrizione, la modalità turbo e la cache (software!) di secondo livello, che sicuramente contribuirebbero non poco ad accelerare l'emulazione. Altre limitazioni comprendono un limite di 4MB per la RAM e di 16MB per i file-disk, mentre l'accesso alle partizioni è completamente disabilitato. I test effettuati su questa alquanto "azzoppata" versione ci dicono che le prestazioni del nostro sistema (un'AT200 con Blizzard 1260) sono equiparabili a quelle di un 486 a 14MHz. Da notare che il programma utilizzato per il benchmark (una vecchissima versione delle Norton per DOS) non era in grado di identificare una CPU Pentium e aveva come massimo esponente della categoria un Compaq 386/33MHz (insomma lasciava parecchio a desiderare in quanto ad affidabilità).

Se comunque la versione commerciale rispecchierà le promesse fatte (emulazione SoundBlaster, supporto per lo SCSI e per i CD-Rom), potremmo davvero ritrovarci fra le mani un autentico miracolo di programmazione.



ANTOLOGIA COMMODORIANA

Siete tra quelli che, ai tempi dei furoni, sognavano di ascoltare le musiche dei giochi preferiti da una cassetta nello stereo? Ebbene, quelli della C64 Anthology Project hanno fatto anche di meglio: le colonne sonore di alcuni classici di questa indimenticabile macchina sono state registrate in studio da autori professionisti e messe in vendita su CD, appositamente per l'Amiga. La lista del primo volume comprende 17 tracce tra cui Delta, Sanxion, Cybernoid 2, Turbo Outrun e Rambo (yahoo!), ulteriori raccolte sono allo studio.

MISTERIOSA UNGHERIA

Dalla terra magiara giunge la notizia dell'imminente uscita di un gioco dal titolo piuttosto accattivante quale "Forgotten Forever". Trattasi di una furiosa corsa con lotta tra una ventina di veicoli diversi, con obiettivi particolari e problemi di guida. Il gioco sarà installabile e girerà in multitasking, con supporto dell'alta risoluzione. Cinque i tipi di terreno e numerosi miglioramenti a forza di data-disk, per un programma che richiede un Amiga AGA e 2 Mb di fast RAM, ma che funzionerà ovviamente meglio su macchine più potenti.



Ehm, scusate l'inizio un tantino esaltato, ma mi ci voleva proprio. Potrei attendere sì calmi l'effetto esaltante di una lunga sessione di spara e fuggi, con il volume del monitor al massimo, ma penso di rendergli maggior giustizia scrivendo ora che l'adrenalina è alta. Per il popolo amighista il cappello introduttivo non dovrebbe essere difficile da decifrare, ma siccome c'è anche chi dei giochi di parole non sa che farsene è meglio partire dall'inizio. Tanto, tanto tempo fa, quando il processore dominante era l'Intel 8086 e la console più evoluta il Colecovision, c'era una piccola software house con un grande sogno: fare uno spara e fuggi. Annunciarono alle principali riviste che avrebbero prodotto un gioco di nome Atrophy entro breve, e che ne avrebbero fatto avere una demo. Da quel giorno, nel 2000 a. C., sono cominciate le giustificazioni sui ritardi intervallate da qualche sapiente immaginina fatta con il Lightwave o da una saltuaria press release che cambiava nome al gioco. Questo così, tanto per tenere viva l'attenzione, nell'attesa che la terza guerra mondiale desse alla comunità qualcosa di più importante da pensare, e liberasse l'OTM dal terribile obbligo di dare corpo alle promesse. Eravamo dunque in attesa di uno dei due

L'uscita di Atrophy sta diventando una vera e propria Agony. La data, poi, resta un'Enigma. Ma ora è arrivata la Vortex, e che cominci il blastaggioooo!!!



I caccia sono di certo più belli qui nell'hangar, che nel gioco vero e proprio. Vabbeh, tanto se li devono guardare i nemici, mica io che ci sto dentro.

Ci mancavano pure i funghi mutanti... È proprio vero che gli invasori ormai non sanno più cosa usare, contro i terrestri.



Che cosa posso dire? Niente, mi è caduta la mascella e la sto ancora cercando...

eventi (della terza guerra mondiale o dell'uscita del gioco, tanto la probabilità è la stessa), quando tra i giochi da visionare s'intrufola un prodottino dal simpatico nome di Wendetta. Uno spara e fuggi, dicono le informazioni allegate, buono per ingannare il tempo nell'attesa di quel rompiscatole di Atrophy. L'annuncio viene diligentemente dato tra le news del mese, ma il redattore inconsapevole non si rende veramente conto di cos'abbia tra le mani fino a quando non si trova a disposizione il programma vero e proprio. Già il fatto che sia disponibile solo su CD è qualcosa di inusuale, e le specifiche tecniche indicate annunciate nelle istruzioni fanno montare un po' di tensione. Si tratta di 33 Mb di codice, insomma, e lasciamo perdere il resto per non scade-

L'arma iniziale non fa certo sfracelli, ma un po' di power-up e si scatena il massacro (degli alieni, beninteso).



re nel 'manuale del perfetto programmatore'. Veloce occhiatina alle istruzioni, dunque, poi sotto con il gioco e vediamo cosa sono stati capaci di fare i tedeschi. Fulmine a ciel sereno! Sull'onda di una musica ritmatissima, uno o due giocatori si ritrovano catapultati in una festa di grafica AGA, nella quale nemici di dimensioni ragguardevoli attraversano lo schermo in tutte le direzioni. Non chiedono altro che di essere blastati, per mostrarci pure delle belle esplosioni. Il primo livello è a scrolling orizzontale, così come un altro ancora su un totale di sette. Gli ulteriori cinque, invece, sono tutti in 3D con i nemici che arrivano sia da davanti che dal di dietro. La grafica si alterna tra 128 e 256 colori, il parallasse fa la sua comparsa.

Wendetta è uno di quei giochi che abbandonano lo standard 'un colpo preso-una vita persa', dato che avete a disposizione un certo quantitativo di energia al termine del quale l'astronave salta per aria. Per ripristinarla ci sono apposite pastiglie rilasciate dai nemici, oltre ad altri tipi di power-up (non provenienti da Phase 5) tra cui il potenziamento delle armi, lo scudo e i semplici punti bonus. Ci sono anche momenti particolari, durante i quali affrontare passaggi più difficili degli altri: una fascia di asteroidi indistruttibili, per esempio, oppure dei lampi particolarmente 'elettrizzanti'. Un contatore scandisce il tempo che manca alla fine di questo supplizio, dato che non potete fare altro che evitare tutto l'evitabile e cercare



Oltre alla qualità allucinante della grafica, che potete constatare da soli, il bello è che poi dagli screenshot non si notano scrolling e musical!

di restare in vita. Se tutto va per il verso giusto, poi, arriva il momento di affrontare il nemico finale, le cui fattezze sono quelle tipiche di un oggetto di Real3D.

Niente paura, però, perché dopo un breve intervallo con lo schermo nero l'azione riprende in versione tridimensionale, con l'astronave lanciata a velocità assurda attraverso ambienti il cui aspetto varia a seconda del livello ma che, in effetti, si assomigliano tutti. I programmatori sono stati abbastanza intelligenti da disabilitare la collisione con le pareti, dunque per affrontare le insidie rigurgitate dall'oscurità c'è piena libertà di manovra. Anche qui i nemici sono talmente belli che farli fuori è un peccato, ma per lo meno le esplosioni danno una bel senso di potenza e ripagano della perdita dal punto di vista artistico. Ma andiamo avanti, perché qui la pressione arteriosa non accenna a diminuire e non ho ancora parlato del sonoro. I musicisti sono evidentemente dei professionisti, tanto è vero che potrete reperirne i lavori su tre appositi CD di cui vi parlo altrove. Ogni power-up ha il suo speech nel miglior stile di Project X, riportatomi prepotentemente alla memoria dallo stile del primo livello. Le opzioni iniziali consentono eventualmente di disabilitare la musica e salvare i record sull'hard disk. Non so quanto sia bene per Wendetta stare solo su CD, dato che per Amiga questo non è ancora diventato lo standard. Il fatto che occupi 'solo' 33 mega (meglio su un singolo CD piuttosto che su una ventina di dischetti da decomprimere, non ti pare?

I tunnel sono praticamente identici a quelli di Super Stardust il che non è affatto un male.



L'invasione degli ultra-storti? Il mostro orrendo venuto dallo spazio profondo? Le pazze notti del redattore errante? (ma che diavolo sto scrivendo? NdTMB)



Tipica situazione di caos totale. Da notare che il robotto-ne sullo sfondo è completamente animato.



NdTMB), però, mi fa pensare a quel formato duale PC-Amiga di cui parlavamo sul numero scorso. Una qualsiasi software house, che abbia già compiuto il definitivo salto sui compatibili, potrebbe mettere entrambe le versioni su un solo disco argenteo. Ma sarà difficile: i Vortex sembrano degni membri della demo-scena e, in quanto tali, proporgli di programmare qualcosa che non sia per la macchina di Amitech equivarrebbe a un insulto mortale... Staremo a vedere. Nel frattempo io chiudo la descrizione e mollo ogni tipo di freno psicologico, dato che la successiva serie di caratteri può e deve contenere la mia libera opinione sul gioco.

Alessandro La Spada

VOGLIO QUESTO GIOCO!

...Ma la cosa potrebbe rivelarsi difficile, se il negozio fosse sfornito delle ultime novità e voi non leggeste TGM. In bundle con il gioco o separatamente è possibile acquistare i lavori musicali dei Vortex, raccolti in 3 CD, dai simpatici nomi di Cyberlogik, Cyberlogik 2.0 e CNCD (per chi non se ne fosse reso conto, faccio presente che gli autori di questa trilogia sono i famosissimi TRSI, forse il più leggendario gruppo di hacker del mondo insieme ai Razor 1911. NdTMB). Per ottenere quindi una copia di questo popò di codice potrete rivolgervi a:

Skills/R. Lowenstein
Waldtruderinger Str. 16
D-81827 München
Germany

A1200

Questo spara e fuggi rinverdisce i fasti di tutti i giochi più famosi nei quali si sia utilizzata un'astronave, da Menace al già

citato Project X (e Super Stardust dove lo metti? NdTMB)(e l'epico Blood Money? NdMax). A prima vista le navette principali non sono nulla di eccezionale, quasi esclusivamente in toni di grigio e, nei livelli 2D, tendenti a confondersi con il paesaggio. Il tutto passa però in secondo piano quando arrivano sullo schermo i nemici, in formazione compatta o singolarmente, veloci o lenti, più o meno resistenti ai colpi. Siete di dimensioni abbastanza grosse da sbatterci spesso contro, ma le tante vite a disposizione e l'altrettanto elevata energia sono quanto basta. I momenti 'speciali', quelli scanditi dal cronometro durante i quali da distruttori delle orde nemiche vi trasformate in inermi fuggitivi, interrompono l'azione per quel tanto che basta a farvi prudere il dito sul pulsante di fuoco. Il mostro di fine livello giustifica la fatica fatta per arrivarci, e dopo un po' di lavoro ai fianchi va giù anche lui: ora ce la spassiamo con gli atterrischi scenari tridimensionali. Anche qui l'impatto grafico è strepitoso, e seppure il pattern sia sempre lo stesso la qualità è veramente notevole. Massima libertà d'azione, i nemici non si sgranano avvicinandosi e mantengono un dettaglio assolutamente perfetto. Tutto quanto sto dicendo, poi, avviene intanto che la musica picchia a più non posso su batteria e effetti vari.

Vabbè, ma se fossero tutte rose e fiori avrei già chiuso da un pezzo, dicendovi di comprare Wendetta e basta. Due problemi ci sono, uno minore e l'altro no. Quello minore sta nel fatto che le astronavi principali sono un po' indistinte, ma basta farci l'abitudine. Il secondo è che il gioco sa comunque molto di demo, di dimostrazione di forza dei coder: è una limitazione intrinseca degli spara e fuggi, nei quali, per quanto uno possa essere innovativo, lo schema non può variare più di tanto. Per quanto mi riguarda l'azione è abbastanza intrigante da mettere in secondo piano anche questo, ma non è detto che sia così per tutti. Dunque, se questo mese dovessi consigliarvi un prodotto solo direi: Evil's Doom se vi piace l'avventura, ma se preferite l'azione non staccate gli occhi da Wendetta.

H A R D W A R E

Con un Amiga dotato di AGA e un lettore CD, siete già sulla buona strada per giocare con Wendetta. Se volete pure divertirvi, nei livelli 3D, sarà meglio dotarsi di un processore più veloce, dallo 030 in su.

PRESENTAZIONE	●	93
GRAFICA	●	
SONORO	●	
GIOCABILITÀ	●	
LONGEVITÀ	●	

GLOBALG



corp', all'interno della quale gli esseri umani s'erano circondati di fedeli ed efficientissimi droidi. Al primo livello operativo c'erano i Tekite, pronti a difendere e contrattaccare nel caso gli alieni fossero tornati, al secondo i Kapone per amministrazione e manutenzione. Al terzo livello operativo stavano e stanno tuttora le Key Task Forces, una serie di 100 Tekite considerati migliori di tutti gli altri. Le debolezze della tecnologia, però, hanno fatto sì che gli invasori dello spazio, incapaci di sconfiggerci sul campo di battaglia, abbiano potuto prendere il controllo dei Kapone con chissà quali metodi e, adesso, li sfruttano per scaccia-



Burn, baby burn (anche se l'FBS pretenderà il copyright su questa didascalia)...

Stavo già per ricorrere a uno dei miei informatori per l'esito dell'ultimo assalto alle colonie terrestri, quando la Austex mi ha fornito la risposta bella e pronta.

Potete smettere di chiedervi cosa succede dopo la fine di tutti quei giochi in cui si colonizzano centomila satelliti e si crea una civiltà alternativa, dato che in Uropa 2 la risposta viene fornita direttamente all'inizio. La battaglia l'abbiamo vinta noi, gli invasori venuti dallo spazio sono stati bellamente rispediti a casa, ma l'utilizzo delle armi più sofisticate ha causato proprio un sacco di morti. Per evitare ulteriori spargimenti di sangue, in futuro, i capi delle nostre potenze hanno finalmente preso la decisione che molti aspettavano, e hanno unito le forze per la ricerca spaziale. Ecco dunque sorgere prima i laboratori, poi delle vere e proprie colonie sui pianeti meno ostili del sistema solare. Le relazioni tra queste colonie formalmente autonome venivano tenute da un nodo centrale, Castalia, l'unico collegato direttamente con la madre Terra. Castalia era stata strategicamente posizionata su Europa, una delle lune di Giove, devastata durante la guerra e ribattezzata Uropa 2 durante la ricostruzione seguente. La rete di collegamenti tra Castalia e le altre basi era chiamata 'Intra-



Secondo voi quel blindato che intenzioni ha? Non so voi, ma io non gli starei più vicino di così.



In questo momento l'azione si sta facendo frenetica. Siamo praticamente sotto l'attacco di ben tre caccia e la situazione non è delle migliori.

Una fase piuttosto concitata nella sezione isometrica. E dire che dovrebbe essere la sala ricreazioni...



re gli umani dalle colonie. Lo scontro è particolarmente cruento proprio su Uropa 2, dove Castalia è rapidamente divenuta la più popolosa delle colonie. Se non si riesce a riportare la situazione sotto controllo tutte le comunicazioni interne alla Intracorp salteranno, e chi, per esempio, si trovasse senza contatti all'esterno della fascia di Plutone potrebbe trovarsi sin troppo esposto all'attacco alieno.

Ma non mi direte che volete ancora una volta spolverare la custodia del fido laser e lanciarvi a tutta forza contro i Kapone, vero? Sarebbe deludente come aspirazione, in fin dei conti di eroi solitari se ne vedono tutti i giorni. Molto meglio, secondo me, calarsi nei panni di un droide della Key Task Force: Bluebeard, così chiamato per la fluente peluria che gli cresce tra una placca di metallo e l'altra, viene inviato su Castalia per fare il punto della situazione e risolvere i problemi.

Le sue direttive principali sono salvare i pri-

REVIEW



Ok ragazzi, sono sicuro che possiamo raggiungere un accordo amichevole...

BAAAM! Beccato. Da notare le terrificanti esplosioni stile Akira...

trasportatore (ce ne sono in ognuna) per tornare a dove avete lasciato l'hovercraft e recarvi altrove. Tenete presente però che il veicolo è perfettamente visibile dai radar, dunque presto o tardi diverrte oggetto delle attenzioni dei Kapone. Non siete indifesi, avendo la possibilità di sostituire all'iniziale laserino



gionieri terrestri e distruggere più Kapone possibile, sia rendendoli inoffensivi che riducendoli veramente in polvere. Per fare questo, la dotazione iniziale consiste di una spada laser in seguito sostituita da armi più potenti.

Ma dato che la base Castalia è abbastanza grande, come dicevo, i palazzi d'interesse sulla superficie del pianeta sono più d'uno: per spostarsi tra di loro,

tornare a dove avete lasciato l'hovercraft e recarvi altrove. Tenete presente però che il veicolo è perfettamente visibile dai radar, dunque presto o tardi diverrte oggetto delle attenzioni dei Kapone. Non siete indifesi, avendo la possibilità di sostituire all'iniziale laserino



Giove ci osserva sullo sfondo ricordandoci che stiamo giocando sulla superficie del satellite Uropa.

Bluebeard si servirà di un comodissimo hovercraft dotato sia di scudi protettivi che di attrezzi da difesa. Le sezioni del gioco sono, come avrete potuto intuire, principalmente due: una prettamente esplorativa, in visuale isometrica alla Head Over Heels quando siete all'interno di un edificio, l'altra in treddi vero e proprio, quando a bordo dello scooter spaziale viaggiate per il pianeta.

Al momento dell'arrivo su Uropa 2 il vostro database contiene una serie di missioni da portare a compimento, prima di poter dire di avere ripreso il controllo della base, e lanciare da essa l'attacco definitivo a chi controlla i Kapone. Di ognuna di queste missioni avete a disposizione in ogni momento briefing e sunto degli obiettivi, oltre allo status che può essere 'risolto', 'non risolto' o 'fallito' (cioè l'avete fatta talmente grossa che non c'è proprio più rimedio). In linea di massima si tratta di recuperare i coloni e distruggere o ritrovare qualcosa, ma il tutto non si limita alla semplice esplorazione. Riceverete continuamente messaggi su cosa sta succedendo e dovrete utilizzare vari oggetti per risolvere gli enigmi. Una volta fatto tutto quello che c'è da fare in uno degli edifici, inoltre, potrete utilizzare l'apposito tete-

Poteva mancare il solito alienone schifoso&bavoso? Certo che no, quindi cercate di non sbagliare mira e fatelo fuori il prima possibile.



da mischia dei ben più appropriati missili o addirittura delle bombe al plasma di devastante efficacia, ma tutto questo popò di mezzi di morte ha il suo costo. Simpatici, questi umani: prima vi mandano in missione per salvare i loro concittadini, poi vogliono che le armi ve le paghiate da soli... Il completamento delle varie missioni serve anche ad avere i fondi necessari a installarle. Potreste teoricamente affrontare la battaglia finale anche senza avere completato, nel bene o nel male, tutte le missioni previste, ma la stessa sarà allora tanto più difficile quanto meno bene avrete fatto in precedenza. Se ci tenete alla pensione, dunque, poche proteste e datevi da fare. In fin dei conti, fate parte di una ristretta elite di guerrieri (i soliti sfortunati a cui dare un sacco di gradi per poi mandarli allo sbaraglio), dunque non dovrete chiedere di meglio.

Alessandro La Spada

AM200

I ragazzi della Austex hanno fatto un ottimo lavoro soprattutto dal punto di vista dell'ambientazione.

La partita inizia a un

punto in cui siete già abbastanza coinvolti dalla trama, durante l'esplorazione il linguaggio utilizzato è coerente e i termini tecnici non mi sono mai sembrati a sproposito. Tanto per fare un esempio che tutti potranno verificare, nella prima missione c'è un resoconto degli esperimenti di uno dei ricercatori dell'istituto, che dà per un attimo la sensazione di rivederlo, il professore, chino sulla tastiera a scrivere il record dell'esperimento. Per quanto riguarda l'aspetto tecnico ci sono da fare due valutazioni separate, una per le sezioni all'interno e una per quelle all'esterno, dato che si tratta effettivamente di due giochi diversi.

Nel primo caso, di cui ho già parlato un po', la grafica è grossolana e i colori non è che siano brillanti (ho visto di peggio comunque NdTMB). Tenete però presente che, da Star Trek in avanti, i corridoi delle astronavi sono sempre stati abbastanza monotoni. Gli effetti sonori sono veramente limitati, carina la musica, un po' scoccianti la vera e propria ingombanza del vostro personaggio che lo fa muovere con una certa lentezza nelle stanze.

Trasferendoci a bordo dell'hovercraft notiamo poligoni e light sourcing ben funzionanti, ma anche settando il livello massimo di dettaglio non è che il paesaggio sia terribilmente complicato. Anche qui c'è da tenere presente che siamo su una luna desolata ed è perfettamente plausibile che gli edifici siano disposti a gruppi, intervallati dal deserto, ma allora non venitemi a vantare la potenza del motore grafico. Niente di speciale, insomma, a parte la fluidità.

Ma... Hey, non vi ho ancora detto una delle cose più importanti: Uropa 2 è anche in italiano! Questo, unito al fatto che viene voglia di portare pian piano a termine tutte le missioni, è forse la riprova migliore della buona qualità del gioco, a prescindere da valutazioni tecniche che in ogni caso vanno fatte. Se vi piace esplorare tanto quanto piace a me, dunque, fregatene delle specifiche e calatevi nei panni del Tekite.

HARDWARE

Uropa 2, solo ed esclusivamente installabile, occuperà circa 10 mega sul vostro hard disk e funzionerà su tutti gli Amiga con almeno 1 mega e mezzo di RAM. Oltre al già citato supporto multilingua, c'è da dire che la Austex consiglia almeno un processore 020 (che scoperta!) e un paio di MB di RAM aggiuntiva.



JET Pilot

THE PINNACLE OF REALISTIC FLIGHT SIMULATION

Smettete di lanciare anatemi alla Ocean, che si è rimangiata l'uscita di TFX, e fate invece una corsa all'aeroporto più vicino: gli aerei della Vulcan sono già in volo!



Il cruscotto è dettagliato e pieno di indicatori, come da manuale insomma. Meno male che non dovette tener conto di tutte le varianti.

incappato nella confezione di Kick Off '96. Se ha addirittura avuto la sfortuna di acquistarlo come regalo natalizio, non potrà che sentirsi letteralmente truffato al vedere la bruttura che sono riusciti a rifilargli, per la modica cifra di 59.000 Lire. Limitiamo allora l'ira per TFX, nell'attesa che Pios e Phase 5 ci mettano a disposizione sistemi dalle specifiche mostruose a prezzi più che popolari. Allora si che Privateer, Eurofighter e Vattelapesca metteranno il naso su queste macchine.

Nel frattempo non sarà neanche necessario convertirsi ai cloni di Doom: Paul Carrington e i suoi sanno che siete già tutti stufo di Coala, e vi danno la possibilità di solcare nuovamente i cieli di un sacco di

posti diversi a bordo di un Lockheed F104 o di un Electric Lightning.

Jetpilot non è il classico titolo per specialisti, di quelli stracolmi di indicatori e di parametri incomprensibili. La plancia contiene vari gadget come altimetri, carburante, e "orizzonte", ma la gestione degli stessi è del tutto fattibile vis vis mouse: quando spostate il puntatore sullo schermo, degli appositi riquadri informativi compariranno a spiegarvi di che si tratta. Il modo migliore di comandare il velivolo è però quello di combinare topo e tastiera, dato che in alcune parti dello schermo si attivano riquadri contenenti ulteriori opzioni. L'alternativa è usare solo la tastiera, avvalendosi

magari del manuale consultabile in volo fintanto che non avete mandato a memoria i comandi, oppure acquistare l'adattatore per joystick analogici di cui vi parlo nel box. Finalmente, dunque, anche gli amighetti possono sfruttare i dispositivi di controllo così diffusi sui PC.

Le visuali possibili comprendono quella ovvia dal cockpit, quella esterna, da punto fisso e dalla torre di controllo. Ad ognuna di esse sono associati dei punti "fissi", oppure potete regolare l'angolazione manualmente. Dalla torre arrivano anche informa-

L'attesa per il mega-simulatore di Oceanica matrice è stata lunga e stressante, specie per chi come noi teneva costantemente spazio disponibile per notizie o recensioni e finiva regolarmente per avere buttato via tempo. Comprendere che in effetti il gioco non sarebbe più stato messo in vendita dev'essere stato un duro colpo per i fanatici, ma in effetti forse è meglio così. Al contrario di molte software house, che hanno deciso di rovinarsi la faccia pur di mettere nei negozi gli ultimi fondi di magazzino (tanto avevano deciso di abbandonare la macchina), il colosso britannico si è limitato a constatare che non c'erano le condizioni per una distribuzione profittevole - secondo i suoi canoni di profitabilità - e ha rinunciato all'impresa. E' già successo altre volte in tempi abbastanza

Il dettaglio grafico è senza dubbio considerevole, anche se per gustarvi al meglio l'azione è consigliabile possedere almeno un 68030.



Il paesaggio notturno è veramente incantevole, non trovate? Ok, come non detto.

recenti con NBA Jam e First Encounters, per esempio, ma almeno si è evitato di prendere in giro gli utenti con un prodotto scadente. Non mi riferisco ai previdenti e aggiornatissimi lettori che ci seguono su queste pagine (modestia e umiltà sono armi vincenti), bensì a quelli che seguono altre scene che non quella dei videogiochi. Pensate a un qualsiasi acquirente, disinformato, che sia malaguratamente



E' sempre la solita storia, anche all'aeroporto non si riesce a trovare un parcheggio libero.



Come sempre è possibile girare lo sguardo per poter controllare al meglio la situazione intorno a voi.

zioni completamente parlate sul tempo atmosferico e lo status della missione. I quadri relativi al dialogo con la torre e alle visuali sono proprio quelli con 'sotto-opzioni' di cui dicevo qualche riga sopra. Mettere l'aereo in volo non è però l'unica difficoltà dell'utente di Jetpilot, dato che ci sono da tenere presente i nemici. Come i classici del genere, anche qui abbiamo una serie di missioni, durante le quali fare a mitragliare con i Baroni Rossi di turno. Dato che quelle più progredite possono includere anche vaste aree da esplorare o pattugliare, i programmatori hanno incluso una mappa accessibile durante il volo sulla quale vengono segnalati obiettivi, nemici

Certo che la presenza di soli 32 colori si fa sentire non poco...



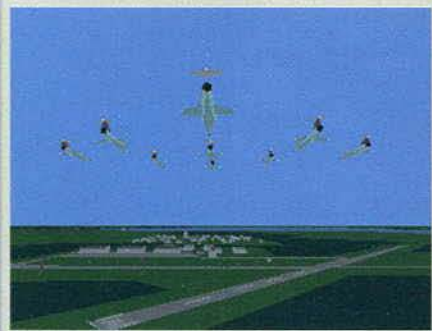
ed elementi d'interesse. Anche qui è possibile zoomare, selezionare quali elementi debbano essere visualizzati e quali no e la legenda di tutti i simboli. Non dimenticatevi però dell'aereo, dato che sia la consultazione del manuale che quella della mappa avvengono in tempo reale.

Prima di lanciarsi nell'ebbrezza del volo potrete (e dovrete) avere voglia di regolare i settaggi. A seconda della potenza del vostro hardware potrete selezionare principalmente il dettaglio grafico, che a sua volta influenza la velocità, oltre a parametri di minore importanza come il parlato. Da notare l'indicatore, opzionale, del frame rate

Peccato che la Vulcan non abbia voluto realizzare un attimino più sofisticato, magari utilizzando qualche texture qua e là.

al quale sta girando il programma: potrete così constatare, dopo averlo configurato, se state veramente sfruttando Jetpilot al massimo oppure no. Su un 1200 con 030 e 16 MB di RAM, settando tutto al massimo abbiamo ottenuto 8-10 frame (un po' scarso a prima vista, ma fortunatamente sembra che l'indicatore approssimi non poco per difetto NdTMB). Possedere una scheda video per ora non dà nessun vantaggio, ma sono previsti dei data-disk che ne tengano conto. Sopra questi dischetti troveranno spazio nuovi cieli da esplorare (attualmente ci sono 27 basi militari, tra cui quella di Brindisi), altre missioni e, soprattutto, qualche altro modello di aeroplano dati gli unici due attuali. Non vi basta? OK, diciamo che ci metteranno pure il riforni-

Come potete vedere non mancano missioni in cui volare al fianco di un'intera squadra di aerei.



mento in volo e qualche modello di elicottero, così Coala lo riporrete definitivamente sullo scaffale. Ora la palla passa completamente a voi, dato che per quanto mi riguarda l'uomo è fatto per stare con i piedi attaccati al suolo e io, in questo videogioco, prenderei volentieri il ruolo del tizio che vi fa il rapporto dalla torre. Insomma, dietro ogni artista del volo si nasconde pur sempre un adeguato staff di terra!

Alessandro La Spada



AMIGA

La pubblicità di Jetpilot annuncia che la simulazione riproduce le condizioni di volo del Lockheed e dell'Electric Lightning

con un margine d'errore non superiore al 10%. E possibile sapere i frame al secondo, avere un grafico delle performance comparate dei due aerei, insomma sembra che l'obiettivo della Vulcan sia creare un buon simulatore, più che un vero e proprio gioco. Ma anche i giocatori 'normali' che non sono appassionati di aeronautica possono stare tranquilli: Jetpilot è un buon prodotto. La prima cosa che ho notato è stata la penuria di aerei disponibili e l'estrema semplicità dei controlli, molto meno ostici di quelli di altri simulatori. Anche il loro utilizzo pratico si rivela abbastanza semplice. Da un lato c'erano un sacco di dati tecnici da consultare, dall'altro il volo vero e proprio sembra semplificato: abbiamo dunque una simulazione manageriale di volo? Sottoponendo sia l'ipotesi che il programma a un fanatico del genere, però, ho scoperto come la prima impressione fosse sbagliata. In Jetpilot c'è tutto quello di cui un aspirante pilota abbia bisogno, e la semplicità dei controlli deriva da una serie di buone idee e non da poca voglia di realismo. L'elevata configurabilità lo rende appetibile su macchine non pompatissime (già persino sugli A500), pur tenendo presente il dato sul frame rate della recensione. Direi che il livello di dettaglio del cockpit e dei poligoni, il realismo delle prestazioni e il parlato con la torre danno molto 'feeling' al volo, suppongo ancora maggiore utilizzando l'adattatore per joystick analogici. Restano le perplessità per la presenza di due soli aerei, che limitano un po' la longevità. Se non avete esigenze particolarmente elevate nei confronti di un simulatore di volo, dunque, prendete in considerazione l'ipotesi di Jetpilot (a meno che non vogliate dar retta alla solita voce che da per certa l'uscita di TFX per febbraio... NdTMB).

H A R D W A R E

Il simulatore della Vulcan, su 4 dischi, gira su qualsiasi Amiga da 1 MB in su ed è completamente installabile. Il consiglio è comunque quello di giocarlo su sistemi dotati almeno di uno 030 e 4 MB di fast RAM.

PRESENTAZIONE ●

GRAFICA ●

SONORO ●

GIOCABILITÀ ●

LONGEVITÀ ●

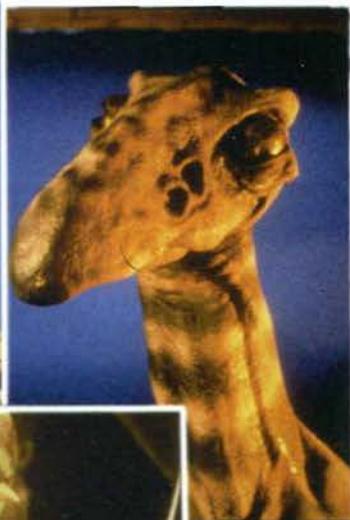
84

Globale

ORA LA CLOCHE CE L'HO ANCH'IO!

I simulatori di volo sono un gran divertimento, ma il feeling dato dall'utilizzo di uno dei tanti dispositivi analogici non è di certo quello dato da un mouse con la tastiera. Tanto vale rinunciare, però, dato che quelli disponibili sono tutti incompatibili... Non più, dato che i tecnici della Vulcan hanno messo a punto un apposito adattatore per questo problema. Inserito in una delle porte joystick del comp, renderà utilizzabili tutti gli analogici del mondo. Non abbiamo ricevuto il prodotto e non possiamo quindi darne una valutazione specifica, ma sembra proprio che la sua gestione sia di una semplicità idiosyncratica (si tratta d'inserirlo nella porta giusta e collegare l'analogico all'altra uscita). Il software di configurazione di Jetpilot penserà a tutto il resto.

Hai UN MINUTO Per Voi?




WARNER INTERACTIVE

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


LEADER

È passato da poco Natale e siamo tutti più buoni, ma sul pianeta Agaris IV non sembra essersene accorto nessuno.

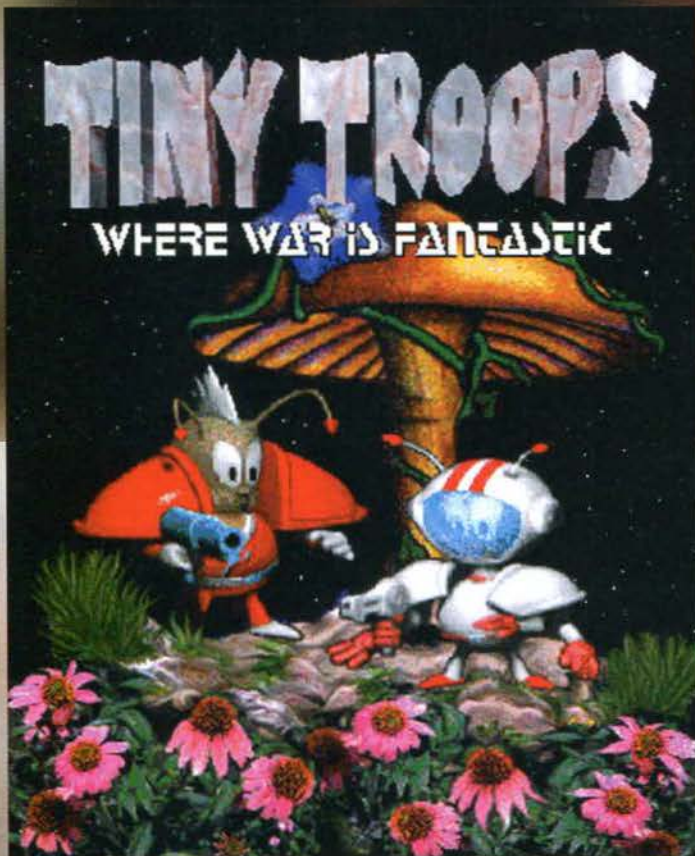
Dopo avere distrutto quello che resta degli insignificanti nemici, le mie terrificanti forze militari stanno per scatenarsi sulla loro base.



gla è ormai perduta. Il resto dell'interfaccia è del tutto simile a quella dei wargame moderni, gestiti in tempo reale puntando e cliccando piuttosto che con i vetusti turni d'azione.

Penso di avere detto (nuovamente) tutto il necessario per mettervi in grado di dirimere la questione tra gli agariani, dunque mi scuso, e vado di corsa a controllare se in cortile non fosse per caso atterrata qualche astronaviga giocattolo.

Alessandro La Spada



Sono sicuro di avere già scritto la recensione di Tiny Troops, ma nonostante tutto devo averla nascosta in qualche angolo mooolto remoto dell'hard disk, o addirittura devo averla cancellata inavvertitamente. Cosa che non dovrebbe tangervi più di tanto, almeno normalmente, ma sono sicuro che vi ricrederete quando vi svelerò che stiamo parlando del principale contendente di Command & Conquer! Hem, scherzi a parte, forse C&C è ancora un pochino migliore del programma della Vulcan (giusto una punta...

la Terra. Raccolti armi e bagagli, gli abitanti di Agaris si trasferiscono a guerreggiare da noi. Niente paura né sconvolgimenti, d'altronde, dato che questi piccoli militari sono più piccoli di un sassolino! All'ombra dei fili d'erba, e sotto il costante pericolo di essere schiacciati da un petalo di rosa, le forze in campo si affronteranno all'ultimo sangue. Prima di ogni missione è possibile selezionare la milizia tra quella disponibile, indipendentemente dai risultati nello scontro precedente, e visionare un po' di briefing per sapere cosa fare quando si apriranno le danze. Al di là dei soldati canonici, si renderanno presto disponibili quelli dotati di elicottero, i mezzi di trasporto, quelli capaci di lanciare bombe et similia. Ognuno di questi ha un coefficiente di energia personalizzato, reintegrabile facendoli tornare alla base. Uno degli obiettivi ricorrenti, dunque, è la distruzione del quartier nemico avversario: anche se non fosse necessario, è una buona idea farlo, così da impedire al nemico di 'ricaricarsi'. Nella modalità a due giocatori, lo scontro avviene in split screen verticale, mentre nel caso vi battiate contro il comp verrà visualizzato solo il vostro punto di vista. In ogni momento della partita potrete salvare e ricaricare, cosa abbastanza utile quando la batta-

Un bello split screen per dimostrare che, in due, il massacro riesce sempre meglio.



All'ombra di un fiore, le eroiche truppe dei Klute e dei Furfure si danno battaglia (che didascalica poetica).

NdTMB), ma è comunque il caso che ve ne parli un po' più approfonditamente.

Gli agariani sono un popolo abbastanza litigioso, direi talmente soggetti all'arrabbiatura da non avere fatto nient'altro per tutta la loro storia. Ci sono un paio di razze intente a scambiarsi missilate dalla notte dei tempi, e ormai nessuno sarebbe più in grado persino di dire quale ne sia il motivo. Accade però che, come in tutte le guerre che si rispettino, la cosa degradi non poco l'ambiente del pianeta, costringendo il brillante dottor Shah a richiamare all'ordine i due generali più influenti di entrambe le



AMIGA

Simpatico giuochino, questo TT. Pur non avendo nessuna pretesa di rivaleggiare con Civilization e

l'imminente (non so quanto) Foundation, porta avanti efficacemente la filosofia della serie 'mini': divertimento per tutti, senza spreco di hardware e a un prezzo budget. Se da un lato la Vulcan ha in catalogo titoli di elevato livello tecnico, esiste una larga fascia di utenti che hanno semplicemente voglia di installare un gioco da qualche parte nell'hard disk e lanciarlo tra un lavoro e l'altro, senza coinvolgimenti emotivi o impegno della materia grigia. Questi sono sicuramente coloro che apprezzeranno TT, le cui battaglie cominciano e finiscono nel giro di un quarto d'ora.

La grafica è colorata, abbastanza grossa e con animazioni nei limiti dell'accettabile, mentre il sonoro presenta solo degli effetti standard. A dire il vero, il lato audio non è che costituisca il punto forte degli sviluppatori inglesi. Niente male invece la varietà, dato che, almeno fin dove siamo arrivati noi, nuove forze vengono introdotte molto spesso. Se vi piacciono i wargame, dunque, fate un pensiero a Tiny Troops.

H A R D W A R E

Tiny Troops è completamente installabile, e girerà su tutti gli Amiga del mondo conosciuto. Il gioco seleziona automaticamente i suoi parametri sulla base della configurazione disponibile, dunque tutto quanto supera il minimo ne migliorerà la resa.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

83

GALEA GLOBALE

EVIL'S DOOM

GAMES
machine
STAR
PLAYER
90-94

L'idea di fare un gioco di ruolo dal nome di Evil's Doom nasce infatti mooolto tempo fa, quando vennero messi in vendita i primi Amiga dotati di AGA e le stesse cose farle fare a un PC era abbastanza difficile. Dungeon Master l'avevano già scritto, ma secondo questi croati c'erano vari punti migliorabili, soprattutto sul versante della trama che nel primo DM era a malapena accennata. Eccoli dunque imbarcarsi nella produzione di un giocone che avrebbe dovuto renderli ricchi e famosi. Non so bene se per il troppo o per il poco lavoro, ma alla fine prima di avere il gioco finito ci hanno messo un sacco di tempo, e le condizioni di mercato sono cambiate. Una delle cose che non cambia invece da parecchio a questa parte è il miglior gioco di ruolo fantasy disponibile, dove nessuno sembra in grado di scalzare Ambermoon. Nel corso del 1996 la scena si è un po' rimessa in moto,



Senza dubbio la grafica di Evil's Doom è una delle migliori mai viste in un RPG per Amiga.

prima grazie alla FTL con il non proprio azzeccatissimo Skullkeep che, pur essendo virtualmente identico alla versione PC, nemmeno su quelle macchine mostrava di essere questo granché di gioco. A me, in effetti, lasciò ben poco di cui esaltarmi a parte il nome. Ben più rosee prospettive accompagnavano l'arrivo di Trapped, il clone di Doom ambientato nel mondo di Kaldrion dove il malvagio Tarnak stava facendo sconvolgimenti. Seppure la qualità del motore grafico e degli effetti sonori fosse veramente ottima, ciò che mancava a Trapped nella maniera più assoluta era una qualsiasi trama. Avere un personaggio con tante caratteristiche e grafica e sonoro d'atmosfera sono una bella cosa, ma la mancanza di una storia coerente che si sviluppi durante la partita. Trapped era in effetti più un gioco allo Witchhaven che alla Ambermoon, ma i pregi erano comunque di gran lunga superiori ai difetti e si è beccato il suo merita-

Alla Olympia ci hanno messo tre anni di lavoro, ma alla fine l'oscurità è arrivata.

tissimo Star Player. Spendiamo tra l'altro due parole a difesa del povero grafico, massacrato di critiche dal TMB dopo aver visto il gioco: la relativa bruttezza dei nemici non deriva dalla sua effettiva incapacità, bensì da una precisa scelta impostagli dagli Oxyron. Fosse stato per lui, avrebbe anche messo dei fantastici mostri tutti belli poligonali, con texture maniacalmente precise e un uso del colore ai limiti della realtà, ma poi Trapped sarebbe rimasto confinato sugli 060. Non dico 'convincente', come spiegazione, dato che anche gli sprite utilizzati erano abbastanza bruttarelle, ma almeno logicamente accettabile. Staremo a vedere i suoi prossimi lavori, fatto sta che almeno in quanto a trama Trapped non poteva competere con Ambermoon. Quella stessa trama che invece viene sbandierata come una delle caratteristiche principali di Evil's Doom, grazie a uno scenario convincente e una sezione adventure ben più che curata. L'avventura nasce sulla nave di tale Vantar, un barbaro, in viaggio verso Noya in compagnia del suo amico e compagno d'avventure Bamboola. E' da qualche tempo che nel reame si verificano



Secondo me fareste meglio a comprare l'arma più grossa disponibile... ma si sa, le dimensioni non sono tutto.

massacri per le strade delle città, senza né testimoni né apparenti ragioni. In fin dei conti, non ci sono guerre in corso. E nessuno muore più di quella che potremmo definire 'morte naturale'. Sia per cercare informazioni di questo tipo, sia evidentemente per diventare ricchi e famosi e trasferirsi nell'equivalente locale dei Caraibi, Vantar e Bamboola fanno rotta sull'isola di Noya. Ciò che nessuno dei due confesserebbe mai all'altro è di stare seguendo l'impulso di strani sogni avuti di recente, nei quali vedono in lontananza il castello delle Legioni Perdute e percepiscono il compiersi del loro fato al suo interno. Attraccando a Titangel, la principale città dell'isola, pensano di trovare sia informazioni che qualche mercenario disposto ad accompagnarli al castello. Già qui arrivano però le prime cattive notizie, visto che la situazione non è per niente dissimile da quella sulla terraferma. I nostri scoprono che i Quattro Cavalieri, custodi di Morte, Piaga, Guerra e Fame, non hanno più il completo controllo su questi simpaticissimi aspetti della vita da quando sono iniziate le morti misteriose. Sarà stato dunque uno di loro a inviare gli strani messaggi onirici? Non si sa (o forse sì, ma comunque non si dice...), in ogni caso la scoperta di come arrivare al castello delle Legioni Perdute e la formazione di un party di adeguato spessore sono la prima cosa da fare.

In ED - richiamo alla mente VISCorp, purtroppo - le sezioni di esplorazione dei dungeon si alternano a un'adventure grafica, dove visiterete una ventina di locazioni incontrando personaggi e risolvendo più di un enigma per ritrovare oggetti e informazioni. Come in ogni adventure che si rispetti, infatti, non tutte le locazioni sono accessibili da subito, e potrete arrivarci solo dopo avere trovato un'anima pia che ve le indichi. Durante questa parte, che ha il suo punto forte nella grafica in alta risoluzione, un'immagine (eventualmente visualizzabile a tutto schermo) rappresenta la locazione, mentre con una serie di icone gestirete tutto quello che si può fare nel luogo. Guardarvi intorno, parlare, prendere e abbandonare oggetti sono le opzioni per interagire, mentre per mettere a posto le condizioni dei personaggi potete prima consultare l'apposito box di questa recensione e poi attivare l'icona 'riposo'. Dopo avere fatto conoscenza con qualcuno si può dialogare scegliendo tra le solite frasi predefinite, facendo inoltre attenzione dato che, nei mondi fantasy, la gente si offende facilmente. Se decidete di arruolare qualcuno, tenete presente che il gruppo è limitato a quattro personaggi. Prima o poi dovrete pure arrivarci, a questo benedetto castello, e una volta scesi nelle temutissime segrete farete la conoscenza della sezione in soggettiva di ED. Come in ogni Eye of The Beholder che si rispetti il movimento è a caselle, con possibilità di modificare l'ordine di marcia e gli oggetti utilizzati dagli eroi in ogni momento. Qui si attivano anche i comandi per

Questo curioso cinese vuole sicuramente venderci qualche involtino primavera, spacciandocelo per un'incredibile pozione guaritrice.



Mmmmh, non so perché ma ho come il presentimento che stiamo per cacciarci in un mucchio di guai...

I non morti sono la specie più rognosa del mondo... ma perché ce li devono propinare in tutti gli RPG poi, non l'ho ancora capito.



L'attacco e l'uso della magia, sulla quale ci soffermeremo tra breve. Non ho trovato finora una grandissima varietà di armi da utilizzare, o meglio, ve ne sono un certo numero ma, almeno ai fini del combattimento, non ci sono differenze di utilizzo. Quindi la cosa migliore è scegliere quelle con i più alti bonus e capacità magiche, dato che di ogni oggetto sono indicate le caratteristiche di peso, forza etc. Gli abitanti delle catacombe sono in massima parte nemici, ma i reduci di EOB non avranno difficoltà ad abituarsi al combattimento: se la mano impugna l'oggetto giusto, un clic con il pulsante destro del mouse è quanto basta per attaccare. I più portati verso la magia potrebbero usare le rune, per togliersi dalle scatole la fauna locale. S'impone dun-

Non so voi, ma questo tizio non mi piace neanche un po'. Fortuna che in quanto ad armi e magie siamo messi niente male.



No, non è uno squalo volante e che siamo proprio sott'acqua, con tanto di effetto di deformazione (ok, in foto si vede poco, però vi assicuro che c'è e se ve lo dico io dovete fidarvi!).



que un rapido corso: esistono una serie di comandi che, se pronunciati da persone dotate di fluido magico (come Schutz Staffel, per esempio, che ogni mese mi accorcia magicamente la 'deadline' senza farmene accorgere), accedono alle forze dell'essenza per modificare il tessuto reale. Per conoscere una serie di rune, dovete conoscerne l'energia da cui trae potere tra Forza, Terra, Entità, Vita e Non-morte. Una volta imparati questi potete accedere alla runa specifica, al primo livello, che cresce a mano a mano che la usate nel gioco. Ovvio che ai giocatori di Dungeon Master vengano i brividi. Per fortuna che almeno i nomi non sono FUL, UM, IR e via dicendo...

I personaggi non appartengono a una specifica classe come in AD&D, bensì sono liberi di fare quello che vogliono e, per imparare le rune, l'unico requisito è appartenere alla Gilde dei Maghi. Da notare inoltre che le migliori magie possono e devono essere composte da più di una runa, dunque attenzione a cosa mettete insieme se non volete teletrasportare il castello all'interno di un vulcano.

I vari cunicoli non si lasceranno esplorare così facilmente, mettendovi spesso nella spiacevole situazione di dovere recuperare una chiave proprio da quel simpatico mostro che avevate preferito evitare, oppure trovate un cancello chiuso la cui leva si trova tre livelli più in alto.

Ho appositamente lasciato un po' di righe prima del commento, per far notare a tutti gli appassionati che sia l'inizio del gioco, che l'impostazione generale, rispecchiano alla perfezione quelli delle avventure di Conan nella sua Cimmeria. Mercenari prezzolati, barbari facilmente irritabili, aspettate di vedere la faccia di Vantar e mi darete ragione. Ascoltate anche lo stile narrativo del vecchiccio, che ogni tanto s'intromette per raccontare che "Fu proprio qui che il mio maestro venne e fece...". Finalmente! Non sarà proprio il gioco ufficiale, ma voi non preoccupatevi e fate come se Titangel fosse Aquilonia.

Alessandro La Spada



Giuro che questa volta gli articoli li porto entro la data di scadenza e che Dio mi fulmini se non è ver...

A1200

Dopo un bel po' di esplorazione per l'isola di Noya e la scoperta di molti dei suoi segreti, mi sento quasi preso in una

rete composta da tutti gli spunti ai quali ED s'ispira. Beholder, DM, alcuni nomi nello stile del Signore degli Anelli, per non citare il mitico Conan. In questo caso non lo vedrei come un difetto, visto che l'imitazione non è pedissequa e c'è sempre il tentativo di tirare fuori il meglio dall'idea. Anzi, poter finalmente interpretare sul monitor uno dei miei personaggi preferiti mi piace proprio (ricordo un vecchio arcade-adventure dal titolo "Conan the Cimmerian"), anche se non è la versione ufficiale. Il plot è molto bello, sia trama che ambientazione. I dialoghi, credibili, hanno un tono epico che ben gli si addice, ma una toppata grossa così ve la devo proprio segnalare: parlate con il taverniere a Titangel, e Vantar penserà tra sé e sé che "Forse c'è pure la TV via cavo". Argh! Vabbeh, non sono queste cose ad abbassare la qualità di ED. La grafica degli scenari nell'adventure è più che bella, niente da dire sull'uso dei colori e dell'hi-res, forse i riquadri con i visi dei personaggi avrebbero potuto essere più curati. Complete e dettagliate le statistiche, facile l'interfaccia, se la memoria non m'inganna tutti i dati per ogni oggetto non c'erano neanche in Ambermoon. Forse sono i dungeon a risentire un po' della sindrome da hack'n'slash, dato che si riducono a chilometri di strada per ritrovare l'oggetto importante di turno.

Siete arrivati fin qui? Allora siete degli appassionati di GDR. Siete degli appassionati di GDR? Allora provate Evil's Doom.

H A R D W A R E

Il gioco della Olympia richiede ovviamente un 1200 e almeno 2 MB di RAM libera. Viene fornito su 8 dischi e vi serviranno circa 20 MB per l'installazione. Per godersele appieno sono necessari uno 030 con 4 mega di memoria. Sono stati riscontrati problemi con gli A4000, dunque se siete uno dei fortunati possessori di queste macchine sarà meglio informarsi prima.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

91
GLOBALE

Nel 2232 sarà un quiz che assegnerà il dominio del pianeta Terra alla specie galattica più meritevole. Alieni sapienti ti sottoporrono ad una valanga di domande per accertare il tuo grado di cultura. Mind Grind è un

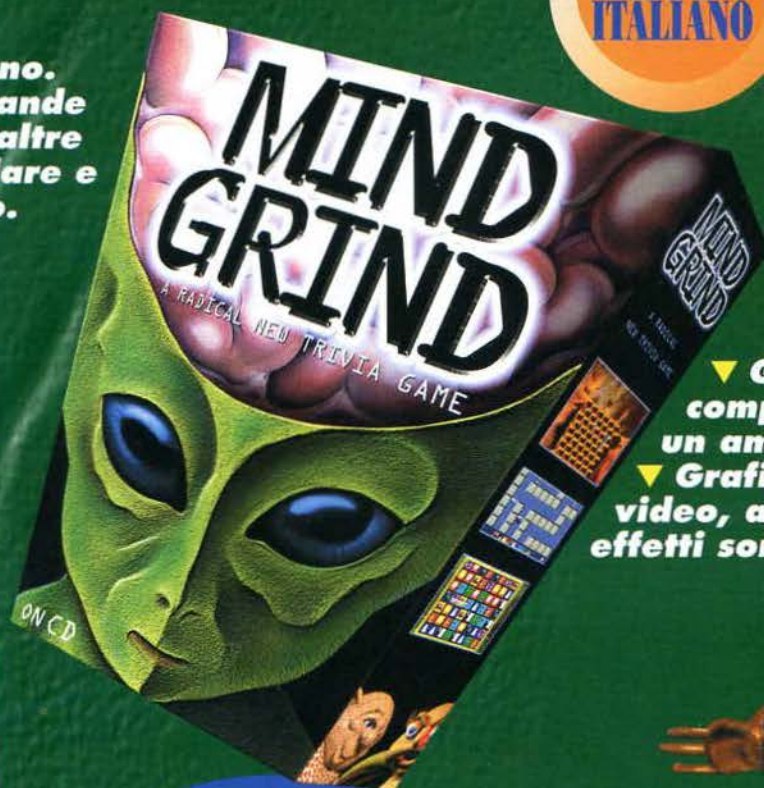
MIND GRIND

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@mfitalia.com
 http://www.mfitalia.com
 Ufficio di Milano:
 Tel. 02/22473137 - Fax 02/26226742





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

GAMES CD

GAMES CD

GAMES CD

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



L.89.900



L.69.900



L.99.900



L.99.900

- 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 95.000
- F1 39.900
- 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

- 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 Scope 95.000
- Nascar Racing 39.900
- NBA Live 95 49.900



L.107.900



L.114.900



L.134.900



L.89.900

- 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

- NBA Live 96 (Ita) 89.900
- NBA Live 97 (Ita) 99.900
- 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 118.000
- PGA Tour Golf 96 134.900
- Phantasmagoria (Ita) 99.900
- Phantasmagoria 69.900
- Pinball 95 89.900
- Police Swat 59.900
- Pray for death 49.900
- Primal Rage 89.900
- Quake 114.900
- Rama 37.800
- Rebel Assault - Ribassato! 99.000
- 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
- Screamers 64.900
- Screamers II 69.900
- Scudetto II ITA 84.900
- Sea Wolf (Ita) 49.900
- Sincreti Weapon of Luftwaffe 38.000
- Shivers 89.900
- Sensible World of Soccer Euro 96 75.000

- Spectre VR 105.000
- Silent Thunder 95.000
- Silent Thunder 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 CONSOLLES department Software Universe

La trasformazione è fatta!

la nuova dimensione del tuo negozio è:

Software Universe CONSOLLES department



Abbonam: annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusa



PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Tel. 02 - 42 300 10

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



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

Numero Verde
167-821177



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



Steven Spielberg's

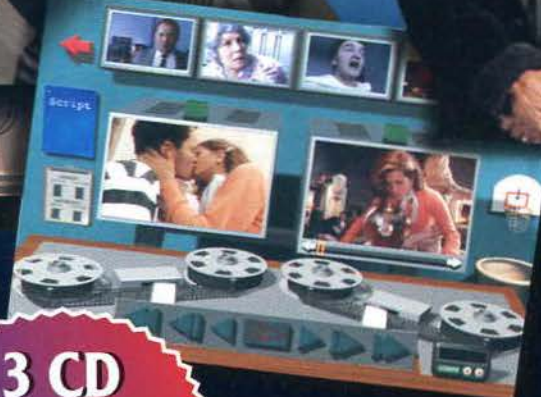
DIRECTOR'S CHAIR

...E IL REGISTA SEI TU.



Azione.
Avventura.
Commedia.
Dramma.
Decidi tu
le riprese.
Guida
gli attori.
Scegli
il montaggio.
Dirigi tu
il nuovo film di
Steven Spielberg.

Con
Quentin Tarantino.



3 CD
£ 99.900

CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

DOS:
REQUISITI TECNICI:
486DX2-66 O SUPERIORE,
LETTORE CD.Rom 2X,
40 Mb SU HD, 8 Mb RAM,
SCHEDA GRAFICA SVGA 256
COLORI, WINDOWS 3.1 O SUP.
SCHEDA SONORA 16 BIT, MOUSE.

MACINTOSH:
REQUISITI TECNICI:
68040 O PROCESSORE POWER PC,
LETTORE CD.Rom 2X, 8 Mb RAM,
SCHEDA GRAFICA SVGA 256 COLORI,
MONITOR 13" O SUPERIORE, SISTEMA
7.1 O SUPERIORE, 40 Mb SU HD.

Numero Verde
167-821177



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

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

LORDS II OF THE REALM



SIERRA®



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Che l'Assedio Cominci...

Piaceri e doveri da Re... governare ed amministrare la popolazione di una contea, farla prosperare, difenderla dagli attacchi nemici, conquistare i territori adiacenti... Sei nell'Inghilterra del 12° secolo e quindi ragioni e agisci con la mentalità del tempo... e gli assedi sono terrificanti: olio caldo in faccia, frecce, fuoco, etc... Almeno c'è la musica a consolarti!!

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

PC 486 DX/55,
WINDOWS '95/WINDOW 3.1,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER
O 100 COMPATIBILE, SVGA.



£ 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


LEADER

BOTTE COSMICHE

CYBERGLADIATORS

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

1995

- I CYBERGLADIATORS sono una nuova razza nata dopo un disastro cosmico. Alcuni sono buoni, altri proprio no e allora... botte!
- Movimenti di combattimento personalizzabili
 - 8 arene di battaglia e due bonus su 4 diversi pianeti
 - Tecniche "motion capture" applicate ai robot
 - Grafica entusiasmante
 - Camere esterne 3d
 - 8 tipi di guerriero
- ...e tante altre features per fare a botte felici!

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

PENTIUM 60,
WINDOWS '95, 8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER
O 100 COMPATIBILE, SVGA.

£ 99.900



SIERRA®



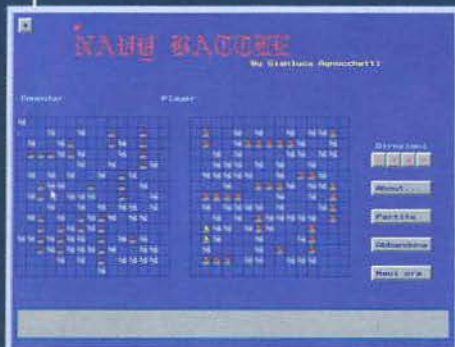
LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

Numero Verde
167-821177

PROLOGO

Sta accadendo quello che temevo da sempre. Il Talent Scout sta progressivamente trasformandosi in una rubrica dedicata alle recensioni di moduli e francamente la cosa incomincia a preoccuparmi. Io non ho nulla contro gli artisti del "tracker", anzi, come avrete modo di leggere in un apposito box, mi sto impegnando non poco per darvi la possibilità di migliorarvi, ma la situazione sta nettamente precipitando. Possibile che ormai tutti i vostri sforzi si limitino a comporre davanti a un tracker? Dove sono finiti i programmatori che una volta rendevano grandi queste pagine? Devo davvero credere che là fuori non vi siano "maghi" del C, dell'ASM e del Java? Scusatemi tanto, ma sarebbe davvero deprimente riempire il TS d'immagini di tracker e player all'opera (cosa fra l'altro inevitabile in questo appuntamento).

PROGRAMMI INUTILI di JOKE PROGRAMMER (DOS)



Quando mi arrivato questo dischetto non potevo proprio crederci; una compilation di programmi uno più inutile, insulso, futile, e deprimente dell'altro! Pensate, c'era il programma che serviva a convertire i caratteri nel loro valore ASCII, quello che

permetteva di cambiare colore al testo nel prompt di MS/DOS, quello che abilita o disabilita il driver del mouse e via discorrendo, insomma, un vero e proprio monumento al vuoto siderale e spazio temporale, un nulla spezzato solo dalla battaglia navale di cui ho voluto proporvi una foto, di modo che "possiate soffrire voi soffrire come ho SoFFRito io". Carino invece il demenziale "La Vera Storia dell'Uomo Ragno", l'avventura testuale meno avventura e più testuale che ci sia, che mi ricorda tanto i programmini idioti che mi diletta-vo a fare (a 11 anni) sul Commodore 16. Vade retro...

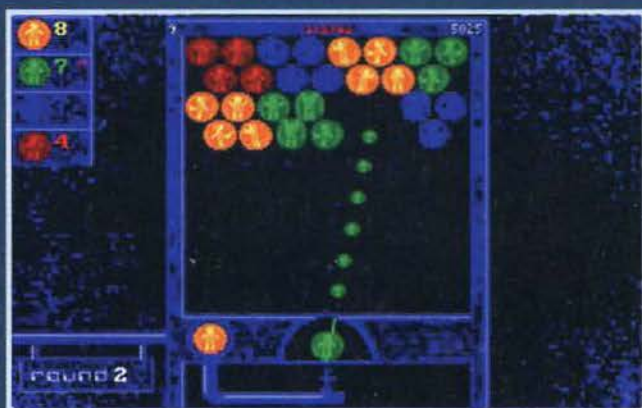
ziale "La Vera Storia dell'Uomo Ragno", l'avventura testuale meno avventura e più testuale che ci sia, che mi ricorda tanto i programmini idioti che mi diletta-vo a fare (a 11 anni) sul Commodore 16. Vade retro...

TURBOGOL di MICHELE SIVIGLIA (DOS)

Da quando curo la parte PC del Talent Scout (vale a dire poco), questo è sicuramente il primo programma di riduzione sistemi totogol che mi sia giunto sotto mano, e devo dire che la cosa mi ha fatto proprio impazzire, visto che di programmi del genere ne ho visti ormai a centinaia, su tutti i sistemi possibili e immaginabili (dal C16 in poi). Chissà perché, poi, dal momento che non gioco una schedina da almeno dieci anni... Comunque sia il programma è davvero interessante, ha un sacco di opzioni e potrebbe tornare utile agli afecionados di questa recente fonte di possibili ricchezze. Utile.



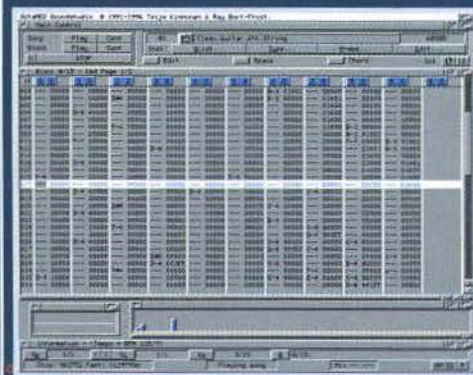
RAINBOW BUBBLES di BAGGIO SOFT (DOS)



Uh? Cosa vedono le mie occhialute pupille? Un clone di Puzzle Bobble? MIO!!! Tra l'altro riuscito veramente bene, se non fosse per una colonna sonora a dir poco irritante e per alcuni aspetti minori che andrebbero a mio avviso assolutamente fixati, mi riferisco in particolar modo alla velocità di esecuzione che dovrebbe calibrarsi automaticamente (fate eseguire qualche semplice rou-

line che calcoli la frequenza del processore, almeno) e per la grafica che andrebbe rifinita ancora un pochettino. Per il resto vedo molto bene il vostro prodotto come shareware: le diverse modalità di gioco ci sono, l'azione anche, il feeling pure... vi manca solo l'audio e poi siete (quasi) apposto. A quando una versione con le modifiche che vi ho suggerito io?

MUSIC ON CD!



avervi ancora fornito un servizio totalmente soddisfacente, abbiamo deciso di ripercorrere la storia. Da gennaio infatti abbiamo incominciato un'autentica digressione, inserendo ben 100 moduli collezionati dal sottoscritto (TMB) fin dai tempi dall'A500. Avrete così occasione di sentire alcuni dei brani meglio rappresentativi dell'epoca d'oro del Sound/Protracker, dai quali potrete prendere esempio e spunto per migliorare la vostra tecnica o più semplicemente per tuffarvi nelle emozioni (a me vengono ancora i brividi quando ascolto la colonna sonora di Agony). Quindi da gennaio ad aprile ripercorreremo le stagioni passate, mentre a maggio concluderemo quest'incredibile viaggio strizzando l'occhio a MED, OctaMED, XM e S3M (spazio permettendo). Da giugno invece prenderà il via una nuova raccolta, questa volta puntata al futuro e alle tendenze musicali di fine millennio. Sarà un'esperienza unica ed per questo che v'invito a seguirci e ad aver fiducia nelle nostre facoltà, mentali e non!

Vorremmo inoltre ricordare che nessuno vi vieta di far uso dei campionamenti presenti nei vari moduli, a meno che non vi sia scritto qualcosa tipo "don't spread this samples!": ricordatevi però di menzionare l'autore nei ringraziamenti. In conclusione vi faccio presente che sul CD di questo mese troverete nella directory AMIGA/UTILS/TRACKER, i migliori programmi per suonare e comporre moduli su Amiga. I pcisti facciano invece riferimento alla dir MODS/UTY, contenente l'ottimo DigiTracker 3.1, un'alternativa più che valida all'ormai mitico FastTracker II.



TALENT'O'TECA

Questo mese la modulomania impazza e devo per forza ammettere che se va avanti così... il Talent Scout diventerà probabilmente uno spazio analogo a quello di "TGM in discoteca", cosa che nessuno (a partire dal sottoscritto) si augura. C'è di buono che almeno questo mese avete evitato di inviare brani nel vecchio formato .MOD, o almeno questa tendenza sul fronte PC (su Amiga dovrebbe essere Mirko a redarguirmi), per la gioia del mio Cubic Player che oggi ha eseguito XM a tutto andare! Ma bando alle ciance, e veniamo ai musicisti del mese... (fermi tutti! Il sottoscritto, alias TMB, prende le dovute distanze da queste dichiarazioni del Paolone. Secondo il mio modestissimo parere infatti, non sono certo i canali a rendere migliore un modulo, ma la tecnica e la bravura di chi lo compone).

- CARMELO MAIOLINO: il giudizio complessivo sui tuoi moduli non è certo esaltante, ma per fortuna siamo già su livelli più che discreti. Mi riferisco a una qualità abbastanza altaleante dei tuoi strumenti, e del modo in cui li hai usati: capisco che arrivino tutti da Amiga e come tali siano studiati per le 4 tracce originarie del ProTracker, ma potevano essere certamente rimaneggiati, remixati o comunque migliorati, visto che su Amiga più di tre anni fa sentivo cose migliori. Bella Cybersex, meno Deep Space, carine le altre e simpatici i remix in siciliano "alla Leone di Lernia". Cerca per di pulirli di più, i sample.

- FRANCESCO BERNARDINI: inutile che ti vanti tanto di aver scritto un brano in soli 54 minuti, se poi il risultato un modulo composto solo a metà: capiamoci, bello è bello, ma secondo me necessitava un po' di ponderazione e di pianificazione in più (mi riferisco proprio a Ching). Ti garantisco che qualsiasi mestiere è più apprezzabile se frutto di una lavorazione più lunga, piuttosto che di una performance frettolosa eseguita con il solo scopo di stupire. Per il resto, belle Atomic e Look His Trackball, carine Undersea e Wipeout, ma decisamente noise Heywa e Silvio.

- DANIELE NABISSI (+altra gente): se ho capito bene, voi due NaBo e FR, avete formato un music-group chiamato USE (Ultimate Sound Experience), giusto? E avete fatto bene (se sbaglio qualcosa correggetemi, magari via email), visto che i vostri moduli sono quelli che più di tutti, questo mese, mi sono piaciuti. Sono davvero tutte belle le vostre composizioni, in particolar modo The Bridge, davvero un "lento" bellissimo, e Out in the Garden, semplicemente sublime. Il fatto anche a me piace dannatamente la New Age e apprezzo notevolmente quel filone della techno che vi sprofonda le radici, per cui i vostri moduli mi sono piaciuti egualmente un po' tutti. Poetica The Dawn, giustamente famosa Love Open Your Eyes (si è piazzata terza alla multichannel compo presso The Party 95), ben ritmata Shadows in the Past... ottimo lavoro davvero... Ovvio, c'era qualche brano noisetto, ma non tutte le ciambelle escono col buco, no? (a proposito, l'eseguibile di TWO FACES non si è neanche degnato di partire, sul mio computer...)

- THE NEW KILLER: Aaaargh! Il classico vaso di coccio in mezzo a quelli di metallo. Il tuo \$3M era un po' pietosetto, peccato... Sample orribilmente mozzati di tutte le frequenze più alte, musica a dir poco monotona, non è certo la velocità che distingue un brano smazzatauro da uno da operetta funebre... Insomma, riprova e controlla.

- MARIO DE SORTIS e GIOVANNA GRIFFO: uno compone, l'altra remixa... così questi due studenti d'informatica



hanno saputo inviarmi un paio di dischetti pieni di buona techno "alla Miles", quella che va per la maggiore in questi ultimi mesi, almeno a giudicare dai brani che ci spedite. Che dire dei vostri moduli? Mi sono piaciuti un po' tutti, anche se bisogna ammettere che al quinto o al sesto che senti, sopraggiunge una certa sensazione di "già sentito", forse dovuta alla scarsa fantasia con cui alternate i vostri strumenti. Non ci sono poi molte variazioni ritmiche e questo può denotare una mancanza di originalità e un'eccessiva aderenza a un "modello". Tecnicamente ottimi, se solo spaziassero un po' di più nei generi musicali, i vostri moduli sarebbero perfetti.

- NICOLA "NUKE" GASTALDI: e riecchi il nostro caro Nicola, di cui ricordo aver già parlato, se non erro, proprio in occasione del mio primo appuntamento col Talent Scout. Nicola è migliorato e si sente, il remix di Aeroplano ha saputo stupire un po' tutti i miei amici e gli altri moduli sono mediamente belli. Peccato per quell'Happy Song che rischia di rendere tutt'altro che Happy coloro che l'ascoltano...

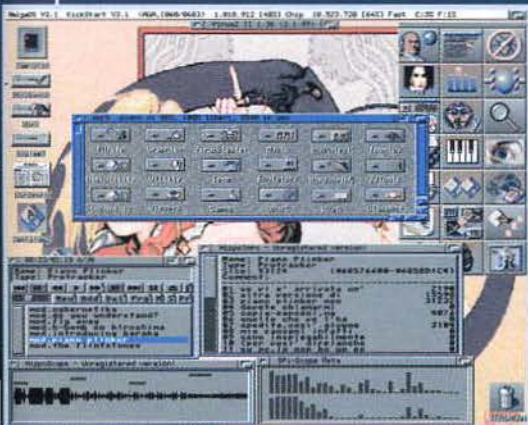
- RAZOR II: meriti una citazione per il solo fatto di averci spedito un modulo "dedicato a..." una nostra rivista concorrente. Ma bravo! Almeno potevi avere l'accortezza di cambiare nome alla testata in questione, prima di spedirmelo... Cosa ti credi, che non li legga io i nomi degli strumenti? Ti perdoniamo, perché il brano era veramente bello, ma che non capiti più...

- NICOLA GASTALDI II - THE REVENGE: Acciderboli, c'è uno sdoppiamento di personalità! Sbaglio o qualche riga più sopra il Paolone ha parlato proprio di un certo Nicola Guastaldi? Com'è possibile? Buchi spaziotemporali? Piani paralleli che si sovrappongono? Realtà alternative? Va beh, bismillah, sperando che nessuno si arrabbi (per una volta, e che sarà mai?). Del resto con dei bei moduli sani e simpatici come questi, sarebbe un crimine far finta di niente, senza contare che ogni occasione di spremere per benino il mio nuovo subwoofer da 180Watt, non può e non deve essere sprecata. E' vero, lo ammetto, quel pazzoide dell'FBS mi ha definitivamente travolto all'hardcore selvaggia&malvagia e quindi qualsiasi pezzo che viaggi oltre un certo numero di BPM (160 in su) tende ad avere strani effetti sulla mia psiche (già in precarie condizioni). Prima di passare alla valutazione finale vorrei rispondere ad alcune domande di comune interesse: anzitutto ti faccio presente che sul CD di questo mese troverai non solo una valanga di moduli, ma anche l'ultima versione dell'intramontabile ProTracker. Se non hai un CD-ROM, ma puoi comunque accedere a un PC, ti basterà copiare i file su un dischetto a bassa densità, che poi andrai a leggere sul tuo Amiga con uno dei tanti programmi atti a questo scopo.

Detto questo passiamo al giudizio finale: diciamo che in media i vari moduli sono ben realizzati, soprattutto se teniamo conto che sono stati composti su un misero A500. I pezzi più cattivi come "Cybernetica" e "Do you understand?" sono sicuramente i migliori come composizione e creatività, mentre gli altri, ad eccezione di "Piano plinker", non raggiungono la stessa valutazione. Evitabile il remix dei Flintstones.

EPILOGO

Osservando questo Talent Scout ho provato un insano senso di sconforto e potete ben immaginare il motivo. I pcisti c'invisano solo ed esclusivamente programmi dalla dubbia utilità (con le dovute eccezioni) e giochi davvero insulsi, mentre gli amighisti fanno gli offesi per il mio voltafaccia (?!) nei confronti dell'Amos. Non so voi, ma tutto ciò mi lascia davvero perplesso. E giusto per muovere un po' le acque lancio questo appello a tutta la "scena" italiana: Svegliaaaa! Cos'è, non avete ancora digerito il "Party" di Capodanno? Si può sapere che fine avete fatto? Va beh, io il Paolone siamo qua che vi aspettiamo, nella speranza che almeno voi non ci deludiate... TMB & Paolone



Forse non è tutto oro quello che luccica, ma una cosa è certa: quest'anno gli artisti del computer godranno degli immensi benefici che l'informatica, sia a livello hardware che a livello software, sta per partorire. Chi usa abitualmente programmi 2D può già deliziarsi con l'eccezionale Photoshop 4 (PC e Mac) o con lo stupefacente Art Effect (Amiga), mentre per i puristi del 3D c'è solo l'imbarazzo della scelta fra 3D Studio Max (Windows NT), le versioni multi formato di Imagine, Lightwave e Real3D, per non parlare dell'attecchissimo Tornado 3D (Amiga). Dicevamo dell'hardware: ebbene, anche qua non mancheranno le sorprese. Da Intel ci giunge l'MMX, da Phase 5 le schede PowerPC per Amiga, per non parlare del futuro AIBox, mentre Silicon Graphics propone



personaggi che preferisco spedire una sola immagine, piuttosto che riempire dischetti di zozzerie. La scelta della qualità è come sempre apprezzabile e anche in questo caso ha dato i suoi frutti. Il nostro amico Andrea è riuscito a ricreare uno splendido modello stile Lego technics (FOTO 2) con il 3D Studio, utilizzando una libreria di pezzi da lui stesso modellati. Il soggetto non è complessissimo, ma c'è da tener conto dell'elevato quantitativo di poligoni necessari per la realizzazione di ogni singolo elemento, ben al di sopra delle capacità del Pentium 90 del nostro amico. Se non l'hai ancora capito, l'immagine in questione mi è proprio piaciuta.

Passiamo ora a Savoldelli Simone

nientemeno che O2, la prima workstation grafica a basso costo (si fa per dire, la versione base costa più di venti milioni!). Ce n'è abbastanza per accontentare tutti i gusti e tutte le tasche.

Ma veniamo a noi, visto che come sempre il materiale è tanto e non sarebbe giusto togliere spazio ai nostri fedeli lettori. Iniziamo la rassegna con alcune immagini di Stefano Stofella, un'artista bi/tridimensionale, che si è sbizzarrito a creare con tutta una serie di programmi (da Truespace a 3D Studio, da Corel Draw a Photoshop). I risultati sono discreti per ciò che concerne le picture 3D e appena apprezzabili per quelle (anzi, dovrei dire quella, visto che n'era sola una) 2D. Entrambe le Alhazred soffrono di una prospettiva bizzarra, mentre il robot di Patlabor (FOTO 1) risulta di gran lunga più dettagliato, anche se qualche difettuccio in fase di modellazione non manca. Per Urd il giudizio è alquanto negativo: scarso il tratto e vagamente asimmetriche le "forme". Mmmh, secondo me dovrei ripassarti qualche libro sull'anatomia umana.

Continuiamo con Andrea Della Bidia, uno di quei



(FOTO 3), che già il mese scorso ci aveva spedito alcune sue creazioni. Se già l'altra volta avevo sollevato alcuni dubbi sulla qualità media delle immagini, questa volta, per quanto possa risultare strano, ho notato un deciso peggioramento. A parte che ancora una volta sembra di osservare degli oggetti appiccicati a caso sullo schermo, ma il peggio è che ti sei lanciato in alcune renderizzazioni di dubbio gusto, che francamente ti potevi proprio risparmiare. Per finire in bellezza, ti segnalo che quasi metà delle immagini risultavano corrotte e la cosa non dovrebbe meravigliarti visto che: primo, hai copiato le tue produzioni su un dischetto DD, modificato malamente in

HD e secondo, ti sei fidato delle poste italiane (errore), spedendo il tutto in una busta da lettera nemmeno imbottita.

Più fortuna ha avuto Roberto Persico, autore di un paio di immagini niente male. La prima, Fiamma, è un interessante esperimento nato per realizzare un effetto di fiamma senza l'utilizzo di Iplas esterne. Il risultato non è affatto negativo, anche se sarebbe certamente più interessante riuscire a vedere un'animazione, anche piccola, prodotta con la tua tecnica. Un po' meno entusiastico il giudizio sull'altra immagine, stanza (FOTO 4), un po' un insieme "chiassoso" di vari oggetti, che per quanto ben modellati, danno un'impressione di confusione, rendendo l'immagine un po' troppo "carica".

Ora che guardo bene mi sembra di aver scorto un dischetto seminascolato dalle altre buste... ehi, ma questo deve risalire all'età della pietra! Va beh, spero che Massimiliano Trabucco vorrà perdonarmi per il terribile ritardo accumulato e immagino che nel frattempo avrà migliorato non poco il suo stile. Le varie immagini infatti rappresentano un unico soggetto, una monoposto da Formula 1 (FOTO 5) ripresa in varie angolazioni. E' il risultato di appena due settimane di pratica sul 3D Studio e quindi non si può certo recriminare sulla qualità delle varie renderizzazioni, piuttosto grossolane a dirla tutta. Attendo comunque delle tue nuove immagini, sicuramente di tutt'altro livello.

Peggior destino è toccato al povero Di Nisio Carlo, che purtroppo ci ha inviato un dischetto difettoso che non ne ha voluto sapere di scompattarsi... riinvia-ci il tutto e spera in un miracolo.

Fortunatamente non a tutti è andata così male e così abbiamo potuto deliziarsi con alcune splendide realizzazioni grafiche di Alec Hojnik (FOTO 6-7), un

ottimo grafico, che ha dato vita ad alcune creazioni alquanto bizzarre. Devo ammettere che sono rimasto piacevolmente colpito da alcune delle immagini prodotte dal nostro Alec, che si è diletto non poco con il 3D Studio 4, "addizionato" con qualche Iplas. Principalmente ho apprezzato le idee, questa strana unione fra tecnologie ed esoterismo mi piace e riesce a conferire alle immagini un certo "calore" che si distacca dalla classica plasticità e artificiosità tipiche delle produzioni ray-tracing. Il lato tecnico si fa notare più che altro per l'utilizzo quasi esasperato di alcuni effetti, tipo la scia di calore delle navicelle spaziali, praticamente onnipresente (anche se non eccessivamente realistica, ma dubito fosse questo il tuo intento). Ultima cosa: l'animazione non sono proprio riuscito a vederla,

dato che il mio drive non ne ha voluto sapere di identificare il primo dischetto... come ho già detto in precedenza, cercate di utilizzare sempre e comunque dischi HD VERI e non ricorrete a fori artigianali, che spesso e volentieri non vengono letti sulla maggior parte dei drive.

Purtroppo non tutti possiedono la tecnica e la fantasia del nostro Alec, come nel caso di Federico Comune. Non voglio certo coprirvi di ridicolo, sia





chiaro, ma evidente che il tuo livello di pratica con il 3D Studio è ancora molto basso (dopo un paio di mesi mi meraviglierei del contrario), tanto che nessuno delle tre immagini che mi hai gentilmente inviato può essere considerata "pubblicabile" o per lo meno apprezzabile. Il vaso è di una semplicità disarmante, mentre la povera Enterprise non è considerabile nemmeno un mero esperimento a base di primitive. Più promettente, ma comunque soggetta a

alcuni maestri di oltralpe). Sono certo che puoi fare di meglio, quindi sotto con il mouse e facci vedere di cosa sei capace veramente! Manco a farlo apposta anche il prossimo autore è un amighista, che si diletta a creare con chissà quale originalissimo programma (un orsetto di pelush al primo che indovina). Sembra che Valt Massimiliano abbia già spedito delle immagini in precedenza, senza però ottenere un giudizio positivo e purtroppo

un preciso criterio purtroppo. Regolatevi di conseguenza, anzi, prova a prendere esempio dai nostri amici della Skywards (sì, proprio quelli di Mikro Mortal Tennis)... ok, lo so, questa busta me l'avete spedita almeno sei mesi fa, ma dovete capire, la confusione, il traffico, il raffreddore, le cavallette... va bene, mea culpa! Comunque per farmi perdonare vi pubblico due delle vostre tre creazioni (FOTO 8 - 9), che indubbiamente meritano di essere mostrate al



parecchie rifiniture, la monoposto da Formula 1 (diventata ufficialmente l'oggetto più gettonato del Talent Art, addirittura più delle tanto odiate scacchiere). Colgo l'occasione per fare un piccolo appunto a tutti gli artisti in erba: se non vi sentite sicuri delle vostre opere o non ritenete che siano pubblicabili, evitate di mandarcele e continuate a far pratica fin quando non ottenete qualcosa di veramente concreto. Mi riferisco a soprattutto a quelli, come Federico appunto, che mi inviano addirittura dei soggetti incompleti. Così facendo non fate altro che togliere spazio agli altri e sapete quanto mi scocci dover selezionare il materiale (è accaduto in passato, ma non è che la cosa mi sia particolarmente andata a genio, penso infatti che tutti meritino uno spazio su queste pagine, indipendentemente dalla propria bravura). Finita la ramanzina torniamo alle vostre magnificenze digitali. Ma che vedono i miei occhi? Un amighista! E io che ormai non ci speravo più (non per essere cattivi, ma incomincio a non poterne più di immagini "made with 3D Studio"). Finalmente il ritorno del 2D, quello vero, quello del Deluxe Paint e del Professional Paint, sono quasi commosso! Quasi appunto, perché mi aspettavo qualcosina di meglio, anche se tutto sommato non posso lamentarmi: lo stile di Andrea Garinei (credevate mi fossi dimenticato di scrivere il nome, eh?) è decisamente strano, una specie di miscuglio bizzarro, tendenzialmente manga, ma con un qualcosa di tipicamente francese (non proprio il mio genere a dir la verità, anche se apprezzo

anche questa volta le cose non sono cambiate. La picture in questione è un "pastrocchio" di colori, forme e oggetti, che peccano di una colorazione alquanto discutibile e di una piattezza più che evidente. Si ha come l'impressione che tu abbia forzatamente voluto utilizzare tutti i 256 colori dell'AGA, senza

"muendo intiero". Se tutti i grafici 2D fossero così bravi avremo risolto il problema della... boh, di una cosa qualsiasi.

Giusto che parliamo di artisti del bidimensionale, vorrei fare una menzione speciale a quel mito assoluto di Manuele De Lisio, che ormai intasa la mia E-Mail con miliardi di caratteri ASCII d'ogni genere (scherzo!). Il signorino in questione non solo sta lavorando a dei progettini niente male (non fatemi dire altro), ma si diletta di tanto in tanto a disegnare alcuni piccoli capolavori (FOTO 10) che meriterebbero di sfoggiare in copertina (Manuele, poi per quell'assegno ci mettiamo d'accordo, ok?); eccovi quindi una sua meravigliosa creazione da cui trarre insegnamento.

E con questa folgorante conclusione vi abbandono, nella speranza che Max non abbia operato tagli a queste due pagine. C'è ancora molto lavoro da fare per riportare il lavoro in pari, ma abbiate fiducia, prima o poi toccherà anche a voi!



"Deep" Image Created by Manuele De Lisio using Tecsoft's TVPaint3.0

Mirko "TMB" Marangon



Z

FATEVI SOTTO!

Straccia, frantuma, polverizza, annienta i tuoi antagonisti: vogliono impedire ai tuoi robot di conquistare i 5 pianeti! Ogni robot ha personalità e caratteristiche diverse: le loro azioni sono perciò imprevedibili! Si butteranno nella mischia lottando fino alla fine, sfruttando il vastissimo arsenale di armi e mezzi a disposizione, oppure scapperanno di fronte al nemico?

Dai famigerati BITMAP BROTHERS, un cocktail di ritmo incalzante, genialità, tecnica e umorismo perverso.

Ci sono 20 livelli rizza capelli e possono affrontarsi in battaglia 4 giocatori.

Un capolavoro a livello mondiale.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

PC 486, 40 Mhz,
8 Mb RAM,
RACCOMANDATO
486/66 Mhz CON 8 Mb RAM,
SOUNDBLASTER,
LETTORE CD.Rom 2X.



£ 119.900



WARNER INTERACTIVE



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

Numero Verde

167-821177



SALAH:
EH·DWW·134

VIVI UN'AVVENTURA EMOZIONANTE!

COMPLETAMENTE
IN ITALIANO

In questa splendida avventura grafica ecco un americano a Parigi seduto in un bistrot che sta corteggiando una cameriera quando un clown dall'aria inquietante appare sulla scena.

All'improvviso una terribile esplosione sventra il locale.

Da qui si dipana una incredibile caccia al terrorista che ti porterà in giro per il mondo, addirittura sulle orme dei mitici templari.



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Broken Sword THE SHADOW OF THE TEMPLARS

CD.Rom

MANUALE
E SOTTOTITOLI
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486/66 Mhz, 8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA, SOUNDBLASTER
O COMPATIBILE.

£ 99.900



Numero Verde
167-821177



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

TIPS e MAO'S

IL RITORNO

SKYNET (PC)

Per non sottrarsi alla tradizione che ci accompagna da diversi mesi, vi proponiamo recensioni e trucchi in una botta sola. Questo mese tocca al controverso seguito di Future Shock.

Premiate i tasti ALT e "U" allo stesso tempo e inserite i seguenti codici, poi digitate Invio.

GARBLE	Garble cheat code
ARNOLD	Tutte le armi
SURGERY	Energia al massimo
SUPERUZI	Super UZI
ILLBEBACK	Passa al livello successivo
ICANTSEE	Mostra il "Viewscreen"
WHOAMI	Mostra il vostro nome
COUNTERS	Mostra le coordinate correnti
VERSION	Mostra la versione del gioco
HELLO	Mostra il messaggio: Hello?

MASTER OF ORION II (PC)

Il seguito di uno dei più acclamati giochi di strategia è gran bello (a me il primo non era piaciuto...), ma sono sicuro che con l'aiuto di alcuni cheat diventerà ancora più interessante per la stragrande maggioranza dei giocatori.

Tenete premuto ALT mentre digitate queste parole:

Einstein	= Tutte le Ricerche
Moola	= 1.000 AC
Menlo	= Altro cheat per le Ricerche
Iseeall	= Mostra tutti i Pianeti e i Giocatori
Allai	= Qualcosa che influenza l'intelligenza artificiale
Score	= Dà il punteggio della partita
Ldr	= Boh...
Snd	= Mah...

GENEWARS (PC)

A mio modesto parere, questo gioco è una bufala, anche se firmato Bullfrog. Comunque sia, qualcuno di voi se lo sarà pure comprato e se proprio è rimasto bloccato da qualche parte può sempre usare questi codici...

SALMONAXE	Abilita i cheat
W	Vittoria immediata
C	Accede a tutti i Purebread e Hybrid
L	Evoca Monoliti
T	Edifici Traslucidi
D	Statistiche memoria

ALIEN TRILOGY (PC)

Vi siete sollazzati con questo bel gioco in soggettiva? E soprattutto, vi piace seminare "Fermo e fuoco"? Niente di più semplice con questi cheat!

Comeandhavego = Tutte le armi
ifyouthinkyouarehardenough = munizioni illimitate per tutte le armi
nadiapopovXX (XX = 1-34) = salto di livello

TOMB RAIDER (PC)

Molto bello questo arcade adventure della Core/Eidos e, in attesa che venga pubblicata la soluzione su queste pagine (intanto potete comprare ConsoleMania dove il sottoscritto sta svizzerando in lungo e in largo tutti i livelli...), ecco finalmente alcuni codici che vi permetteranno di rendere il gioco decisamente più facile.

Per raggiungere la fine del livello fate i seguenti movimenti con Lara: un passo in avanti (usando il tasto per camminare), uno indietro, poi giratevi su voi stessi per tre volte poi fate un salto avanti.

Io l'ho provato ma non ci sono riuscito: fatemi sapere cosa ne pensate...

TIME COMMANDO (PC)

Un gioco bellissimo ma non di più: se non dovete essere riusciti a terminarlo (cosa che ritengo virtualmente impossibile) ecco a voi alcuni bei codicilli per skippare allegramente tutti i livelli.

I codici sono riferiti nell'ordine ai livelli di difficoltà Easy, Normal e Hard.

Roman	YPTFRFGZ	QJSLVABL	SOIOLGNK
Japanexe	NKTOLVIF	KAYAGEAF	TFJSVJMC
Middle Age	VMXYICCB	MZFPQDD	XFYAMXIE
Conquistadors	FDQLUGGCC	AVMJFGGU	ZOVASAIV
Wild West	ZREHQFIR	EVBSVTCV	BODSGWLW
Modern Wars	FBTAWPFC	YLHHGXBO	VEJHMQKO
Future	ALPYPJFO	ZEYPCHEQ	
Beyond Time	YBULVABN	HMFDLGNN	

Scrivo poche ore dopo che il grande Roberto Mancini ci ha deliziato con alcune perle del suo repertorio (e, soprattutto, mi ha evitato l'ennesima magra figura al Fantacalcio, doppietta al Perugia...)(rettifica del giorno dopo... Ho perso ugualmente, affondato da Djorkaeff, Casiraghi, Pecchia, Batistuta, Ambrosetti, Padovano...): intitolargli per la seconda volta il titolo di questa rubrica, mi sembrava il minimo.

Chiusa questa piccola parentesi, spendo due parole per rimproverarvi: se continuate così, miei cari lettori, penso proprio che entro breve tempo abbandonerò questa rubrica, visto e considerato che ormai arrivano solamente richieste (buon per FBS)(Mica tanto! ndFBS) e poche offerte...

Comunque sia vi ricordo gli indirizzi e le modalità. Sul retro della busta va scritto "OFFERTA CODICI PER IL GIOCO X" oppure "OFFERTA SOLUZIONE PIPPO CONTRO ATLANTIDE" all'indirizzo: Xenia Edizioni - "TGM Tips & BOKSIC", sempre all'attenzione del grandissimo MAO, Casella Postale 853 - 20128 Milano.

E - Mail: adellacake@digibank.it

In caso abbiate richieste da fare, indirizzatele direttamente a "FBS Rulex" - Xenia Edizioni, Casella Postale 853 - 20128 Milano.

Andrea "MAO" Della Calce

P.S. Le buste che non risponderanno a questi requisiti verranno cestinate direttamente...

P.P.S. Il La Spada mi ha pregato di ringraziare Roberto Cossu che ha inviato la soluzione di The Sperm Legacy per Amiga. Thanx.

HELLBENDER (PC)

Alla Microsoft non hanno ancora raggiunto dei livelli ottimali in quanto a realizzazione di videogiochi, però con questo Hellbender è stato fatto un passo avanti. Per coloro i quali lo ritenessero troppo difficile, ecco qualche codice simpatico...

IMPUMPD Tutte le armi

URDEAD#	Abilita l'arma (Dove # è un numero a una sola cifra)
TOTLPWR	Energia al 100%
MAXMEUP	Scato 100%
AUNTEM#	Per passare dal livello 1-8
IMSTUCK	Per saltare la missione corrente e passare a quella successiva.

NECRODOME (PC)

Questo gioco passerà alla storia più per il suo nome complicato (non ho visto nessuno che l'abbia scritto corretto più di una volta di seguito e la storpiatura più ricorrente è Necrodrome...). Comunque sia, questi cheat vanno inseriti nella finestra di dialogo che si attiva premendo T.

knight	Invincibilità
gimmiesomesugarbaby	Tutte le armi
excalibur	Tutte le armi
shrubbery	Tutti i power up
rabbit	Scudi al massimo
igotbetter	Energia al massimo
verysmallrocks	Munizioni illimitate
smallrocks	Munizioni al massimo
unladenswallow	Gas illimitato
swallow	Rifornimento del gas
carriaiot	Fine livello
grail	Prende la bandiera dell'arena
alreadygotone	Tutte le arene disponibili
antioch	Uccide tutti i nemici
runaway	Spara tutte le armi
coconuts	Movimento lineare

MEGARACE 2 (PC)

Questo entusiasmante gioco di guida che ci ha tenuto compagnia per tutta l'estate ha dei codici, come quasi tutti i titoli che vengono commercializzati sul mercato da un po' di tempo a questa parte... L'unica differenza è che invece di inserirli mentre si gioca, questi codici sono delle vere e proprie linee di comando lanciabili da DOS.

Digitate MEGARACE seguito da uno di questi cheat per ottenere gli effetti relativi...

SPEED	Macchina più veloce
MONEY	99.999 crediti quando si comincia una nuova partita
MAP	Mostra la mappa del circuito mentre si sta gareggiando
GAME	Salta l'introduzione
NOLANCE	Evita quel mentecatto di Lance Boyle...

Come un boomerang australiano, il nostro maramAO è tornato più in forma che mai in testa alla rubrica dei Tips, io sono invece tornato al mio solito FBS CORNER, anche se probabilmente, visto l'incredibile volume di lettere e fax che arrivano qui ogni giorno, giù sul prossimo numero dovrebbero tornare le FBS PAGES (mi sembra di essere un Super Saiyan!).

Come di consueto, ricordo che l'indirizzo al quale dovete spedire le vostre richieste sarà il medesimo dei Tips di MAO, cercate però di mettere sulla busta un riferimento che ci permetta di dividerci le lettere senza per forza leggercele tutte... come ad esempio - RICHIESTA: Prisoner of Ice, oppure FBS RULEZ: Ultima 8 - o anche OFFERTA: una batteria di cucine in acciaio Inox 18/10 con fondo spesso (ma non sempre) un millimetro nella quale potrete cuocerci anche una mountain bike!

Cercate di essere PRECISI e CONCISI con le domande, non dimenticando che più informazioni mi fornirete e più mi sarà facile rispondervi. Oltre a questo, NON c'è dato di spedirvi soluzioni e cheat per posta/fax, se comunque dovessero pervenirci diversi richieste su un particolare gioco, è possibile che la sua soluzione appaia anche sul Silver Disk. Tra l'altro potrete addirittura faxarmi le vostre domande (mi raccomando a FBS non a Peppino di Capri come ha fatto qualcuno!) allo 02-878567, a cui risponderò sulla rivista stessa... Valgono le stesse regole delle lettere, perciò più dati di gioco mi fornirete e meglio sarà.

Che altro posso dire prima di lasciarvi al solito spazio per le vostre richieste? Ah, sì, che probabilmente sul prossimo numero vi sarà la soluzione di Riddle of Master Lu (richiesta praticamente anche dal Papa e da Master Lu in persona!), di Larry 7 e che altrettanto probabilmente tra non molto vi beccherete pure Phantasmagoria 2.

Questo è Tutto, anzi, questo è TGM! Vi auguro buona lettura e vi lascio con la notizia del mese: "Ragazza stufo scappa di casa, genitori morti di freddo!".

Fabio "FBS" Simonetti

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (Andrea Protti di Novara)

Se devo essere sincero dopo tutto hai scelto una bella avventura, ti è andata bene, pensa se ti beccavi qualcosa come "Ricky il Riccio contro la Muffa del Gorgonzola" o il suo seguito "Ricky il Riccio Ammuffito contro il taleggio amico del Gorgonzola"! Ad ogni modo, per ottenere la chiave del camerino non dovrai far altro che parlare al fattorino selezionando le risposte 2-2-2-3. La soluzione completa è sul numero 79 di TGM!

HELL (Andrea Vill.. ehm, Nanni di Firenze)

Diamine, non vale, mi minacci di spedire altre 6 lettere come hai già fatto per Ripper se non ti aiuto, eh? Ok, non posso rischiare fino a questo punto! La password per il computer di Dolph Van Itty è BLOODNET... Spero vada bene anche per la tua versione italiana, se così non fosse ho come l'impressione che le tue lettere azzurre sommergeranno la redazione!

PRAY FOR DEATH (errata corrige)

Direttamente da Stefano "LK" Manfrini, una piccola precisazione sui cheat. A quanto pare il codice per fare la partita a Pong non è YEOLDEGAME ma YEOLDEGAME, provate se il tutto funziona e ringraziate LK, altrimenti tirategli malocchi e parolacce varie! Per quanto riguarda Quake, niente mappa!

PRISONER OF ICE (Bruno Sorrenti di Roma)

A quanto sembra il Richiamo di Cthulhu continua a ipnotizzare senza possibilità di fuga parecchie persone. Per prima cosa il sistema per prendersi cura del Prisoner malefico: dopo aver ipnotizzato Hamsun e aver registrato le sue parole, non dovrete far altro che utilizzare il registratore sulla creatura che, udendo la formula magica, creperà all'istante. La combinazione per la cassaforte nell'ufficio di Sears sarà invece divisa in due metà: la prima subito all'inizio, nel cassetto dell'ufficio; mentre la seconda nella sala di proiezione in uno dei libri. Unendo questi due pezzi si avrà il codice che vi serve.

RAYMAN (Marco Mattio da Torino)

Grazie per il codice di WORMS UNITED (BOBJOB nel menu delle armi), per quanto concerne invece il tuo piccolo problemino, posso dirti che Mao, o forse io, avevamo già detto come stavano le cose: per far sì che i codici funzionino dovrai necessariamente installare il gioco in versione INGLESE! Baci (Perugina) e abbracci (del Mulino Bianco) anche a tutte le tue amiche!

SIMCITY 2000 (Davide "IndyKiller" da Faxlandia)

Mi dispiace per Indy 4 (terminato mentre aspettavi la risposta sulla rivista), questa volta spero di essere arrivato in tempo... Tra l'altro la storia di Duke Nukem e dei file .CON è abbastanza nota visto che i suddetti file sono stati inclusi apposta dai 3D Realms per dar l'opportunità a tutti di cambiare le impostazioni di gioco. Ma torniamo a SC2000, i seguenti codici servono solo per la versione 1.1:
Vets - per visualizzare la versione
Fund - per portare gli interessi dei prestiti al 25% (ne vedrete dopo l'utilità)
Porn - per udire un certo "suono" dalla vostra scheda sonora
Cass - 250 \$ alla fine del mese (occhio a non usarlo troppo!)
Torg - un milione extra ogni anno (non ho idea se si parli di tasse o di guadagni, check it out!)
Per non avere tasse, non appena inizierai una nuova città scrivi FUND, clicca su yes, ripeti nuovamente quest'ultima azione (Fund e poi yes) e, andando nella finestra del budget, chiedi un prestito: l'interesse sarà allo 0%!

TIMEGATE (Pietro Esposito da Roma)

Saluti a te o Esposito, per prima cosa vorrei farti notare che non è MAO che cura questa rubrica, ma FBS, visto che la tua è una richiesta d'aiuto. Comunque sei capitato bene, visto che l'intera soluzione del gioco l'ho scritta io stesso sul numero 86. Quello che devi fare nella chiesetta con la "tomba" di Louis Cifer sarà premere una certa nicchia della via crucis (non sono sedili ribaltabili e, soprattutto, ve ne sono più di tre!), cioè la numero VII (il numero dei cavalieri templari). Dopo averlo fatto vedrai il tetto aprirsi e potrai uscire dal portone a sinistra. Ocio al Cavaliere Nero!

7th GUEST (Cindy Crawford da Bologna)

Iniziamo con uno dei primi giochi ad essere apparsi in versione CD-ROM, il fax si è pappato il nome della nostra povera lettrice così io sono stato costretto a "inventarmene" uno di sana pianta... cose che capitano. Dunque Cindy, a quanto pare pur avendo avuto una relazione con David Copperfield non riesci a risolvere l'enigma nella stanza dei giochi, giusto? Ecco le parole che dovrai ricomporre coi dadì (da sinistra a destra e dall'alto in basso): GET - BOY - TAD. La prossima volta prova con Silvan!

ALONE IN THE DARK (Alfonso Onte di Torre Annunziata -NA)

Esiste ancora qualcuno che non ha ancora aiutato Carnby e la biondona a uscire indenni da Derecto... Ok, Alfonso, per superare i demoni posti sulle scale che conducono ai piani sottostanti, dovrai semplicemente appiccicare i due specchi alle statue poste vicino ai mostri. Se non sai di cosa sto parlando, getta contro al muro il vaso trovato nella camera da letto, con la chiave al suo interno apri la cassetta... Bada bene che se romperai i due artefatti dovrai iniziare da capo tutto quanto! In bocca al buio!

ALONE IN THE DARK 2 (Davide Piumetti da Faxlandia)

Di la verità: non inizia un po' a stare sulle balle la bambina in blu? Io all'epoca l'avrei volentieri fatta arrostire! Comunque il tuo problema non penso sia legato al CD del gioco (tu stesso hai detto che su quello dei tuoi amici funge), ma a qualche strano conflitto con qualche programma che hai installato... Il mio suggerimento è di portare il gioco con i salvataggi tuoi a casa di un tuo amico, giocarci lì, superare il pezzo, salvare e continuare poi a casa tua, sperando che questo basti per fregare il bug!

DRAGON LORE (Alessandro & Roberto da Sangemini -TA)

Spero di aver azzeccato l'indirizzo. Allora, voi mi dite di non riuscire ad aprire la porta dalle parti del "samurai rosso". Avete provato con la magia Dispel Illusion datavi dal goblin? Non sapete di cosa sto parlando? Ok, forse è il caso di recuperare il fazzoletto in uno dei cassetti del piano di sopra della casa della fata, usarlo nella fontana e, dopo aver preso un fiore dalla locazione che ne è tutta addobbata (per far apparire Arthus Von Quelché), usarlo per tapparli il naso e fare collezione di fiori. Quelli blu usati nella terra dei funghi vi faranno rimpicciolire! In bocca al Drago!!!

DREAM WEB (Cristiano Grazioli di Sassuolo -MO)

Un netrunner nei guai a quanto pare... Per prima cosa, gran parte delle domande che mi hai fatto possono trovare risposta sul manuale originale di gioco (soprattutto quelle riguardo all'utilizzo del network), comunque sia, per poter scoprire il numero della casa di Eden, dovrai entrare nel tuo appartamento (codice 5106), inserire la cartuccia rossa con la scritta "importante" nella console e digitare LOGON RYAN, la password scritta nel manuale (perdonami se non te la dico ma fa parte dei codici) e il seguito digitare LIST CARTUCCIA... sotto la voce PRIVATO avrai il numero che cerchi più quello di un tuo amico di nome Louis: sarà quest'ultimo a spiegarti come ottenere la pistola!

DUKE NUKEM 3D (Franz '83 da Faxlandia)

Ok, sei stato pubblicato, contento? Ti starai chiedendo il motivo del tuo inserimento nei Tips... Ebbene, io qui in redazione sono il maggior fan di Duke, così tra comari ho pensato di raccogliere la tua "supplica". Per prima cosa, riguardo alla possibilità di gioco via Internet per Duke, non mi risulta ci sia (potrei sbagliarmi), mentre per Quake esistono dei veri e propri siti di "sfida" per gli amanti di questi grandi giochi. Tutto quello che ti serve dovrebbe già essere compreso nel CD originale: basterebbe collegarsi al giusto indirizzo... Per questo genere di ricerche ti converrebbe usare il solito Yahoo o HappyPuppy. Riguardo all'editor di Duke, ne esiste solo uno: sul sito di Zzap! vi sono delle lezioni che potrebbero farti comodo per imparare ad usarlo! Ah, ho una notizia che ti potrebbe far piacere: gira la voce di un possibile Duke Nukem 3D 2 (o 4D)!!!

CURSE OF ENCHANTIA (Corrado da Faxlandia)

Porca miseriaccia, Future Wars l'ho finito almeno quattro anni fa e non mi ricordo un tubo, comunque indagherò al più presto. Per Enchantia ecco il da farsi: porta più sassi possibili al vecchietto fino a quando non ti darà un amuleto, nella camera con un solo buco nella quale hai trovato il computer, collega il suddetto amuleto con la calamita e potrai prendere il rochetto che intravedi. Tendendo quest'ultimo tra i due anelli dalle parti del fantasma di fango otterrai l'ennesimo oggetto... Butta la moneta nel pozzo e, quando uscirà il genio, accetta il cappello col quale passerai sotto alla frana. Quando sarai sul fondo del pozzo, cerca di costruirvi un buon travestimento a base di fango, muschio e bastone per essere issato fuori. Ti basta?

DUKE NUKEM 3D (Fabrizio Arduino da Grugliasco -TO)

No, non ci posso credere! Vabbè che sono un po' fulminato, ma non pensi che sia troppo credere che nell'ultima parte della soluzione di Duke Nukem io non sia riuscito a trovare il livello 9 -The Stadium? E secondo te come cavolo dovrebbe fare uno a finire il gioco? Non l'ho messo nella soluzione semplicemente perché, come anche tu hai detto, non c'erano segreti... mi sembrava logico! Per lo Schitech Display se ti dicessi come fare a reinstallarlo lo shareware andrei contro gli interessi della software house e mi beccherai pure una bella denuncia. Il sistema comunque c'è e non è difficile da scoprire!

SIMON THE SORCERER (Tavernelli Claudio da Città di Castello -PG)

Vista la data d'arrivo del tuo fax è anche probabile che tu abbia già superato il problemino con Simon (giuro non è stata colpa mia, è solo che la Roberta usa i fax che le arrivano per costruire rane di carta, così io devo rincorrerle ogni volta per poterle leggere), se così non fosse, i tuoi problemi sono finiti: le erbe sospette e l'alce nella casa del Druido non servono a niente, potrai continuare il tuo viaggio solitamente usando le mentine extra-forti sul pupazzo di neve (le orecchie non entrano un tubo!), usando la scopa per attraversare il baratro che ti separa dalla torre di Sordid e poi la pozione che ti ha dato il druido per passare sotto alla porta chiusa... tutto qui, scusa ancora del ritardo, Scrivi se hai altri problemi!

SPYCRAFT

LA GRANDE SFIDA
LA SOLUZIONE

Sono passati ben due mesi dall'uscita in italiano di questa avventura grafica alla Mission Impossible. Diverse persone ci hanno chiesto degli aiuti e così, cogliendo al balzo l'occasione, abbiamo voluto dedicare a questo grande prodotto lo spazio che si merita (meglio tardi che mai)... La traduzione è ben fatta, i doppiatori ce l'hanno messa tutta e la trama è davvero intrigante; l'unica pecca di questo gioco pressoché perfetto è una longevità mediocre... Quantomeno non siamo di fronte a un altro The Ripper! Che altro dire prima d'iniziare a districare gli innumerevoli intrighi del gioco? Non disperate se diversi fatti non accadranno nell'ordine indicato: visto che la trama non è lineare, date spesso un'occhiata alla vostra Guida Operativa in Intelink (per sapere cosa stanno facendo i vostri uomini e visionare il taccuino dei vostri appuntamenti) e soprattutto non fidatevi di nessuno, poiché tutto quello che sapete potrebbe essere una menzogna (infatti la soluzione è tutta sbagliata, la terra è piatta e TMB è un adone, ah, ah, ah!)

Fabio "FBS" Simonetti

L'ALLENAMENTO A LANGLEY E LA MORTE DI JEFFRIES



Vi siete gustati la presentazione? Bene, perché è ora di mettersi al lavoro.

La CIA è in subbuglio per un motivo non ancora specificato e voi siete stati chiamati al comando di Langley per prendere parte a una sorta di gara che servirà ai capocioni per capire la vostra preparazione in diverse discipline. Dopo aver scambiato quattro chiacchiere con Frank Milkowsky, il capo della sezione addestramento della base, l'unico posto nel quale vi potrete dirigere sarà l'ufficio delle Analisi dell'Immagine. Mentre sarete qui, vi giungerà la notizia della morte di un certo Fior Dubansky, un politico russo cui un killer ha sparato a sangue freddo proprio nella Piazza Rossa... Un fatto che per ora non può che farvi arida.

Di lì a poco giungerà Frank coi primi due test che dovrete affrontare: entrambi verteranno sull'uso dell'analizzatore d'immagine, un aggeggio che tutte le faine scolastiche della copiatura desidererebbero avere nell'astuccio.



Nella prima rappresentazione, sfruttando lo Zoom e il cosiddetto O.C.E., dovrete determinare la targa della berlina marrone che io ho voluto evidenziare con un cerchio rosso. Per farlo basterà avvicinarsi al massimo e poi premere il pulsante del già citato O.C.E. Dopo averlo

fatto, cliccate su "rapporto" e dite a Milk che il numero è 2GGX829 (apparirà nella lista di quelli selezionabili solo dopo che l'avrete evidenziato nell'immagine).

La seconda prova è molto più semplice: usando la sovrapposizione dovrete semplicemente scoprire quanti carri armati avranno il motore acceso. La risposta è 6 e dalla mia foto potete addirittura vederne le posizioni.



Se tutto va per il verso giusto, dovrete passare direttamente alla terza sezione: il tiro al bersaglio. Qui cercate solo di seguire la mappa in basso a destra... Per la prima parte della prova basterà correre dritto davanti a voi fino al punto bianco, nella seconda invece dovrete necessariamente recuperare il segnalatore che Frank avrà posizionato nell'area indicata dal blip (voi sarete il blu). Gli unici consigli per questa parte è di non rimanere mai troppo tempo nelle zone scoperte (quelle marroni), di cliccare immediatamente sull'oggetto da recuperare non appena lo raggiungerete e poi di filare dritti fino al solito punto bianco. Chiaro? Ottimo, perché alla fine vi troverete soli, visto che un misterioso killer si prenderà cura del povero Bruce non appena terminerete il percorso.





Finalmente le cose serie. Ricordate la notizia della morte del tizio russo al telegiornale? A quanto pare la CIA non ha voluto dire tutto ai mass-media. Si da infatti il caso che quell'assassinio fosse stato preannunciato da una talpa del governo, nome in codice Usignolo, ma inizialmente classificata come poco importante vista l'infondatezza della notizia...

La cosa negativa è che siccome la CIA e l'FBI sono ben disposti ad ascoltare l'uccellino, è stato preannunciato un secondo obiettivo: il Presidente degli Stati Uniti! Indovinate un po' a chi spetterà il compito di proteggergli le spalle? Bravi avete vinto una bomba innescata!

Ok, dopo aver dato un'occhiata ai due messaggi che vi saranno giunti tramite il vostro PDA (il microcomputer che apparirà quando sposterete il cursore nella parte bassa dello schermo), il primo passo per scoprire qualcosa di più sarà l'analisi della scena del crimine grazie al KAT, uno strumento esistente sin dall'omicidio Kennedy che, se tutto va bene, dovrebbe permettervi di scoprire l'ubicazione e probabilmente l'identità del tizio che ha premuto il grilletto. Dirigetevi nel vostro ufficio, cliccate sul terminale e iniziate a divertirvi...

Bene, bene, se avete fatto le cose nel modo giusto, dovrete beccare questo tizio... Basterà spostare la visuale della telecamera sulla finestra indicata dalla traiettoria rossa, zoomare e il gioco sarà fatto (potete anche imbrogliare e spostarvi nella giusta posizione, anche se la traiettoria non corrisponde).

Importate tutto nel Mix&Match e cercate di ricostruire il viso per saperne di più sul killer. Per farcela basterà cambiare i capelli senza toccare nient'altro e poi premere "ricerca"... Scoprirete così che l'uomo è un certo Thomas "Armonica" Philips, un operativo della CIA che per qualche strana ragione ha deciso di lavorare per conto terzi. Fate rapporto immediatamente; visionate tutti i messaggi Intelink che vi arriveranno e poi cominciate nuovamente a lavorare... Quale arma avrà usato "Armonica" e perché nessuno ne abbia udito il colpo?



L'utilizzo del KAT è molto semplice. Per scoprire da quale finestra è partito il colpo che ha ucciso Dubansky, dovrete trovare almeno due punti della traiettoria del proiettile, dopodiché il programma ricostruirà automaticamente il percorso del colpo fino alla sua origine. In questo caso non dovrete far altro che collegare i fori nel muro a destra con quelli presenti nel vetro antiproiettile che si trovava davanti alla vittima... Tra l'altro: come cavolo avranno fatto le salve a forare il cristallo in quel modo?



David Holt, il vostro compare dell'S&T, avrà aggiunto al vostro terminale un collegamento a un compartimento nel quale vi saranno tutti i tipi di armi Top-Secret disponibili sul "mercato": il Pinpoint. Analizzando i fori nel vetro, sarete d'accordo con me che non può essersi trattato di un arma con salve singole. Date un'occhiata alla descrizione dei proiettili "ago-compositi" e poi, cliccando sull'icona "arma sorgente", ai tipi d'arma che usano quelle salve. Il Pulse Electric Gun (PEG)! E' lui il gioiellino che ha polverizzato il cranio del russo! Fatelo sapere agli altri uomini del team tramite un bel rapporto, dopodiché visionate i soliti messaggi del PDA. Vi saranno due notizie interessanti: la prima sarà una foto scattata il giorno dell'assassinio con Armonica in compagnia di altri due tizi, mentre la seconda sarà un meeting da Sterling, il panzerotto a capo della CIA. Inutile dire che andrete di volata da quest'ultimo...



IL LADRO DEL PEG

Vista la segretezza con la quale la CIA teneva nascosta la produzione del PEG, senza dubbio Armonica deve avere avuto un complice per riuscire a portare fuori l'arma dai laboratori della Infoscience, l'originale sviluppatrice del prototipo. Controllando gli spostamenti delle uniche quattro persone che avevano accesso all'arma (grazie al "Modello di Sicurezza" del luogo), dovrete essere in grado di scoprire la mela marcia.

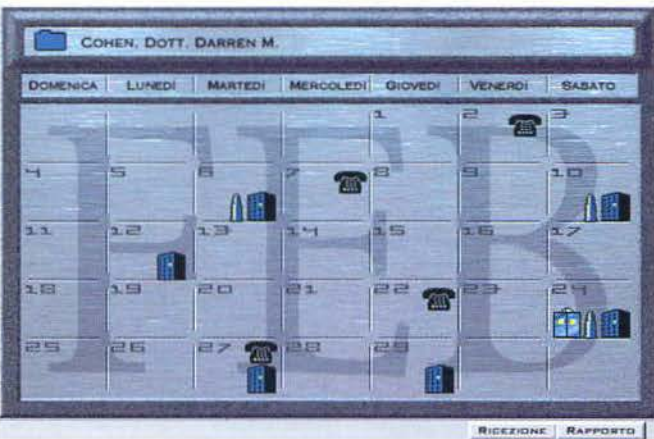
Salutate nuovamente alla vostra scrivania, attivate il PC e cliccate sull'individuo che secondo voi ha commesso il furto... Non appena lo farete, apparirà una specie di tabella con quattro tipi di dati rappresentati da altrettante icone: gli accessi all'edificio fuori orario, quelli al laboratorio del PEG, le telefonate sospette e l'uso irregolare degli ascensori... Tutti saranno inseriti in una specie di calendario.

Il nostro uomo è il Dott. Cohen, quindi non state a perdere tempo con gli altri. Date un'occhiata alla sua cartella descrittiva: infanzia difficile, instabilità residua, acuta claustrofobia... Non usa mai gli ascensori. Hey, com'è che visualizzando i suoi spostamenti di sabato 24 vi è l'utilizzo dell'elevatore?

Cliccate subito sopra all'icona dell'edificio e guardate la foto presa dalle telecamere di sicurezza... Se quello è Cohen io sono l'Uomo da Sei Milioni di Dollari (tatatatataaaa - rumore di gamba bionica -)! Tra l'altro, ascoltando la parola d'ordine per entrare nel laboratorio del PEG (l'icona proiettile), con tutta probabilità scoprirete la presenza di un "click" sospetto poco prima dell'inizio della frase... Che sia un registratore?



Passate la foto al Mix&Match, ricostruite il viso del furbacchione e, non appena avrete trovato una corrispondenza (cambiate solo i capelli e la barba), fate rapporto. Il suo nome è Wayne Allen, detto "Grendel"; Holt vi consiglierà di continuare a cercare, poiché probabilmente l'uomo si è servito di un secondo complice, qualcuno così vicino a Cohen da fregargli senza problemi la tessera per l'accesso al laboratorio ed eventualmente registrare la sua parola d'ordine. Analizzando le due telefonate ricevute dal dottore il giorno 22 (giovedì) e il giorno 2 (venerdì), scoprirete che il timido Darren aveva una relazione extraconiugale. Cercate d'isolare la voce della donna tramite l'apposito analizzatore (frasi lunghe, come "Beh, ciao Darren Cohen..." oppure "...Allora riattaccherò, ci vediamo..."), dopodiché fate una bella ricerca. Con un po' di fortuna avrete un secondo nome: Ying Chungwang, che, guarda caso, aveva già avuto in passato rapporti con Grendel. Cliccando sull'apposita icona, troverete il punto d'origine della telefonata di giovedì e potrete anche avere l'indirizzo dell'amante: 2314 Rockland Street. Come al solito fate sapere le vostre scoperte a tutti gli altri, ascoltate i messaggi e, dopo la "Direttiva Urgente" da Halifax, esaminate la Guida Operativa Intelink (cliccate sul punto di domanda a destra): scoprirete dal rapporto di Parker che l'uomo vorrà incontrarsi con Armonica... Ma torniamo ai messaggi: chi mai potrebbe voler parlare con voi in maniera così impellente? Per saperlo basterà fare una capatina ad Halifax!



LA TALPA E L'ESCA PER YING



Farete così la conoscenza con una delle guest star di Spycraft: William Colby, un vero ex-direttore della CIA, che d'ora in poi fungerà da vostro consulente... "E che me ne faccio di un tizio così", mi chiederete voi? Ebbene, il fatto è che un altro piccolissimo problema sarà spuntato all'orizzonte: lo sviluppo del PEG è iniziato solo dopo l'uscita di Armonica dall'agenzia, quindi quest'ultimo può essere venuto a conoscenza del progetto solo grazie a una talpa profondamente infiltrata nel vostro gruppo. Nulla di preoccupante insomma, è solo che tutte le vostre mosse saranno in qualche modo tenute d'occhio dai cattivi... Praticamente è come se voi steste giocando a carte scoperte e il killer avesse una scala reale e almeno altri tre assi per ognuna delle varie maniche dei suoi quattro giubbotti per piove! Nulla di cui un esperto operativo debba preoccuparsi!

Comunque sia, Colby sarà in grado di occuparsi di questa famigerata talpa mentre voi inseguirete la ladra del PEG. Tra l'altro,

rispondendo alla vostra E-Mail Intelink, al vostro terminale sarà aggiunto un programma speciale chiamato Eclissi, col quale, scartando di volta in volta le persone che controllerete, potrete alla fine risalire al nome della talpa. Quando tornerete nel vostro ufficio a Langley, sulla scrivania dovreste trovare alcuni oggetti che sono stati recuperati all'indirizzo di Ying. La donna è riuscita a scappare grazie a un avvertimento della talpa, ma voi avete trovato un messaggio in codice che forse potrebbe far comodo.

Classe di Oggetti	Quantità	Descrizione
Miscelato	54, 36, 58, 29, 79, 7, 1, 34, 43, 2, 23, 23, 9, 36, 57, 78, 9, 46, 72, 9	
Libri	47, 29, 57, 22, 57, 23, 9, 48, 57, 23, 202, 34, 8, 179, 23, 46, 47, 9	
Dischetti	28, 52, 31, 28, 53, 8, 9, 89, 10, 24, 58, 6, 10, 209, 9, 20, 48, 5, 7	
Dischi	2, 36, 7, 36, 7, 23, 5, 2, 23, 23, 48, 90, 57, 29, 136, 49, 7, 23, 45	
Dischi	2, 39, 5, 22, 34, 57, 79, 134, 49, 73, 123, 44, 31, 218, 4, 40, 45	
Dischi	16, 7, 53, 16, 81, 46, 18, 17, 7, 53, 4, 79, 4, 52, 31, 57, 89, 82, 3	
Dischi	1, 279, 89, 56, 134, 56, 58, 27, 58, 63, 193, 27, 8, 36, 29, 78, 32	
Dischi	46, 7, 102, 34, 52, 3, 49, 1, 145, 69, 89, 24, 56, 8, 29, 40, 42, 34	
Dischi	23, 45, 76, 27, 34, 58, 9, 7, 34, 23, 19, 36, 1, 69, 34, 154, 34, 34, 2	

Raccogliete tutti gli oggetti sul tavolo: il testo cifrato, il Beowulf, la foto di Ying con Grendel (o Wayne Allen che dir si voglia), il browser del Club Mensile dei Libri Elettronici e, se avete la versione Win 95, il dischetto dello Shanghai 2 (è un gioco, ai fini pratici non servirà a nulla).

Selezionando il testo cifrato dagli oggetti dell'inventario (la valigetta nella parte bassa dello schermo), appoggiatevi sul monitor del vostro computer, poi cliccate su "cifrati". Lanciando il decodificatore e selezionando la nota di Ying, potrete tentare di tradurre l'infinita lista di numeri che la pazza ha scritto sul foglietto. Come chiave di decodifica del Beale, scegliete il Beowulf e apparirà immediatamente il messaggio, in cui si parla di missili nucleari acquistati a Dubna e nel quale oltre tutto Ying (nome in codice Corvo) nomina Mosca e Istanbul. Fate rapporto dicendo che avete

trovato la ragazza e che quest'ultima si dirigerà a Mosca... questa volta la furbetta non scapperà! Benissimo, visionando i messaggi di posta elettronica, Holt vi dirà che semmai la ragazza venisse presa, sarebbe il caso di far leva sul suo rapporto con Grendel: l'ideale sarebbe fargli credere che abbiamo preso anche lui e che se lei non collaborerà le cose peggioreranno (la balla del secolo).



Date un'occhiata ai programmi sul computer e vedrete spuntare l'ennesima icona: il Photo Doctoring Tool, una specie di Photoshop versione CIA, col quale potrete ricreare una foto fasulla di Grendel dietro alle sbarre... eheheh, che scherzoni!

Per costruire l'immagine fariocca, dovreste prima dare un'occhiata alla scheda personale dell'uomo in modo da scoprire qualche sua abitudine; per prima cosa scegliete il secondo giornale turco tra quelli disponibili (è a Istanbul, non dimentichiamocelo), poi il secondo pacchetto di Emperor Filterless (la sua marca di sigarette preferita) e il viso in basso a sinistra. Appiccicateli e dimensionateli a dovere (guardate la foto che ho ricostruito io) e, se sarà ok, riceverete immediatamente una chiamata da quelli dello studio fotografico. Come previsto, Ying verrà acchiappata e, una decina di messaggi V-Mail dopo, potrete andare a Mosca per interrogarla a dovere...

L'INTERROGATORIO DI YING A MOSCA



Max Foster, direttore della stazione russa, vi accoglierà al comando, dicendovi che la ragazza si trova già nella camera degli interrogatori. Vi saranno due metodi per costringerla a parlare: il primo sarà l'utilizzo della foto finta di Grendel e una giusta sequenza di domande, mentre il secondo sarà il cosiddetto "Mattatoio", cioè la camera della tortura. La scelta spetterà a voi, anche se il sistema più sicuro è senza dubbio il primo: il prigioniero non potrà rimetterci la pelle e voi otterrete risposte più sicure... Io comunque spiegherò il modo per superare la sezione sia con un metodo che con l'altro.



Se non vi dovesse andare a genio il fatto di dover far parlare Ying in questo modo, basterebbe scegliere le seguenti frasi e farla così spostare nel Mattatoio: 2- 1- 1- 2. Qui vi converrebbe salvare la posizione tenendo bene a mente un paio di cose: cercate di non esagerare con il voltaggio della scarica elettrica, il numero di battiti cardiaci a sinistra non dovrà superare i 195 e, se vi sarete avvicinati abbastanza, potrete fare alla ragazza tutte le domande che vorrete... Se comunque dovesse morire allora voi finirete in prigione senza nemmeno passare dal via (addio 20.000 lire)!

Indipendentemente dal sistema scelto, le info che otterrete saranno le stesse elencate per l'interrogatorio regolare. Uscite dalla camera e andate da Max che vorrà parlarvi di una faccenda importante: un tizio che saprebbe riconoscere gli amici che erano in compagnia d'Armonica sulla foto di Jaimi.

DA QUI IN POI L'ORDINE DEGLI EVENTI DIPENDERÀ DAL TEMPISMO NELLE SCELTE E DAL VOSTRO MODO DI FARE, PERCIÒ NON PREOCCUPATEVI SE QUALCOSA DOVESSE ACCADERE PRIMA O DOPO LA MIA INDICAZIONE.

Scambiate quattro chiacchiere con la Foster, raccogliendo tutte le informazioni che credete vi possano essere utili. La donna vi dirà che l'Usignolo è disposto a parlare con voi, anche se per lei è un rischio che potrebbe compromettere la posizione della spia all'interno della mafia locale. Yuri Gromchevsky dell'SVR (il nuovo KGB), potrebbe darvi una mano: potrete contattarlo al telefono e organizzare un incontro... Il numero vi verrà fornito tramite E-Mail ed è 233-4819.



Dopo qualche istante dovrebbe anche contattarvi Warhust, dicendovi che dalle parti di Brooklyn sono stati ritrovati i corpi di tre persone e di un trafficante d'armi: Felix Skodi, lo stesso tizio al quale Ying ha consegnato il PEG. Tra l'altro, sembra che Armonica abbia appena acquistato una seconda arma Top-Secret: la Piramide, un dispositivo capace di provocare attacchi cardiaci a chiunque si trovi nel suo raggio d'azione... Un'arma ancora più pericolosa del PEG, che probabilmente i Procat vorranno usare per eliminare il Presidente! Leggetevi qualche dato sui Procat negli archivi CIA, la storia della congressa, i tizi che ne facevano parte e magari le connessioni con qualcuno del team.

Passate alla vostra Guida Operativa (GDA OPR, il punto di domanda a destra di Intelink), guardate il vostro taccuino e in particolare la sezione INPER, relativa agli appuntamenti coi possibili informatori. Vedrete che sarà apparso un appunto riguardante un incontro con John Blake, un inglese che parecchi anni or sono partecipò a un raid contro Procat insieme a Holt... Cliccando sul suo nome dovreste arrivare alla sua cartella personale e avere il suo numero di telefono: 011-44-171-555-0909.

Componetelo immediatamente e chiedete a John, stranamente ben informato sui fatti recenti, se è possibile andare a trovarlo; lui accetterà di buon grado, anche se ora è fin troppo presto per fargli una visita.

Usate l'Eclissi e poi fate rapporto a Colby dicendo che secondo voi la talpa è qualcuno all'interno della squadra Eagle Shield. Date uno squillo a questo Yuri dell'SVR e fate un girotto...



Per l'interrogatorio, le domande e le risposte dovranno essere soppesate attentamente. Quelle che vi permetteranno di scioglierle la lingua saranno: 2- 2- 2- 1- 2. Scoprirete così che lei lavora per un gruppo chiamato Procat, una sorta di CIA mercenaria composta dalle migliori spie mondiali. Anche Armonica e Grendel fanno parte di questo piccolo gruppo, il che non promette nulla di buono per l'Agenzia!



L'INCONTRO CON L'USIGNOLO E YURI



Andate alla casa del famoso Usignolo per cercare di raccogliere qualche altra info su coloro che vogliono uccidere il Presidente.

Il vecchio vi dirà che la Mafia, per metterlo alla prova, gli ha ordinato di uccidere un tizio... Starà alla vostra etica professionale suggerire all'uomo di macchiarsi del reato oppure lasciargli la libertà di scelta. In termini di gioco questo fatto non avrà ripercussioni sulla storia; una sola cosa è certa: l'uomo è ormai al limite della resistenza e sicuramente converrebbe allentare un po' la morsa su di lui...

Nell'ufficio di Yuri, Oleg Kalugin, ex-generale maggiore del KGB, riconoscerà i due compagni di Armonica nella foto spedita da Jaimi. Non appena l'omaccione se ne andrà, Yuri inizierà a parlarvi delle sue paure: è probabile che uno dei due politici rimasti in lizza per il titolo presidenziale sia in effetti controllato dalla mafia; se vorrete avere qualche prova in più, lui stesso organizzerà un incontro con Churbanov, il presunto burattinaio mafioso.

Tornate all'ufficio della stazione moscovita e avrete una notizia a dir poco sconcertante: all'interno di una busta vi sarà la



foto di Parker col cranio spappolato... Autore dell'assassinio è Armonica che, almeno a quanto sembra, prima o poi verrà a farvi una visitina! A peggiorare il tutto arriveranno altre due notizie dal PDA: la prima da Warhust che vi dirà che anche Lange è sparito, la seconda da Holt... Ricordate il testo in codice di Ying sui missili nucleari di Dubna? A quanto pare in giro per il mercato nero c'è una testata nucleare che andrà al migliore offerente. Ma porca l'oca, perché deve sempre piovere sul bagnato?

Usate l'Eclissi e fate un doppio controllo sulle persone che potevano avere accesso al PEG e su quelle legate a Procat. Noterete una cosa strana: in lizza rimarranno solo i capoccia della vostra missione più un paio di altri individui. Avvertite Colby del fatto (rapporto: Eagle Shield) e poi date un'occhiata alla segreteria nel vostro ufficio: con tutta probabilità ci saranno un paio di messaggi. Usignolo che pensa di essere stato scoperto (!) e Yuri che vi dice d'incontrarlo al Vilnius Center.

Tra l'altro, Jaimi vi dovrebbe avvertire anche dello sviluppo di un nuovo gadget posto nel vostro auricolare, il Soundhack: basterà che dicitate la parola "Notizia Flash" e verrete messi in comunicazione diretta con lei. Tenetelo bene a mente!



Dopo una raffinata tecnica d'infiltrazione degna del più maranza degli elefanti africani, Gromchevsky vi farà entrare nell'edificio nel quale Churbanov starà tenendo il proprio discorso. Facendovi quattro chiacchiere, avrete l'onore d'incontrare anche Lena Rubak, suo consigliere personale... Non c'è che dire, proprio una bella coppia!

L'USIGNOLO E' FUORI DALLA GABBIA

Per prima cosa vediamo di sbrogliare la matassa della telefonata. Andate nell'ufficio di Pearson e attivate l'Analisi Sonora: questa volta sarà molto più dura della volta con Cohen!



Quello che dovrete fare sarà isolare i rumori di fondo che ci saranno durante il discorso tra la Foster e Usignolo, poi, in base a ciò che avete scoperto, dovrete importare i dati e metterli in relazione con le caratteristiche di diverse città russe.

Fondamentalmente sono 4 i suoni che dovrete scovare: il primo è una campana da 10 tonnellate nascosta sotto alla frase "Ricominciamo dall'inizio"; il secondo è un aereo di linea durante "...era troppo pericoloso..."; il terzo è uno sparpiero che fa da sottofondo alla frase "Si stavano avvicinando troppo", mentre l'ultimo è un tram che si sente durante "...è solo questione di tempo...".

Una volta che li avrete tutti e quattro, cliccate sull'icona del mondo in basso a destra e cercate di ragionare un po' per scoprire l'ubicazione del nascondiglio di Usignolo. In effetti c'è un piccolo trabocchetto rappresentato dagli habitat del volatili: da quando in qua i rapaci come lo sparpiero gironzolano liberi per le città? Non pensate che possa essere più probabile che si trovi in uno zoo? Cliccate su Novosibirsk e osservate bene la residenza Suvorov in alto a destra... Fate rapporto e indicate questo luogo come il nascondiglio del vostro ometto. Ora non resterà che andare a visitare l'appartamento di Usignolo per un'eventuale traccia...



Non appena sarete usciti dal comando, dovrete sentire una voce di donna proveniente dal vicolo lì accanto. Andandoci scoprirete trattarsi di Lena Rubak con un interessante incartamento riguardante il passato di Yuri... Prendetelo, dategli un'occhiata e fiondatevi ugualmente da Usy.

Aperte la serratura grazie agli attrezzi da scasso contenuti nella vostra valigetta. Non appena sarete all'interno, iniziate a osservare i soprammobili della casa e magari anche il libro sul tavolino; Usignolo deve avere una fissazione per il Montana: mi chiedo quale possa essere la sua carne in scatola preferita...

Giratevi di spalle: quattro quattro spunterà Lange che, come se nulla fosse, vi chiederà come ve la passate... Hey, dico io, sei stato via sin dall'inizio del gioco e adesso vuoi fare lo sgarigante? Sparategli sulle gengive e datevela a gambe prima dell'arrivo della polizia!

Vi state chiedendo il perché di tanta violenza? Dalla GDA OPR avreste dovuto sapere che questo tizio doveva incontrare Armonica: probabilmente si è messo d'accordo con lui diventando un Procat come Ying e Grendel. Capito il furbetto? Comunque ormai quel che è fatto è fatto, tornate pure in ufficio...

IL MISTERIOSO ORIGAMI E L'INSEGUIMENTO DI ONICE



Reportage inviato da Oreste A. Paganò
18 Gennaio, 1988

MOSCA, 18/01 - Sangoni Gioacchino ha fatto oggi conferenze che sono state molto interessanti con la stampa. Le sue parole sono state molto interessanti e molto utili. In particolare ha parlato di un certo Onice che si sta occupando della vendita del misterioso nocciolo nucleare e di un certo Onice che, guarda caso, ha già ricevuto dei soldi per portare la merce a Mirage, il nuovo capo del Procat. La situazione è fin troppo importante per lasciarla cadere così!

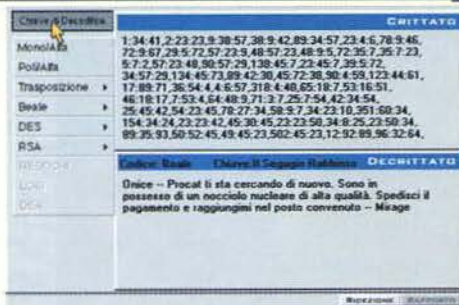
Ma il che mi ha fatto molto piacere è stato che Onice, la stessa persona che si è occupata di procurare la merce, ha anche fatto sapere che le lettere sono state consegnate a Yuri al solito. In questo momento, il mio ufficio sta analizzando un certo Onice che si sta occupando della vendita del misterioso nocciolo nucleare e di un certo Onice che, guarda caso, ha già ricevuto dei soldi per portare la merce a Mirage, il nuovo capo del Procat. La situazione è fin troppo importante per lasciarla cadere così!

Da così breve stato, il fatto sarebbe stato ancora più semplice, perché la merce di Onice era in mano a Yuri al solito. In questo momento, il mio ufficio sta analizzando un certo Onice che si sta occupando della vendita del misterioso nocciolo nucleare e di un certo Onice che, guarda caso, ha già ricevuto dei soldi per portare la merce a Mirage, il nuovo capo del Procat. La situazione è fin troppo importante per lasciarla cadere così!

Sulla vostra scrivania vi sarà un cigno fatto di carta e al suo interno un messaggio riguardante una cartella nello schedario. Andate a controllare il mobiletto alla sinistra della scrivania, estraete la busta con la scritta "missili" e raccogliete il dischetto.

Inseritelo nel computer e automaticamente vi conatterete a un sito pieno zeppo di messaggi interessanti... L'importante è che visualizzate i due relativi a Gog e Magog del 27 e 28 Febbraio. Analizzandone l'intestazione, scoprirete che non sono altro che dei messaggi in codice: peccato che questa volta il Beowulf non c'entri nulla!

Uscite, inserite il dischetto del Club Mensile del Libro Elettronico; guardate i nuovi arrivi e scaricate su Hard Disk una copia de "Croak! Fece il Corvo" e "Il Segugio Rabbioso", due libri che senza dubbio vi faranno comodo. Riutilizzate nuovamente il decodificatore (icona "cifrati" sul vostro terminale) e passate i due testi crittati utilizzando il "Segugio Rabbioso" (codice Beale, sotto "Altro"). Salteranno fuori



nuove sconcertanti rivelazioni: il mediatore che si sta occupando della vendita del misterioso nocciolo nucleare è un certo Onice che, guarda caso, ha già ricevuto dei soldi per portare la merce a Mirage, il nuovo capo del Procat. La situazione è fin troppo importante per lasciarla cadere così!

Indagini Pre-Programmate

- Yuri Uliya
- Samir Patel
- Deepak Mehta
- Usteyev Usteyev

Il Tuo Agente di Viaggi Digitali Personale

Benvenuti al database di prenotazione dei voli di linea

Tramite gli accessi autorizzati CIA, iniziate dunque le ricerche su questo Onice... Studiate le sue abitudini, i suoi vizi e poi cercate di metterli in corrispondenza coi recenti voli dei suoi alter ego. Sapete che questoizio ogni volta che prende l'aereo viaggia in business class ed è vegetariano, quindi basterà tenere a mente queste cose e vedrete che il più sarà fatto.

Sotto il falso nome di Deepak Mehta, si è diretto da Bangkok a Delhi e da qui fino a Berlino. Due giorni dopo, col nome Samir Patel, è andato da Berlino a Heidelberg... Non vi resta che chiamare Holt e fare rapporto su queste info. Riceverete così una telefonata da parte di Yuri (al solito: se l'avete già ricevuta meglio così, altrimenti è probabile che vi siate dimenticati di analizzare un testo o di fare qualcosa. Guardate la vostra GDA OPR!): l'uomo vi dirà di andare nel suo ufficio perché avrà qualcosa d'importante da darvi.

In effetti si tratta di un incartamento che vi aprirà la strada finale verso quel maledettissimo Onice: non appena leggerete i dati contenuti nella cartelletta, al suo Dossier Intelink verrà aggiunta una voce riguardante delle banconote segnate che sono ancora in suo possesso... A voi non resterà che metterle in corrispondenza con quello che già sapete e riuscirte a incastrare il maiale! Sanjay Bulsara si troverà a Heidelberg all'hotel Schlumphen!

Non appena spedirete la notizia, avrete un messaggio dal Presidente degli Stati Uniti in persona che, vista l'importanza del fatto, vi dirà di abbandonare momentaneamente Armonica per dedicarvi completamente al Nocciolo. Agli ordini!

UN'OFFERTA CHE NON SI PUO' RIFIUTARE



A questo punto, se tutto va bene, suonerà il telefono e Armonica vi inviterà "gentilmente" a raggiungerlo nel vicolo dietro al comando (non escludo che possa essere già successo: ha ben poca importanza ora come ora). Avete due possibilità: avvertire Max del fatto, oppure tenere la bocca chiusa... Naturalmente la scelta corretta è la prima, anche perché se non dovete farlo, in un modo o in un altro finirete col crepare facendo la figura dei fessi. Dunque, dopo aver avvertito la Foster, scendete nel luogo pattuito e iniziate pure a parlare col famoso Armonica. Durante il discorso, cercate di non andare mai sul pesante e, non appena Tom Phillips vi offrirà un posto in Procat, voi chiedetegli il motivo della proposta e poi rifiutate... Se avete fatto tutto nella maniera corretta, proprio in quel momento dovrebbe arrivare Max coi rinforzi; naturalmente Armonica riuscirà a darsela a gambe! Naturalmente avrete anche potuto accettare l'invito di entrare nei Procat: così facendo, il vostro amico vi avrebbe chiesto di fregare alcuni documenti da un cassetto della scrivania della Foster. Voi sareste entrati nello stabile, avreste scassinato il cassetto e, badando bene di fare tutto questo stando meno di un minuto nella stanza (per via della telecamera), avreste consegnato gli incartamenti Top-Secret nelle mani del nemico... Risultato: morte certa!

LONDRA

Come altre sezioni di questo gioco, sareste potuti andare a Londra anche in un altro momento e di fatto gli avvenimenti non sarebbero cambiati. Il mio consiglio è comunque quello di eliminare il più velocemente possibile la voce LONDRA dal Travelink, visto che a un certo punto del gioco dovrete dirigerli repentinamente in Germania e non sarà possibile farlo fino a quando non visiterete l'Inghilterra.



Comunque sia, parlando con Blake, avrete dall'uomo una cartelletta contenente tutto ciò che lui ha scoperto durante gli anni nel controspionaggio inglese, una specie di enciclopedia sulle più famose spie nella quale appare anche un certo Mirage: l'odierno capo di Procat del quale nessuno ha mai visto nemmeno l'ombra. Quando avrete finito di parlare con John, guardate immediatamente l'incartamento, rispondete agli eventuali messaggi del PDA e tornate nuovamente a Mosca: Usignolo sarà fuggito e Max vi consiglierà di analizzare l'ultima telefonata dell'uomo nonché il suo appartamento in cerca d'indizi...

ONICE E IL NOCCIOLO



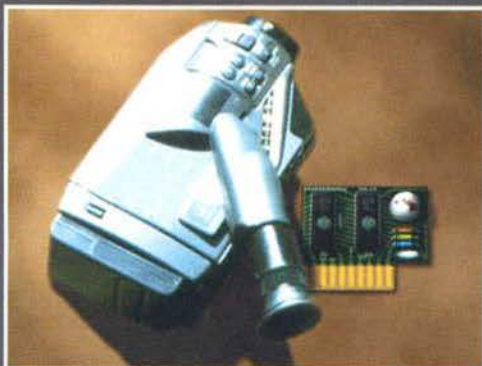
Partendo per la Germania, sarete spediti all'hotel che avete così faticosamente rintracciato. Non appena arriverete alla camera di Onice, dovrete iniziare a parlargli tentando di scoprire il luogo dello scambio del nocciolo: naturalmente l'uomo non sarà disposto a dirvelo e così sarete costretti a fare il nome di Jammu, il suo paese natale, dicendo che se non collabora manderete delle truppe per mettere a ferro e fuoco il posto. Il mascalzone vi dirà tutto quello che sa, compresa una parola d'ordine per l'accesso: "Vaniglia Francese"... Diffidate delle imitazioni!



Prima di andarvene, fate un giro per la camera, aprite l'armadio e usate le manette che ci troverete dentro per legare Onice al letto. Ora vi saranno due sistemi per portare a termine il recupero della testata: il primo, il più conveniente, lo potrete fare se vi è stata detta la giusta parola d'accesso e avrete legato bene il mediatore; il secondo, uno scontro a fuoco, sarà un po' più rischioso ma ugualmente fattibile (valgono i consigli dell'allenamento iniziale: cercate di non stare per troppo tempo fermi e tirate il grilletto non appena vedete Grendel). Alla fine con voi ci sarà una piccola valigetta nera con un altrettanto piccolo simboletto nucleare... la scatola di Duke Nukem!

NUOVAMENTE DIETRO A USIGNOLO

Dopo i complimenti ricevuti dai vostri ammiratori (Presidente compreso), potrete tornare al lavoro. Se ne avete voglia, fate una capatina a Washington per esaminare gli uffici di Holt e Jaimi, anche se sapete già, grazie all'Eclissi, che loro non c'entrano nulla con la talpa. Riceverete una chiamata da Foster: hanno ritrovato Usignolo ma, per qualche strana ragione, l'uomo ha deciso di non collaborare... Dite a Max di offrirgli una casa in Montana.



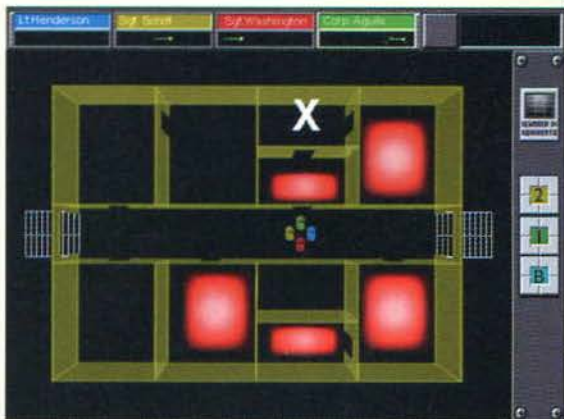
Da qui in poi le cose inizieranno ad andare male: Usignolo accetterà di buon grado lo scambio d'informazioni ma, proprio sul più bello, sarà rapito. Sulla scrivania della stazione di Mosca troverete una telecamera con un chip, che è tutto quello che sono riusciti a trovare sul luogo del rapimento del "passerotto". Appoggiando il componente elettronico sul monitor, dovrete poter osservare il video e riconoscere il rapitore: si tratta di Rajiv Amir Jalabad, detto Rotula, lo stesso tizio che si è preso cura di Pearson. Guardando nell'armadio a sinistra della scrivania, cartella "operazione Eagle Shield": dovrete vederne una foto e scoprire che lo stesso Pearson ne teneva l'indirizzo nella propria agenda operativa. Entrate in Intelink, selezionate i FILE 201 negli accessi CIA, cercate la cartella di Maxine Foster e passate all'elenco del PERSONALE DI SUPPORTO (a sinistra). Cliccando su "Pearson, Owen A." e poi sulla sua Agenda Operativa, avrete ciò che cercate: Rotula e Usignolo si trovano al 19 di Leningradsky Prospekt!

E ora la parte divertente: il BADMAN. Entrate nel furgone posteggiato nella "Piazza Rossa", premete il pulsante GPS e via con la sezione... Avrete una visuale a volo d'uccello dell'edificio di Rotula e quattro uomini a disposizione. Dando ordini separati a ciascuno o un unico ordine al gruppo, potrete utilizzare le loro singolari abilità per "osservare" ciò che accade nelle stanze dell'edificio. Ho



messo le virgolette al verbo osservare per un semplice motivo: voi in effetti dovrete seguire tutta l'azione solo grazie a un paio di cuffie. Saranno i vostri uomini a dirvi ciò che vedono: insomma, l'avete visto True Lies o Leon? Bene, voi guiderete la squadra speciale vestita di nero!

La missione la potrete gestire come meglio credete, io qui vi descriverò solo il sistema più semplice per portare a termine il tutto. Per prima cosa vedete di ordinare a tutti e 4 i tizi di correre alle scale (è indifferente che siano quelle di destra o sinistra), passate alla visuale del secondo piano e spostate gli uomini davanti alla porta in alto all'estrema destra (guardate la foto). Appena sarete pronti, ordinate al Sgt. Washington di gettare una bomba al fosforo nella stanza in alto, entrate immediatamente con tutti e quattro gli uomini, dopodiché fate irruzione nella camera verso nord (quella che ho indicato con la X). Così facendo la possibilità che uno degli uomini muoia è veramente bassa e voi sarete in grado di ritrovare subito Usignolo. Il poverino, una volta che verrà portato in salvo, vi dirà di essere stato picchiato e vi darà alcune informazioni che però, allo stato attuale, non vi saranno di grande aiuto. Tramite il PDA, Holt vi farà sapere di altri messaggi con una strana intestazione che lui non è riuscito a decrittare col "Segugio Rabbioso": inutile dire che li passerà a voi mentre lui continuerà le ricerche...



ARMONICA CAMBIERA' MUSICA



Prima di arrivare alla Piazza Rossa, dove il Presidente terrà il suo discorso, avrete tempo di visualizzare i file appena copiati. Utilizzando "Croak! Fece il Corvo", decodificate tutti quelli con la strana intestazione, prestando particolare attenzione ai nomi citati in ogni articolo e al contenuto di ciascuno. Non appena "Radici del Blues" sarà decrittato, riceverete un messaggio da Colby che vi farà sapere che per un po' potreste guidare voi stessi Procat... Ma ora è tempo di salvare il simpaticone con le braghe a stelle e strisce!

MAXWELL E MIRAGE

La chiave per la decodifica questa volta sarà il libro "Croak! Fece il Corvo": in questo modo sia il testo di Fred Vorbel che l'Anon0629 saranno sistemati! I messaggi vi daranno la longitudine e la latitudine di un misterioso luogo nel quale Maxwell e Mirage si dovrebbero incontrare: sarebbe davvero un colpo da maestro riuscire a beccarli entrambi in una volta sola, non credete? Holt riuscirà a risalire all'ubicazione esatta del luogo e voi potrete andarci di filato: la Tunisia!



Dopo che l'elicottero vi avrà scaricato, sentirete la voce di Mirage attraverso l'auricolare: a quanto pare siete caduti in una sua stupida trappola... Fate fuori tutti come al solito e alla fine vi troverete faccia a faccia con quella zuppa inglese di Blake: era lui il traditore! Non appena vi dirà di gettare la pistola ubbiditegli, ma, quando la sua si incepperà, raccoglietela nuovamente e prendete una decisione rapida: ucciderlo o lasciarlo andare? Il risultato sarà il medesimo, quindi non abbiate remore. Non appena ne avrete l'opportunità, prendete il laptop che avrà lasciato cadere...



L'elicottero tornerà a prendervi e voi vi troverete soli soletti col computer di Procat. Apritelo e così facendo verrà attivata una bomba... ops, mi sono sbagliato, non dovevate farlo! Senza perdere tempo, collegateci il vostro terminale Intelink (basterà cliccare sul Laptop), aspettate fino a quando il conto alla rovescia non raggiungerà i 10 secondi (il mio record è 4), dopodiché interrompete il collegamento e gettate il PC dall'oblio o dallo sportello dell'elicottero (cliccate prima sul computer e poi sull'apertura dal quale volete gettarlo). Non so che processore ci fosse all'interno di quel portatile, ma certamente era una vera bomba!





Dopo aver parlato col presidente, Jaimi si collegherà con voi e sullo schermo apparirà una bella visuale satellitare della Piazza Rossa con annesso uno strumento atto a rivelare le emissioni di frequenza di ogni aggeggio elettronico nelle vicinanze. Dopo che vi sarà stato spiegato il funzionamento del tutto, cliccate sul vostro PDA e cercate di fare mente locale sulla situazione: voi state cercando la Piramide che, come forse ricorderete dalla scheda, funziona a una frequenza di 477,5 MHz. Se le cose stanno così, allora saranno solo i flash rossi che andranno controllati; oltre tutto, in uno dei messaggi del Laptop di Blake, avete visto il nome Volpe, lo stesso



della guardia in alto a sinistra... Avete tirato le somme?

Ottimo, fiondatevi dunque all'unica luce rossa nel quadrante in alto a sinistra, chiudete il vostro computer portatile grazie all'apposita icona e, non appena avvisterete il cameraman, sparate senza pietà: sarà lui Armonica!

Beh, non potete dire che sia stato difficile: ora non vi resta che trovare la talpa, il Maxwell di cui tutti parlano... Entrate in Intelink e, grazie alla Guida Operativa (sezione INSEG), spedite il messaggio Radici del Blues all'indirizzo finlandese indicato. Prima o poi dovrebbe giungervi una chiamata di Sterling che vi farà sapere che Yuri vi attende in Crimea per l'ultima parte della missione. Ok, è il momento decisivo!

LA TALPA NON VA SOTTERRATA VIVA!



Yuri sfonderà la porta della villa di Churbanov ed entrerà puntando la pistola al politico e alla sua manager elettorale. L'uomo, messo alle strette, vuoterà il sacco, dicendo che in effetti lui è solo un fantoccio nella mani della mafia capeggiata dalla stessa Lena Rubak: è proprio lei infatti che ha pagato Procat per fare ciò che ha fatto!

La porta si aprirà e finalmente vedrete Maxwell, meglio conosciuto come Eugene Warhust! Non lo sospettavate? Per non rischiare di perdere inutilmente la vita, gettate a terra la pistola e iniziate a parlargli; scegliete le domande 2-2-1: dicendo Notizia Flash, attiverete il SoundHack, dopodiché Jaimi pen-

serà al resto. Non appena Gene verrà intontito dalla scarica sonora del suo stesso auricolare, voi raccogliete la pistola e sparategli senza pietà. Yuri si farà avanti per portare via Churbanov e sarà allora che riceverete il voicelink di Sterling... L'ultima azione che dovrete fare sarà eliminare anche Yuri che, come vi aveva rivelato la stessa Lena, era al servizio di coloro che ancora servivano il vecchio spettro della Falce e del Martello.



Gustatevi il finale e poi godetevi le due settimane alle Figi che vi siete meritatamente guadagnati. Hey, ma nella confezione del gioco non ci sono i biglietti aerei... Questo è un imbroglio, voglio la vacanza!!!
FBS





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 di 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 C. 75.000

Sintonizzatore TV



cod. TUN01L L. 176.000
Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV ad alta definizione con 99 canali programmabili

FOX Keyboard

AMIGA

cod. INT 02D L. 65.000

Interfaccia per utilizzare tastiere XT/AT con AMIGA 2000-3000-4000 CDTV CD 32

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

SUPER VGA

AMIGA 1200/4000
Scheda che consente un rapido collegamento esterno tra monitor VGA o SVGA



cod. SVG 01D L. 243.000

Player Melody

cod. MID 02D L. 47.000
Midi Mx Sound Blaster con 2 cavi Midi di Collegamento e 2 Game Port (e 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 GIBLI 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

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

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
Assault Rings	69.000
Chaos Control	49.000
Civilization Cd-Rom	45.000
Cyberwar Cd-Rom	55.000
Cyclemania Cd-rom	45.000
D	49.000
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
F1 Gp Cd-Rom	45.000
Fade To Black Cd-Rom	49.000
Fantasy Empire Pc	40.000
Jungle Book Pc	65.000
Kick Off 3	35.000
Magic Carpet II Cd-Rom	79.000
Morph A1200	49.000
Nascar	45.000
Night Breed Ami	19.000
Pimball 2000	35.000
Pimball Warrior Cd-Rom	59.000
Primal Rage Cd-Rom	35.000
Quantum Gate	20.000
Rally Pc	45.000
Ravenloft II	79.000
Rayroad Tycoon Ami	49.000
Re Leone Pc	45.000
Ring Cycle	49.000
Road Warrior	49.000
S.Street Fighter II Pc	45.000
Shadow Sorcer Ami	20.000
Shellshock	39.000
Silent Steel	39.000
Sim City 2000 A1200	89.000
Sim Tower	79.000
Sleep Walker A1200	29.000
Smash Tv Ami	25.000
Super Karts Cd-Rom	45.000
Tennis Cd-Rom	45.000
Terranova	49.000
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
Assassin 2015	95.000
Broken Sword	95.000
Bug	85.000
Civilization II + Data	95.000
Creatures	85.000
Daytona USA	95.000
Disk World II	
Elder Scrolls:Daggerfall	115.000
Fable	65.000
Formula 1 G.P 2	95.000
Fx Fighter Turbo	75.000
Gene Wars	95.000
Gran Prix Manager II	95.000
Hind	75.000
Incredible Hulk	95.000
Jet Fighter III	105.000
Krazy Ivan	
La Signora Calibro 32	95.000
Long Bow A-H 64D + Data	125.000
M.A.X.	95.000
Metal Rage	95.000
Myst Ite	75.000
Nascar Racing II	95.000
NBA 97	
Nihilist	95.000
Phantasmagoria II	135.000
Power Ranger	95.000
Pray Of Death	55.000
Rac Rally Championship	75.000
Rama	115.000
Red Allert	95.000
S.Ef 2000	125.000
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
Toon Struck	115.000
Tunnel B1	95.000
Urban Runner	115.000
Virtual Cop	95.000
War Wind	105.000
Warcraft II	95.000
Warhammer	105.000

TITOLO CD ROM

3D Decathlon	55.000
Alien Trilogy	85.000
Baku Baku	85.000
Blood & Magic	95.000
Bubble Bobble	75.000
Captain Quazar	55.000
Clandestiny	95.000
Complotto Reggia Versailles	115.000
Crusader No Reg.	95.000
Cyberstorm	95.000
Dead Line	115.000
Destruction Derby II	95.000
Dragon Heart	85.000
Dragon Hearth	95.000
F22	105.000
Fifa 97	85.000
FS6	125.000
Gex	85.000
Hardline	95.000
International Moto X	75.000
Lighthouse	105.000
Madden 97	105.000
NBA Live 96	105.000
Nhl 97	105.000
Pandora Directive	135.000
Panzer Dragon	105.000
Riddle Of master Lu	95.000
Ripper	135.000
Screamer II	75.000
Settlers II	95.000
Sherlock Homes II	125.000
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
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
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 DISTRIBUTION**..... Distribuzione Nazionale attraverso Rete di Agenti Diretti per Regione. 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 MAIL SALE**..... Vendita per Corrispondenza in tutta Europa. Evasione Ordini sul materiale a magazzino in 24 ore, a mezzo Posta, Corriere Espresso, Aereo. International Brain Pump Official Catalog.
- BRAIN PUMP OFFICIAL HOME PAGE**..... Internet Brain Pump Official Site. 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



La nuova avventura della Telstar, sebbene non complessissima, ha creato dei grattacapi ad alcuni lettori: questa soluzione dovrebbe chiarire qualsiasi dubbio di sorta o almeno lo spero!

Comunque sia, l'unica raccomandazione che vi posso fare è quella di salvare spesso, visto e considerato che molte volte si muore improvvisamente, vuoi per un dialogo o per un'azione sbagliata... Un'altra annotazione: molto spesso vi verrà detto di esaminare un oggetto ma, per poterlo fare, dovrete prima vederlo e poi cliccare nella casella del dettaglio che appare in alto a sinistra...

Andrea "MAO" Della Calce

LE LANDE CONGELATE



anche parlare col cacciatore che sta dall'altro lato del ponte, ma non è necessario. Arrivati davanti alla casa della vecchia strega, evitate per il momento la porta e dirigetevi sul lato sinistro della casa. Qui dovrete aprire la botola della cantina e compiere un piccolo furto: gli oggetti da recuperare sono la statuetta sull'altare e la corda che si trova per terra alla sinistra di quest'ultimo. Uscite e andate verso la porta, dove ad accogliervi troverete un fantasma. Per potere sbaragliare senza troppi problemi l'entità ectoplas-



Il gioco comincia nel villaggio di Balkhane e il primo dialogo avverrà con il vecchio saggio: per ottenere ciò che volete dovrete rispondere prima con "Suona fantastico, cosa dovrei fare?" e poi "Suggerimenti dell'ultimo minuto?", per venire in possesso del medaglione magico. Terminate il discorso con tutte le opzioni possibili. Andate verso l'alto e preparatevi a fare una visitina alla strega delle lande. Il primo ostacolo da superare è il ponte pericolante: per evitare di farvi un bagno fuori stagione, camminare sulle pietre che affiorano in secondo piano e il gioco è fatto. Se volete potete





4 Il grosso sedile, con un cuscino morbido e arrotolato, poteva andare bene per ospitare una principessa dal posteriore ben pasciuto.

Esamina la poltrona nella nave

smatica (il fantasma da guardia...), usate il medaglione donatovi dal vecchio saggio all'inizio dell'avventura, poi entrate nella casa. La strega non vi darà noia, a patto che raccogliate solo il sacco di granaglie che si trova ai piedi della sedia a dondolo sulla quale la vecchia sta schiacciando un pisolino e le foglie che si trovano invece in un vaso all'estrema sinistra dello schermo. All'uscita, potete prendere il peperoncino che è appeso a un ramo dell'albero.

La prossima tappa di questo primo capitolo è il Lago Ghiacciato: prendete la corda che un tempo fungeva da ancoraggio per la nave, osservate la poltrona, esaminatela per svegliare Simbeline (lo spirito del lago), ditelo "Ma che... razza di creatura sei?" e quindi prendete la sfera. Andate verso il Limite della Foresta, date la statuetta all'uomo vestito elegantemente e questi vi farà passare: prendete la strada di destra per il sentiero delle sculture. Guardate l'oggetto che esce dalla neve, esaminatelo e raccogliete lo scudo arrugginito. Salite verso l'alto e raggiungete la quercia, parlate con il Drimm, esaminatelo il tronco sul

quale era seduto e tirate la leva: avrete così aperto un passaggio nell'albero alle vostre spalle.

Ora dovete usare il sacco di granaglie con l'uccello e poi allontanarvi; esaminare il nido e raccogliere la collana di perle. Tornate dall'uomo cui avete dato la statuetta, dategli anche la collana e in cambio riceverete dei guanti. Entrate nel buco della quercia che avete aperto in precedenza: usate i guanti e raccogliete un frutto blu,

usate la corda sull'argano e calatevi dentro: usate lo spirito di Simbeline per fare luce e raccogliete un pezzo di una tavoletta di argilla che si trova a sinistra. Ora andate verso destra e raccogliete l'altra metà: nell'inventario, combinate i due pezzi e avrete ottenuto una tavoletta magica che vi servirà più avanti.

Continuate verso destra e poi tornate in superficie ripercorrendo la strada al contrario...

Andate a sinistra verso il crocevia e proseguite per il sentiero nascosto dietro ai cespugli all'estrema destra: appena giunti davanti all'ingresso della caverna, usate i cespugli all'estrema destra per nascondervi dal gigante e poi, quando questo se ne sarà andato, entrate dal buco di sinistra. Vi ritroverete nell'abitazione del gigante!

Esaminare il letto e raccogliete la chiave che si trova sotto il cuscino, quindi usatela sulla cassa all'estrema sinistra e raccogliete una fiasca d'olio. Uscite dalla caverna da dove siete entrati, tornate nella zona col sentiero nascosto e prendete la strada per raggiungere la Gola. Verrete affrontati da alcuni banditi e per salvarvi la pelle dovrete dare al capo l'anello che avete trovato nell'albero: prima dovrete rispondere "Sto andando a uccidere il gigante del ghiaccio" e poi "Accettereste qualche oggetto di valore?". Questo morirà e voi potrete a vostra volta rubargli la sciarpa e il coltello. Continuate lungo il sentiero in alto: giunti in prossimità della Gola, usate la tavoletta che avete composto precedentemente (scatenando un terremoto!) e poi arrampicatevi sulla cima della montagna a



3

Uao, quaggiù è come un sotterraneo.

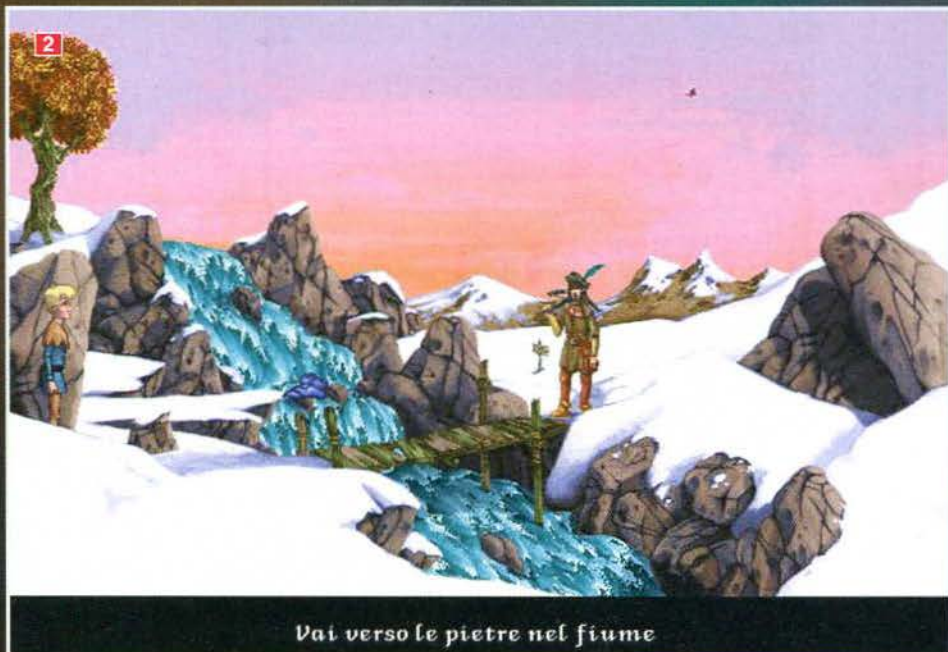
Prendi la corda

poi esaminare il cadavere a destra e sfilategli l'anello dal dito (non usatelo altrimenti morirete!).

Tornate in superficie e raggiungete il pozzo,

destra. Esaminare il cadavere e raccogliete la bacchetta sulfurea, scendete dal cucuzzolo e dirigetevi verso il palazzo. Appena superato il ponte, il gigante del ghiaccio apparirà per gonfiarvi ma voi avete una bella sorpresina per lui: usate sul bestione la fiasca d'olio e poi la bacchetta sulfurea per levarvi dalle scatole il primo grande problema.

Entrate nel palazzo, fate attenzione a non spingervi oltre le frecce e usate, all'interno dell'inventario, la sciarpa sullo scudo arrugginito, poi usatelo per passare oltre il pericolo indenni. Raccogliete dal pavimento lo smeraldo e date il frutto blu al grifone per potere "pagare" il passaggio che questi vi darà per Le Lande Nebbiose.



2

Vai verso le pietre nel fiume

- 1** L'inizio del gioco!
- 2** Seguite i sassi per evitare il ponte pericolante!
- 3** L'interno della cantina della strega dove troverete la statuetta e la corda...
- 4** Per fare apparire Simbeline bisogna esaminare la poltrona della nave...
- 5** Foto abbastanza eloquente, non credete?
- 6** L'ingresso della caverna del gigante e il caspuglio dietro il quale nascondersi.
- 7** Il Gigante di Ghiaccio sta per salutare questo mondo...
- 8** Abbiamo appena ripulito lo scudo e siamo pronti ad attraversare la trappola con le lance.

LE LANDE NEBBIOSE



TITOLO 2

The Land of Mists



10

S fressk, schressk, shruuuuKk, schressk!!!



9

Sotto il ponte c'è una cavietta avvelenata. Non che sia il massimo, per la digestione.

Prendi la cavietta morta

Andate verso il sentiero paludoso e, quando la guardia vi fermerà, rispondetegli con "Ci vediamo dopo alligatore...". Giunti nella nuova schermata, guardate sotto il ponte e raccogliete il topo morto; tornate dall'alligatore e donateglielo: in cambio riceverete uno strano corno e, se lo esaminerete, scoprirete dei tappi di cera.

Tornate al ponte dove avete trovato il ratto, usate i tappi, poi proseguite: a questo punto farà la sua apparizione Jemima la coccodrillesa. Tenterà di stordirvi coi suoi bonghi magici, ma visto che avete appena messo dei bei tappi nelle vostre orecchie, la lucertolona collasserà dopo qualche secondo di musica... Potrete così recuperare i suoi bonghi e proseguire verso l'alto. Appena arrivati in prossimità della caverna, un grosso ragno vi sbarrerà la strada e, per cacciarlo, non dovrete



11

Ah! Finalmente la libertà. È così tanto tempo che sono imprigionata in quella gabbia. Sono tutta indolenzita.

fare altro che usare il cornetto acustico. Adesso potete esaminare in tutta tranquillità lo scheletro con la tunica viola e raccogliere la piccola chiave dorata. Tornate alla Torre di Legno e usate i bonghi davanti alla guardia: questa si addormenterà e voi potrete impadronirvi della sua lancia e della chiave che custodisce "gelosamente" legata alla cintura. Aprite la porta della torre con la chiave appena conquistata e, una volta dentro, prendete l'ascia appesa al muro e la coperta di lana da sotto la gabbia. A questo punto guardate dietro la tenda rossa e prendete il libro; usate la piccola chiave dorata sulla gabbia, liberate Iris e ditela "Potresti iniziare col dirmi chi sei" per ottenere la polvere magica. Ora potete uscire dalla torre e salire le gradinate che portano alle Scale Nebbiose. Muovete il cursore sui vasi ammassati, prendete uno (quello indicato col singolare...) e proseguite oltre per giungere alla Città Antica. Ad attendervi ci sarà una sottospecie di genio della lampada, tale Titan; per ucciderlo basta usare la polvere magica sul vaso pieno d'acqua che avete raccolto poco fa. Usate l'ascia sulla porta di sinistra ed entrate: osservate il mucchio di paglia, raccogliete le cinque monete d'oro e uscite. Per aprire il portone principale della città dovete camminare sulle pietre in quest'ordine: la prima a sinistra, quella in basso e infine quella in alto. Attraversate il portone ed entrate nella porta all'estrema destra: date il libro che avete trovato nella torre a Izion il bibliotecario, che vi darà in cambio la chiave dei Mecubarz e un'altra che vi servirà tra poco.



12

Quickthorpe prende il vaso riempito d'acqua.



13

Usa la polvere magica di Iris con il vaso

15



Usa la lancia della Guardia-lucertola con Angor il Demone Serpente

Uscite e usate la chiave appena presa di Izion sul lucchetto che incatena la gorgona, poi entrate nella porta a sinistra e rispondete al gargoyle "Me ne stavo andando".

Appena il piccolo gargoyle smetterà di suc-

gliete i calzini puzzolenti sul letto, dopodiché esaminateli per rinvenire una forcina (usate la nell'inventario per piegarla). Usate il nuovo oggetto sulla cassa vicino al forziere e recuperate la pietra magica, dopodiché raccoglie-

te anche la pergamena situata sulla scrivania. Tornate in coperta e aprite la botola: una volta di sotto esaminate uno dei barili e prendete il pezzo di carne, usate la tanica di carburante a sinistra per aprirla, poi usate i calzini con la bistecca. Intingete il tutto nella benzina e tornate al piano di sopra. Usate il disgustoso manicaretto appena cucinato sullo squalo e questo ci lascerà le penne (o la pinna?). Ora ingerite la pietra magica usandola e concludete il tutto usando la pergamena: così facendo potrete finalmente gettarvi negli abissi senza morire soffocati.

14



16



chiare il lecca lecca, rubateglielo il più velocemente possibile dalle mani e uscite. Usate la porta del tempio per aprirlo e, una volta all'interno, usate la lancia rubata alla guardia per uccidere il dio serpente Angor e raccogliete il diamante che si è staccato dalla corona. Esaminate le ossa alla sinistra del pozzo e recuperate altre monete d'oro.

Uscite dal tempio, salite sulla barca e parlate col Capitano ("Pensate che questa barca regga il mare?" e poi "La Fortezza Sommersa sarebbe un bel posto da visitare"): vi dirà la tariffa che voi non potrete pagare. Ma l'imbroglio è dietro l'angolo e potrete gabbare l'avido Capitano semplicemente dando il lecca lecca al bambino che, per ringraziarvi, correggerà la tabella coi prezzi. Date i soldi al Capitano che vi porterà nei pressi della Fortezza Sommersa.

Giunti a destinazione, vi accorgete che le cose non sono proprio semplici come vi aspettavate: non avete la più pallida idea di come raggiungere il fondo del mare e uno squalo fa la posta alla nave.

Scendete nella cabina del Capitano e racco-

9 Che schifo i topi, morti poi...

10 Anche i ragni mi fanno schifo! Sarebbe bello suonargliele...

11 Iris ci donerà la polvere magica per eliminare il Titano.

12 L'ubicazione del vaso d'acqua non è certo intuitiva...

13 Ecco cosa bisogna fare per ammazzare il Titano... Altre domande?

14 Papà gargoyle non è contento del fatto che abbiamo appena rubato il lecca lecca alla sua bambina...

15 Brrr, che senso i serpenti! Ma perché non ci sono cani e gatti in questo gioco?

16 La bistecca ce l'abbiamo, bisogna soltanto condirla...

17 Questa formula magica sembra un monologo del Mago di Arceial!

17



LA FORTEZZA SOMMERSA

Appena arrivati, dei cavallucci marini vi faranno da comitato di benvenuto: rispondete alle loro domande con "E' questa la Fortezza Sommersa?" e poi "Me la vedrò da solo" (o qualcosa del genere), per ottenere in cambio un pezzo di corallo.

Prendete il sentiero sabbioso a destra e raggiungete l'orlo dell'abisso. Ignorate bellamente la Sirena (ergo evitate di fare i marpioni...) e usate il coltello sulle ostriche nella sabbia per rinvenire una perla.

Tornate da dove siete venuti e prendete il passaggio nascosto che si trova dietro i cespugli a destra, poi viaggiate fino al sentiero di corallo. Usate ancora una volta il coltello su tutte le ostriche che trovate sul vostro cammino e raccogliete le perle: a questo punto dovrete averne tre!

Fate ritorno alla zona iniziale e questa volta andate a sinistra fino a raggiungere la Conchiglia: bussate alla porta e rispondete alla tartaruga dicendole "Ti interesserebbero alcune perle?". Una volta dentro datglielele: in cambio riceverete una bella mappa del tesoro!

Prima di mettervi alla ricerca del tesoro dovete recuperare una pala: per farlo dovrete andare verso la Fortezza Sommersa.



Usa il badile con la sabbia smossa da poco



Dati il pezzo di erba corallina a Leroy

sa e dare a Leroy il giardiniere il pezzo di corallo che vi è stato regalato appena arrivati, poi prendete la pala appoggiata al muro. Ora potete andare a recuperare il tesoro che si trova nella prima locazione che avete visitato in questo mondo: usate la pala sul punto indicato dalla fotografia in queste pagine e poi raccogliete il forziere. Dirigetevi nuovamente verso il sentiero corallino e date

il forziere a Khor, il guardiano tritone. Prima di entrare nella caverna, raccogliete l'elmetto e la lancia, poi attraversate tutta la nuova locazione e infilatevi nel buco a sinistra.

Vi ritroverete in una specie di labirinto e la prima cosa da fare è recuperare il piede di porco: la strada da seguire è sinistra, sinistra, alto, destra; a questo punto, raggiunta la stanza della gorgona, seguite le direzioni sinistra, basso, basso, sinistra, alto. Usate il



Usa la lancia di Khor con la finestra cosmica



u! Ti ci è voluto parecchio. Ti ho aspettato a lungo.

pie di porco sulla porta ed entrate nella stanza: usate la lancia di Khor sul vetro al centro della stanza per eliminare la gorgona, prendete lo zaffiro dall'alcova a sinistra, poi tirate la leva all'estrema destra. Uscite dalla stanza e, per raggiungere la piattaforma che vi porterà al piano inferiore, seguite questo percorso: basso, destra, destra, alto, destra, destra; salite sulla piattaforma e usate l'interruttore per scendere al piano inferiore.

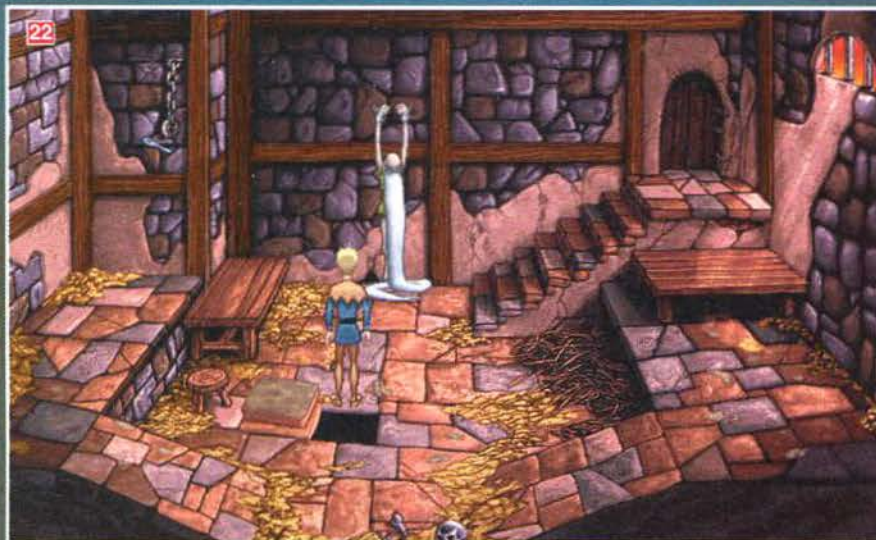
18 Il punto esatto in cui scavare per recuperare il tesoro...

19 Per convincere Leroy a darci la sua pala basterà un pezzo di corallo...

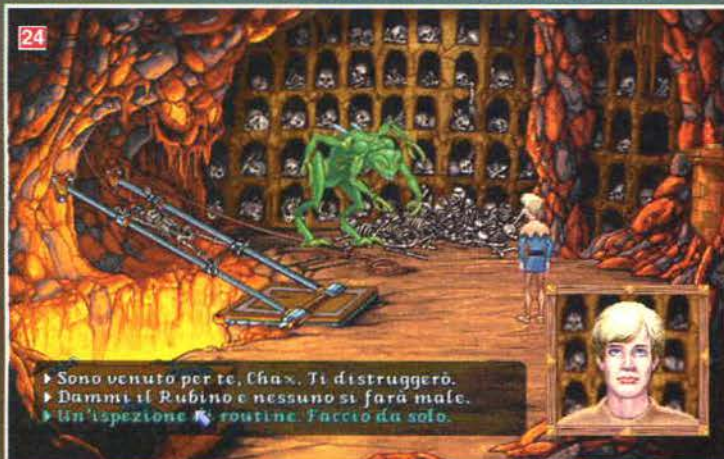
20 Ragazzi questo è Ismael! Come, non sapete chi è Ismael? Nemmeno io, anche perché non ho capito a che diavolo serva... Forse dando la chiave dei Mecubarz a lui...

21 Così facendo, la gorgona non ci darà più fastidio...

LA LANDA DELLE OMBRE



Quando l'ascensore si sarà bloccato, usate la coperta di lana per calarvi di sotto, poi parlate col portone e rispondete "Sono il Babau!". Una volta oltre il cancello, verrete arrestati dalle guardie e rinchiusi in cella. Prendete dal tavolo il cucchiaino e la coppa, poi osservate la rampa in fondo alla stanza e usate la posata per rimuovere una pietra. Calatevi all'interno del nuovo buco e parlate col prigioniero ("Il mio nome è Quickthorpe e sono venuto a liberarti!"): quando il vecchio avrà tirato le cuoia, esaminate il cadavere e recuperate la chiave, poi tornate nella



► Sono venuto per te, Cha. Ti distruggerò.
► Dammi il Rubino e nessuno si farà male.
► Un'ispezione? routine. Faccio da solo.



► Non è che mi dargate una delle vostre tessere ufficiali di identificazione?
► Mi dirciate per favore dove mi trobo?
► Ti ordino di portarmi dal vostro capo.

cella e usatela sulla serratura della porta per uscire.

Parlate con lo scheletro di sinistra e chiedetegli se potete avere una delle loro schede di riconoscimento ufficiali, poi terminate la conversazione e abbandonate la scena andando a sinistra.

Per saltare il ponte interrotto usate la lancia di Khor poi salite le scale quando vi ritroverete dall'altro lato.

Usate la coppa trovata nella cella sulla lava e poi mostrate la tessera di riconoscimento al traghettatore: usate il binario infernale per passare sull'altro lato della stanza ed entrate nel buco a sinistra.

Quando il demone del fuoco vi rivolgerà la parola, rispondetegli con un "Solo una normale ispezione di routine", poi usate la coppa piena di lava per ucciderlo. Prendete il rubino all'estrema destra ed entrate nella catacomba vuota per tornare vicino alla piattaforma. Usate l'interruttore per chiamare l'ascensore e poi usatelo nuovamente per tornare al

26

- Hable -



Sai... non riesco ancora a rendermi conto di come tu abbia fatto a uccidere tutta la famiglia con un baccalà congelato, quando avevi solo tre anni. Sei proprio un caso speciale.

piano superiore.

Rientrate nel labirinto e seguite queste direzioni per tornare alla Fortezza Sommersa: sinistra, basso, sinistra, sinistra, alto, alto.

Usate tutte le pietre che avete raccolto lungo il percorso sulla chiave dei Mecubarz, quindi usate la chiave sulla porta di sicurezza e attraversatela. Usate il pulsante sulla sedia di mezzo, poi sedetevi sulla sedia di mezzo e avrete terminato il gioco.

22 Il vecchio morirà non appena gli direte che siete venuti a salvarlo: almeno ha la chiave per uscire dalla cella...

23 Queste guardie sono davvero idiote e vi daranno anche il loro tesserino di riconoscimento se glielo chiederete!

24 Echeshchifo di mostri in 'sto gioco! Vabbè, se magari gli offriamo da "bere"...

25 Mili non ci posso credere! La mia realtà virtuale preferita!!!

26 Insomma, lo il finale non l'ho capito. C'è qualcuno che è disposto a spiegarmelo?



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

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

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:

VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 - 15 / 19:30 - chiuso lunedì Mattino

PARMA VIA SAVANI, 14 - 9:30 / 13:00 - 15:00 / 19:30 - chiuso giovedì Pomeriggio

DUKE NUKEM 3D PLUTONIUM DATA DISK

Dalla 3D Realms, creatori ufficiali di Duke Nukem, una stupenda add on disk contenente ben 11 nuove missioni basate su Film attualmente in programmazione (ad esempio Mission Impossible!), 2 nuovi mega avversari, 10 nuovi armamenti, nuova opzione di gioco via rete con collegamento fino a 7 computers in linea! ed un sacco di altre utilities. Richiede la versione Registrata di Duke Nukem 3D. **PC CDROM 69.000**



SPYCRAFT

Dalla Activision un'avventura interattiva senza precedenti basata sullo spionaggio. Ricoprirai la carica di agente segreto della CIA e con tutti i veri armamenti, accessori e possibilità di un vero agente potrai decidere il destino del mondo. Un livello di interattività e di realismo mai visto prima! R.H. 486DX2 + 8MB. **GIOCO COMPLETAMENTE IN ITALIANO. 99.000**



PC CDROM

STAR GENERAL

Il capolavoro della SSI. L'attesissima simulazione strategica basata sulla fortunata serie di Panzer General, ambientata nello spazio. Oltre 90 navi spaziali perfettamente renderizzate in 3D per centinaia di tipologie diverse di galassie e pianeti, 2 livelli di combattimento: spaziale e terrestre, possibilità di interazione fino a 7 giocatori, opzioni tattiche riguardanti aspetti umani, bellici, diplomatici e commerciali. R.H. per DOS: 486dx2-66 + 16 MB. R.H. per WIN95: Pentium 90 + 16 Mb. **PC CDROM 109.000**



STARS

Il primo gioco di strategia basato sulle conquiste spaziali. Il vostro compito sarà quello di creare e gestire al meglio la vostra colonizzazione spaziale con possibilità di avvalersi di centinaia di opzioni: progettazione, ricerca, sviluppo. Un gioco in cui tutto è permesso e calcolato: dalla diplomazia alle scorrettezze degne di un pirata. R.H. 486DX2 + 8MB + Win. 3.1 o 95. **PC CDROM 79.000**



+ Win. 3.1 o 95 PC CDROM

TATCOM -Data Disk per EF2000-

Il nuovo data disk dedicato allo splendido simulatore di volo EF2000. L'indispensabile upgrade per gestire le tattiche e le comunicazioni. Utilissimo per una migliore gestione di tutte le missioni, ne aumenta incredibilmente il realismo. Richiede la versione DOS di Eurofighter 2000. **49.000**



PC CDROM

Command & Conquer: RED ALERT CODE RED DATA DISK

Si tratta di un prodotto Esclusivo contenente Patches, nuove mappe, Cheats, Nuovi scenari, nuovi suoni ed effetti Fx, Oltre 1000 NUOVI LIVELLI!!!, tips e tricks, Editors dedicati al capolavoro della WestWood appena uscito!!!!!!!

In assoluta anteprima italiana in offerta di lancio a sole **LIT. 45.000 IVA INCLUSA!!!** A tutti coloro che hanno acquistato Command and Conquer Red Alert presso di noi, offriamo la possibilità di acquisto al Superprezzo di **Lit. 37.000 iva inclusa**



presso di noi, offriamo la possibilità di acquisto al Superprezzo di Lit. 37.000 iva inclusa



SUPER EF 2000

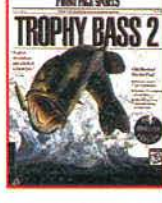
La nuovissima versione dedicata a Windows 95 del piu' noto simulatore di volo bellico. Potrete volare da soli o con un caccia di supporto al vostro fianco, il Tactical Mission Planner, vi permetterà di coordinare le vostre azioni di volo con estrema precisione. Solo il generatore di conflitti della DID e' in grado di ricreare l'imprevedibilità della guerra, con centinaia di aerei e veicoli che si affrontano in tempo reale e un incredibile sistema di telecamere che vi permetterà di godervi l'azione nei modi piu' inimmaginabili. Possibilità di creare scenari da zero e dividerli giocando via modem o in rete. R.H. Pentium 75 + 16 Mb ram + Win. 95; **MANUALE IN ITALIANO PC CDROM 129.000**

T-MEK



Il futuro e' qui ed e' terrificante! Partecipa al torneo intergalattico T-Mek di Nazrac e lotta in uno dei sei micidiali carri da combattimento. Sconfiggi il tuo guerriero avversario T-MEK, distruggi i nemici ultra potenti e poi affronta lo stesso Nazroc nella sfida finale. Supporto per 2 giocatori per una sfida testa a testa via collegamento seriale PC e via modem. Possibilità di gioco a 360 gradi con una dettagliata ambientazione tridimensionale. Oltre 25 arene di combattimento. **MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX4-100 + 8MB PC CDROM 99.000**

TROPHY BASS 2



Dalla Sierra la piu' bella simulazione di pesca sportiva mai vista prima!! Questa nuova versione offre l'opzione multiplayer via network, modem e Internet!. Eccezionalmente particolareggiato nei dettagli, un realismo grafico incredibile, l'intelligenza artificiale e' stata sensibilmente implementata. R.H. 486DX2 + 8MB + Win. 3.1 o 95. **Configurazione Pentium + 16 MB. PC CDROM 79.000**

TUNNEL B1



Laser, razzi e missili per spezzare la roccia e fondere l'acciaio. I tunnel: la tua unica strada. Uno sparatutto che ha spopolato su Playstation ora perfettamente convertito anche su PC CDROM! **PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 75 + 16 Mb. PC CDROM 99.000**

ULTIMATE FLIGHT PACK



Una galattica raccolta dedicata agli appassionati di simulazione contenente: COMANCHE 2, US NAVY FIGHTERS e FLIGHT UNLIMITED. **PC CDROM 95.000**



US NAVY FIGHTERS 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. 119.000**

PC CDROM

OBSIDIAN



Una incredibile avventura della Segasoft realizzata su ben 5 CDROMS!! Grafica a livelli d'eccezione! Ambientata in uno strano mondo dove ti ritrovi confuso e disorientato alla ricerca del tuo compagno d'avventura: Max. Centinaia di allocazioni da esplorare ed oggetti da raccogliere ed utilizzare, puzzles da risolvere e misteri da chiarire. Il gioco richiede doti di strategiche e logiche tali da sfidare e coinvolgere anche i giocatori piu' esperti. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95; **Raccomandata scheda grafica con 2 Mb. PC CDROM 129.000**

PC CDROM

VERSAILLES



Un'affascinante avventura ambientata nella Versailles del 1685. Piu' di 25 ore di gioco da vivere nella piu' affascinante delle Corti, un'immersione totale nei luoghi grazie a OMNI 3D, la nuova tecnologia stato dell'arte che ti permetterà una navigazione a 360 gradi in tutti gli ambienti che esplorerai. Oltre 30 personaggi modellati in 3D sulla base dei ritratti dell'epoca, nel primo gioco di avventura che riporta in vita figure storiche realmente esistite. Una splendida ricostruzione in 3D in alta risoluzione a tutto schermo di oltre 40 luoghi del Castello di Versailles. Oltre 200 opere d'arte che potrai studiare da vicino. **MANUALE, TESTI E PARLATO IN ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8MB. PCCDROM 129.000**

PCCDROM

ZPC



Dalla GT Interactive uno splendido sparatutto con visuale in soggettiva stile Doom. 24 incredibili livelli di violenza, morte e torture piu' 11 livelli per gioco multiplayer via network per 8 giocatori. R.H. 486DX2-66 + 8mb + Win. 95. **Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb. PCCDROM 119.000**

PCCDROM

119.000

SI! DESIDERO SAPERE TUTTO SUI VOSTRI PRODOTTI

TGM 2/97

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**

NEGOZIO A PARMA: VIA SAVANI, 14 orario 9:30 / 13 - 15/19:30 - chiuso giovedì pomeriggio



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

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>

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:

VERONA Via MAGORA, 12- 9:30 / 12:30 - 15 / 19:30 - chiuso lunedì Mattino

PARMA VIA SAVANI, 14 - 9:30 / 13:00 - 15:00 / 19:30 - chiuso Giovedì Pomeriggio

OVER THE REICH



L'attesissimo strategico di guerra prodotto dalla AVALON HILL e' finalmente disponibile. Ambientato durante la II Guerra mondiale offre la possibilita' di gestire oltre 100 missioni ispirate a fatti realmente accaduti, possibilita' di creare i propri scenari con l'apposito editor incluso, 22 tipi di aereo, particolare cura e' stata dedicata nella definizione delle caratteristiche personali dei singoli piloti, in grado di influenzare l'esito delle missioni, 5 livelli di difficolta', opzione di gioco multiplayer anche via Internet. Formato ibrido per PC CDROM e MAC CDROM. R.H. 486DX2 + 8MB + Windows 3.1 o 95. Consigliato Pentium + 16 Mb. **PC CDROM 109.000**

PGA GOLF 96 WENTWORTH DATA DISK
Un nuovo data disk per il noto simulatore di Golf della EA Sports.



PC CDROM 45.000

PHANTASMAGORIA 2



Il seguito di una delle piu' note avventure stile cinematografico di casa SIERRA e' finalmente disponibile! Inutile descriverne le caratteristiche.....semplicemente AFFASCINANTE!! R.H. 486DX4-100 + 12MB + CD 4x. Supporta Windows 95. Consigliato Pentium 75 + 12 Mega. Raccomandato pentium 90 + 16 Mb + Win. 95. VERSIONE INTEGRALE V.M. 18



POWER F1

Dalla Eidos una stupenda simulazione di corse F1 licenziata ufficialmente dalla FIA. Basata sulle statistiche ufficiali della stagione 95/96, tutti i 17 percorsi del Mondiale riprodotti alla perfezione con grafica dettagliatissima, 3 diverse modalita' di gioco, utility per la personalizzazione e messa a punto globale della macchina, opzioni tattiche e possibilita' di gestione persino delle condizioni climatiche. Opzione split screen per gare a 2 giocatori. R.H. 486DX4/100 + 8MB. Consigliato Pentium 90 + 16 Mb.



PRIVATEER 2: THE DARKENING

Una delle migliori avventure strategiche marcate Origin, realizzata su ben 3 CDROMS! Un nuovo motore che gestisce le simulazioni di combattimento spaziale in 3D, offre un realismo grafico in SuperVGA veramente incredibile, sia delle astronavi che dei fondali spaziali. Possibilita' di gestire trattative commerciali attraverso 3 sistemi solari basandosi sulle quotazioni ufficiali della Borsa Valori Spaziale, vastissima scelta di astronavi da combattimento e armamenti per affrontare le oltre 150 missioni disponibili, la parte avventura non e' da meno: centinaia di luoghi da visitare con possibilita' di interazione con decine di personaggi. R.H. Pentium 60 + 8 mb. Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95



Q2 -Data Disk per Quake-

Oltre 100 nuovi livelli ed un sacco di nuove utilities dedicate a QUAKE!

PC CDROM 59.000

PANZER DRAGON



Dalla Sega PC la stupenda conversione dell'acclamato successo per Saturn. Entrate in un fantastico mondo a 360 gradi ambientato nel futuro, armati di una arma micidiale e servendovi del vostro drago corazzato, dovrete affrontare i nemici in caverne claustrofobiche, deserti mortali e fantastiche citta' sommerse. Osservate l'azione da qualsiasi lato usufruendo anche della comodo opzione di Zoom sulle immagini, mentre respingete l'attacco di vermi giganteschi, vespe immense e micidiali navi da guerra volanti. **MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 75 + 8mb Ram + Win.95**

PC CDROM 95.000

REX BLADE



Un entusiasmante sparatutto stile Doom ambientato nel 35° secolo. Nei panni di un Cyborg, dovrete eliminare qualsiasi sistema di intelligenza umana ancora presente. Ovviamente l'equipaggiamento e' di prim'ordine, non manca nulla, sicuramente il piu' vast disponibile su un gioco di questo genere, dovrete pero' godere di riflessi prontissimi..Azione tridimensionale con visuale in soggettiva, dovrete anche entrare nel sistema computerizzato nemico per conoscerne le strategie. R.H. Pentium 75 + 16 Mb. Raccomandato Pentium 100 + 16 Mb. **PC CDROM 79.000**

RISIKO



Dalla Hasbro Software uno dei giochi strategici piu' famosi del mondo! Inoltre contiene 2 giochi in 1: il classico RISIKO, trasposizione esatta del famosissimo gioco da tavolo con possibilita' multiplayer fino a 8 giocatori anche via Modem e Network e Ultimate RISIKO, con grafica realistica, nuove opzioni, possibilita' di costruzione in tempo reali di fortificazioni, armi e creazione di alleanze strategiche. 5 mappe di gioco: Classica, Mondiale, Europa, Asia e America, opzioni per disastri naturali che possono influire sulla sorte della vostra battaglia. **INCLUSO IL SECONDO CD per giochi multiplayer!! R.H. 486DX2-66 + 8 MB + WIN 95. Consigliato Pentium + 16 Mb. PC CDROM 109.000**

SACRED GROUND



Una originale avventura densa di misteri da risolvere. Ambientata ai nostri giorni a Santa Fe, dovrete scoprire i misteri di questa citta' infestata da strani spiriti nei panni di un investigatore equipaggiato alla 007 e spalleggiato da un detective in gambissima. Centinaia di personaggi con cui interagire e grafica completamente digitalizzata. Formato ibrido per PC CDROM e MAC CDROM. R.H. 486DX2 + 8MB. Consigliato pentium 75 + 16 Mb. **PC CDROM 85.000**

SCUDETTO 2



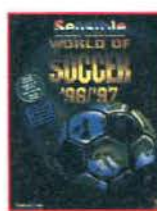
Finalmente disponibile la nuova versione completamente in italiano del simulatore di calcio manageriale piu' venduto dell'anno. Oltre 4000 schede giocatore, versione completamente aggiornata alla nuova stagione in corso 96/97 con tutte le piu' recenti novita' del calcio mercato e le conseguenze della sentenza Bosman. **MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX + 8MB. PC CDROM 89.000**

SCUDETTO 2 DATA DISK 96/97



L'attesissimo aggiornamento alla stagione 96-97 dedicato a tutti i possessori di SCUDETTO, la miglior simulazione manageriale di calcio. Completamente in ITALIANO.

PC CDROM 59.000



SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97

La nuova versione del noto simulatore prodotto dalla Sensible soft, conserva tutte le funzioni dell'originale comprese le opzioni di 23.000 giocatori, di 144 gare preselezionate piu' un sistema di controllo potenziato, un mercato internazionale dei trasferimenti e 20 gestioni di campionato, opzioni di allenatori internazionali e tutti i dati di carriera. La funzione dello scopritore, che permette di osservare singoli calciatori e di valutarne le prestazioni, una estesa modalita' di allenamento, gli ultimissimi dati della stagione 96/97 per piu' di 1400 societa' e squadre. **MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8MB. PC CDROM 69.000**

SIERRA ANTHOLOGY



Dalla Sierra una delle migliori raccolte mai viste prima sul mercato. Contiene: Mystery House, The Wizard and the Princess, Mission: Asteroid, Time Zone, King's Quest 1: Quest for the Crown, King's Quest 2: Romancing the Throne, King's Quest 3: To Heir is Human, King's Quest 4 The Perils of Rosella, King's Quest 5: Absence makes the heart go Yonder, King's Quest 6: Heir today, gone tomorrow, King's Quest 7: The Princess Bride, The Colonel's Bequest, The Dagger of Amon Ra, Mixed-up mother Goose ed infine PHANTASMAGORIA capitolo 1. Ben 14 GIOCHI COMPLETI in un unico cofanetto da collezione ad un prezzo INCREDIBILE!!

PC CDROM 129.000

SIM GOLF



Dalla Maxis, publisher specializzato in simulazioni di ogni genere, ecco un bellissimo golf caratterizzato da una fantastica peculiarita': la possibilita' di creare percorsi sempre nuovi grazie al particolare editor incluso ricco di opzioni, che permette persino di regolare i livellamenti e le inclinazioni del terreno. Opzione di gioco in rete o via Internet, grafica stupendamente realizzata in SVGA. R.H. 486DX2 + 8MB + Win. 95. Raccomandato pentium + 16 Mb.

PC CDROM 109.000

SEGA RALLY



Finalmente disponibile la piu' famosa simulazione di guida sportiva che ha reso noto il Sega Saturn. Il rally piu' emozionante mai visto!!! R.H. Pentium 90 + 16 Mb.

PC CDROM 85.000

SPORTS ILLUSTRATED FOOTBALL PRO 97



Dalla Microleague una fantastica simulazione professionale dedicata al football americano. Realismo totale grazie alla tecnologia Motion Capture, grafica SuperVGA a 256 colori, giocatori reali con statistiche reali, opzioni di gioco via modem o testa a testa, usato dall'autorevole trasmissione americana USA TODAY per le proiezioni dei risultati di campionato. Licenziato ufficiale NFL. R.H. Pentium 60 + 16 Mb.

PC CDROM 89.000

SPQR



Dalla GT Interactive una monumentale avventura grafica ambientata nell'Antica Roma. Potrai esplorare le strade ed i labirinti segreti perfettamente ricostruiti con eccezionale attinenza alla realta' storica dell'Antico Impero Romano con l'obiettivo di condurlo alla salvezza. Il positivo esito dell'avventura e' collegato a segreti e fatti realmente accaduti. Oltre 1600 immagini perfettamente ricostruite in 3D, il Calendario Romano, le scoperte dell'epoca, tutto vi ricondurrà' al 205 a.C. R.H. 486DX2-66 + 8MB + Win. 3.x o 95. Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb.

PC CDROM 119.000

NEGOZIO A BOLOGNA: VIA VELA 12/2 dalle 9:00 alle 19:30 orario continuato - chiuso lunedì mattina



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

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>

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:

VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 - 15 / 19:30 - chiuso Lunedì Mattino

PARMA VIA SAVANI, 14 - 9:30 / 13:00 - 15:00 / 19:30 - chiuso Giovedì Pomeriggio



EF 2000 +TATCOM

Uno dei migliori simulatori di volo noto per la grafica incredibilmente realistica e per le ricche opzioni utilizzabili, offerto ora in bundle con il nuovissimo data disk TATCOM, che permette un ulteriore miglioramento del controllo e dell'esecuzione delle missioni. R.H. 486DX2-66 + 8MB

PC CDROM

99.000

FORMULA 1 GP MANAGER 2



Attesa seconda edizione della simulazione manageriale di formula 1. Commento di Poltronieri, profili e foto in tempo reale della stagione 1996, sequenze animate, possibilità di gioco a quattro giocatori, aiuto in linea e vista completa della gara compresa la modalità elicottero. Sponsor reali che finanzieranno le tue ricerche e miglie alla macchina. R.H. 486DX2/66Mhz + 8Mb + Win 3.x o W95 Racc. Pentium 100 + 16 Mb. MANUALE E GIOCO COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC CDROM 99.000

FORMULA 1 GP2 PERFECT GRAND PRIX



LL'attesissimo data disk per Formula 1 Gp2 contenente 6 nuove autovetture, una stupenda utility per personalizzare la grafica ed i colori delle macchine, tutti gli aggiornamenti all'ultimissimo campionato mondiale inclusi i nuovi records delle varie piste nuovi effetti sonori e la possibilità di crearne personalizzati, nuovi drivers grafici per una perfetta compatibilità con tutte le schede video, settaggi preparati per ottenere i migliori records, e tanto altro ancora! Indispensabile per tutti gli appassionati di questa grandiosa simulazione di Formula 1. Richiede il programma originale FORMULA 1 GP2

PC CDROM 39.000

FRONT PAGE FOOTBALL 1997



Dalla Sierra l'attesissima versione aggiornata di uno dei migliori simulatori di Football Americano mai creati. La nuova versione, oltre ad essere stata implementata sia graficamente che a livello di opzioni, offre la possibilità di gioco multiplayer sia via Network che via Modem, l'opzione Editor permette di creare qualsiasi tipo di strategia personalizzata (10.000 sono già disponibili all'interno del gioco!), l'unico gioco del suo genere che offre l'opzione "Carriera", che permette di vedere i giocatori crescere nell'ambito del loro ruolo, oppure peggiorare, a seconda di come vengono gestiti, opzioni di selezione della visuale da qualsiasi angolazione piu' effetto replay. R.H. 486DX2 + 8Mb + Win. 95. Consigliato Pentium + 16 Mb. PC CDROM 129.000



GOLDEN NUGGET

Dalla Virgin non poteva essere altro che un capolavoro! Una splendida simulazione di giochi dedicati al Casinò. Ben 16 diverse attrazioni d'azzardo realizzate con una grafica iper realistica in SuperVGA, oltre 45 minuti di "live action video" digitalizzate direttamente in uno dei Casinò piu' famosi del mondo: il Golden Nugget. R.H. 486DX2-66 + 16 MB RAM + Win. 95 PC CDROM 89.000



GOOSEBUMPS

Frutto di una collaborazione tra Microsoft e Dream Works, una fantastica avventura grafica stile horror caratterizzata dall'utilizzo di immagini stile fotografico. Funzioni arcade incluse che si snodano sui 9 entusiasmanti livelli di gioco dove potrete incontrare decine di personaggi con cui interagire e centinaia di oggetti e stanze segrete. Un'avventura da brividi!!! R.H. Pentium 60 + 8mb + Win. 95.

PC CDROM 109.000



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

La New World Computing ha finalmente prodotto il seguito di uno dei migliori giochi strategici della storia. I miglioramenti si sprecano! 2 nuove categorie di personaggi, dozzine di scenari iper dettagliati, oltre 65 eroi e 66 tipi di mostro, nuova opzione multiplayer per 6 giocatori via Internet, modem o network, utilissima opzione EDITOR per creare scenari e mondi sempre nuovi. PC CDROM 109.000



INCREDIBLE HULK

Il favoloso personaggio della Marvel Comics in un gioco action adventure senza precedenti! Oltre 20 attacchi personalizzati e mosse di difesa, grafica completamente renderizzata in 3D disegnata su stazioni Silicon Graphics, oltre 14 livelli colmi di azione, livelli e schermi nascosti per scoprire nuovi personaggi!!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2 + 8MB. PC CDROM 85.000



IRON MAN X-O

I titani metallici Iron Man e X-O Manowar, si alleano per la prima volta per affrontare una grave crisi cosmica. E' un'esplosione apocalittica di furiosa azione di combattimento tridimensionale con una potenza e realismo superlativi. MANUALE IN ITALIANO



KILLING TIME

Uno spettacolare sparattutto condito con una buona dose di mistero e terrore!! Visuale in prima persona per questo shot'm up prodotto dalla 3DO Studio caratterizzato dalla presenza di oltre 45 aree con centinaia di stanze da esplorare, tutto con grafica 3 in superVga, rotazioni a 360 gradi, 8 armi diverse. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95.



MERIDIAN 59

Il primo gioco di ruolo basato fondamentalmente sulla tecnologia MUD (Multi User Dimension), per un perfetto utilizzo via Internet con la possibilità di giocare insieme a migliaia di partecipanti!! Scoprirai 5 meravigliose città sparse in oltre 80 dettagliati territori caratterizzati da dense foreste, montagne e deserti densi di insidie. Possibilità di costruire e personalizzare al massimo il proprio personaggio. R.H. 486DX2-66 + 8MB PC CDROM 65.000



MASTER OF ORION 2: BATTLE ANTARES

L'attesissimo seguito del famoso strategico dedicato alle conquiste spaziali e finalmente disponibile!. I miglioramenti rispetto alla versione precedente si sprecano!! Possibilità di settare il gioco in diversi modi a seconda del livello di difficoltà degli avversari, la grandezza e l'età della galassia ed il livello di civilizzazione. Opzioni multiplayer fino ad 8 giocatori via modem e via network, grafica SuperVga cinematografica spettacolare, 13 missioni disponibili piu' la fantastica Utility per creare nuove, completa gestione delle colonie sia sotto il profilo economico e tecnologico che sotto il profilo umano, possibilità di scelta di combattimento tattico e strategico, eventi e disastri con selezione random. R.H. 486DX + 8MB. Cons. Pentium + 16 Mb PC CDROM 119.000



NBA HANGTIME

Dalla GT Interactive una stupenda simulazione di basket arcade, che offre tra l'altro la possibilità di creare e personalizzare il proprio giocatore, partite 5 contro 5 con tutte le 29 squadre ufficiali NBA, codici speciali che abilitano opzioni nascoste opzione multiplayer fino a 4 giocatori. R.H. Pentium 120 + 16 Mb + Win 95.

PC CDROM 119.000



NASCAR RACING 2

Finalmente il seguito di una delle migliori simulazioni automobilistiche dell'anno!! Decine di opzioni sono state aggiunte in questa versione, statistiche e piloti dell'anno in corso, 16 percorsi ufficiali, modalità di gioco Arcade e Manager, una eccezionale utility per personalizzare esteticamente persino i disegni e colori della vettura, grafica SVGA curata in modo eccezionale! Il nuovo modo Arcade permette una guida semplice e veloce anche per i principianti, nuova interfaccia utente per semplificare al massimo le funzioni di gioco, opzioni di gioco via network fino a 8 giocatori, diverse visuali selezionabili. R.H. 486DX2 + 16Mb Racc. Pentium 75 + 16 Mb + Cdr. Supporto per volanti e pedaliere Thrustmaster! PC CDROM 129.000



NBA LIVE 1997

E' UNA REALTA'!! Finalmente disponibile la nuovissima versione della EA Sports!! Nuovissimi giocatori disegnati in texture mapping, nomi, squadre e statistiche reali e ufficiali NBA, immagini degli Stadi realizzate con la tecnologia 3D Virtual Stadium, tecnologia Motion Capture, tutte le 29 squadre NBA + 2 squadre Nba All Stars e 4 teams personalizzati, statistiche e dati aggiornati alla stagione 96/97. Opzione multiplayer via modem e network, visuali di gioco completamente personalizzabili. R.H. Pentium 75 + 16 Mb + Dos o Win 95 MANUALE E GIOCO IN ITALIANO



NIHILIST

Uno splendido game action/strategico basato sulla conquista spaziale. Possibilità di gioco in network fino a 4 giocatori e via mod. a 2 giocatori, 29 livelli di gioco con missioni ed obiettivi sempre diversi, scelta disponibile tra 20 diverse astronavi ognuna equipaggiata con diversi armamenti, possibilità di registrazione delle fasi di battaglia per studiarne gli aspetti tattici e strategici con visuale da diverse angolazioni, renderizzazione in 3D dei fondali e degli oggetti, utility per personalizzare ogni astronave anche esteticamente!! R.H. 486DX2-66 + 8MB. Racc. Pentium + 16 Mb. PC CDROM 99.000



LIGHTHOUSE

Dalla Sierra una meravigliosa avventura dove tutto è 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. Racc. Pentium + 16 Mb. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO PC CDROM 109.000



RAMA

La stupenda avventura grafica della Sierra! Una misteriosa quanto immensa astronave spaziale proveniente dai misteri dell'Universo è 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 è realmente indescrivibile! R.H. 486DX2 + 8Mb. Consigliato Pentium 75 + 16 Mb. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO PC CDROM 119.000

TELEFONO: 051 - 343504

INTERNET: <http://www.computerone.it>

FAX: 051 - 344906



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

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

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 - 15 / 19:30 - chiuso lunedì Mattino
PARMA VIA SAVANI, 14 - 9:30 / 13:00 - 15:00 / 19:30 - chiuso Giovedì Pomeriggio



A10 CUBA
 Dalla Activision una stupenda simulazione aerea da combattimento ultra realistica! Cockpits ed effetti di volo ricreati alla perfezione, controlli personalizzabili, oltre 20 sistemi di armamento, oltre 15000 miglia quadrate di paesaggi renderizzati in 3D riproducibili il territorio Cubano, missioni training e 12 missioni di guerra, il particolare sistema di Intelligenza Artificiale permette agli avversari di agire in base alle vostre azioni, modificando di volta in volta l'esito delle missioni in base all vostra effettiva capacità. Opzioni di gioco via Modem e Network fino a 8 partecipanti. R.H. 486DX2 + 8MB + WIN. 95. Consigliato pentium + 16 Mb.

PC CDROM 109.000



ADMIRAL SEA BATTLES
 Uno stupendo strategico dedicato alla gestione delle flotte navali del '600. Fino a 11 diversi tipi di vascello, possibilità di giocare via modem o via network e Internet, scenografie renderizzate in 3D, interfaccia utente semplicissima punta e clicca, 18 diverse missioni per 3 gigantesche campagne, supporto per grafica SuperVGA e per DirectX di Win. 95. R.H. 486DX2 + 8MB + Win.95

PC CDROM 99.000



AFTERSHOCK+TOOLBOX
 Dalla head Games un pacchetto indispensabile a tutti gli appassionati di QUAKE! La confezione contiene la GUIDA STRATEGICA UFFICIALE realizzata su ben 166 pagine, il CDrom contenente Toolbox che permette di esaminare Patches e hints ed eventualmente di installarle direttamente su Hard Disk, offre la possibilità di cambiare le armi in Super Armi con un potere di distruzione unico!, il Worldcraft Editor per creare mondi completamente nuovi con nuove texture grafiche, e Thred Editor per creare nuove mapp personalizzate o modificare quelle esistenti. Richiede la versione registrata di Quake.

PC CDROM 69.000



ADVANCED D&D: BLOOD MAGIC
 Splendido gioco di ruolo caratterizzato dalla presenza di combattimenti in tempo reale ed ambientato in un antico mondo di fantasia, prodotto dalla Interplay. Il gioco si sviluppa su 25 missioni ognuna caratterizzata dai propri scenari e da propri oggetti magici da utilizzare e manipolare. Ben 28 personaggi AD&D da comandare con la possibilità di utilizzare centinaia tra Armi, pozioni magiche, spells violentissime e tanto altro ancora. Interfaccia di gioco punta e clicca. R.H. 486DX2-66 + 8MB

PC CDROM 95.000



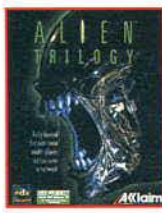
AGE OF SAIL
 Direttamente dai creatori della fantastica serie Battleground, ecco un nuovo gioco strategico TOTALMENTE IN TEMPO REALE destinato a rivoluzionare lo stile di gioco nel campo della strategia. Prendi il comando delle piu' famose navi da guerra della storia incluse la Victory, la Constitution ecc. sotto le insegne Inglesi, Francesi, Spagnole o Americane. Oltre 100 scenari personalizzabili incluso Trafalgar e Capo S.Vincent, in cui potrete ingaggiare fantastiche battaglie contro i piu' famosi personaggi della storia. opzione di gioco via modem. Opzione di editing per creare scenari sempre nuovi. R.H. 486DX2-66 + 8MB + Win 3.1 o 95

PC CDROM 109.000



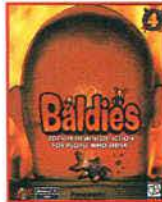
AH64 LONGBOW KOREAN OPERATION
 L'attesissimo disco espansione per uno dei migliori simulatori di elicottero: oltre 140 nuove missioni, nuovi effetti sonori, nuove cockpits, nuovi armamenti e tanto altro ancora.

PC CDROM 69.000



ALIEN TRILOGY
 In questo eccezionale sparattutto affronterai inseminatori di uova, cani alieni, gangsters spietati e 3 Regine aliene!! Oltre 30 livelli ricoperti di acido, un arsenale di armi letali e tu! Tutte le incredibili azioni della trilogia di alien in un incubo senza fine. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8 Mb.

PC CDROM 99.000



BALDIES
 Lo slogan di questo prodotto e': Azione demenziale per persone dotate di cervello....ed in effetti questo action game si presenta accattivante in un modo incredibile!!! Se iniziate a giocare non smetterete piu'! Azione e strategia in tempo reale per oltre 100 livelli incluso schermate segrete, livelli bonus, 15 incredibili armi segrete, 5 mondi, opzione di gioco in multiplayer fino a 4 giocatori anche via Network. R.H. 486DX2-66 + 8MB. Consigliato Pentium + 16 Mb.

PC CDROM 99.000



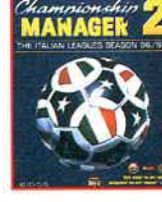
BATMAN FOREVER COIN-UP
 Lo stupendo action game dedicato al famoso personaggio della Warner Bros ora in versione arcade come alla sala giochi!! Grafica ottimamente curata e giocabilità entusiasmante. Ricco di opzioni ed effetti speciali!! MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 60 + 16 Mb.

PC CDROM 85.000



CAVE WARS
 Sempre dalla nota AVALON HILL uno stupendo strategico basato sulle esplorazioni e conquiste ambientato in un mondo fantasioso sotterraneo. Ogni giocatore parte con una piccola città allo stato primitivo e con l'arduo compito di sviluppare le doti tecnologiche, minerarie e belliche dover procedere alla conquista dell'Impero Universale. 5 diversi livelli, tecnologie sempre nuove in base alla vostra abilità strategica, opzione di gioco multiplayer fino a 4 giocatori anche via Network. R.H. 486DX2 + 8MB.

PCCDROM 105.000



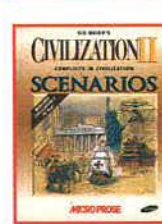
CHAMPIONSHIP MANAGER 2
 ITALIA Una delle migliori simulazioni manageriali di calcio. Questa e' la nuova versione aggiornata alla nuova stagione in corso interamente dedicata al Campionato Italiano. Oltre 4000 statistiche e storie di altrettanti giocatori. Opzione di gioco manageriale fino a 8 concorrenti contemporaneamente. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 59.000



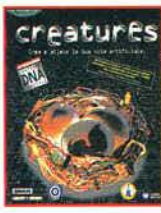
CIVILIZATION 2 + DATA DISK
 La versione completamente in ITALIANO del miglior gioco di strategia di tutti i tempi firmato Sid Meier. La confezione comprende inoltre il disco scenari "Conflitti della Civiltà". R.H. 486DX2-66 + 8MB + Win. 3.1 o 95. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM 99.000



CIVILIZATION 2: CONFLICT IN CIVILIZATION
 L'attesissimo data disk contenente nuovi mondi da conquistare. Oltre 20 nuove missioni e i disastri piu' impensabili: dalla Creazione Universale alla Invasione Aliena, La Guerra Civile Americana ed altro ancora. Richiede la versione originale di Civilization 2.

PC CDROM 99.000



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!! R.H. Pentium 60 Mhz + 8Mb + Win 95 + Scheda Sonora 16 bit. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM 89.000



DARK HOUR -Data Disk per Quake-
 Dalla Microforum una splendida collezione di nuovi livelli dedicati al noto sparattutto della Idi: QUAKE. Decine di decine di nuovi stages per singolo, multi e deathmatch. Una directory completa di aree WEB internet dove trovare antagonisti per Quake, una collezione completa di hints, cheats e consigli utili per raggiungere punteggi incredibili.

PC CDROM 59.000



DEUS EN MACHINA
 Uno splendido ed innovativo gioco prodotto dalla eccezionale READYSOFT contenente 2 diversi stili di gioco: ARCADE e ROLE PLAY, per accontentare entrambi gli appassionati. La trama consiste nella liberazione del vostro Paese dall'invasione aliena. Scenari splendidamente disegnati in 3D texture Map con visuale in prima persona. Decine di armi disponibili e controllo completo dei movimenti di ogni personaggio. Possibilità di gioco sia in versione arcade che in versione RUOLO. Per entrambi i casi richieste ottime doti strategiche! R.H. 486DX2 + 8MB. Consigliato Pentium 90 + 16 Mb.

PC CDROM 99.000



DIABLO
 Dalla Blizzard, gli stessi creatori di Warcraft 2 ecco finalmente un altro capolavoro!! L'attesissimo DIABLO. Con una grafica semplicemente eccezionale in SuperVGA metterla a dura prova le vostre abilità tattiche e strategiche coinvolgendovi nella piu' bella avventura alla volta della distruzione del Re di tutti i Diavoli. Tutti i labirinti vengono automaticamente rigenerati ad ogni passaggio, rendendo cosi' il gioco sempre nuovo ed interminabile!. Opzioni multiplayer fino a 4 giocatori via Internet, bella avventura alla volta della distruzione del Re di tutti i Diavoli. Tutti i labirinti vengono automaticamente rigenerati ad ogni passaggio, rendendo cosi' il gioco sempre nuovo ed interminabile!. Opzioni multiplayer fino a 4 giocatori via Internet, MANUALE IN ITALIANO

PCCDROM 89.000



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

MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM 99.000



DOWN IN THE DUMPS
 Uno splendido action game stile piattaforma realizzato con grafica tipo cartone animato. Ben 3 CDROMS colmi di azione, avventura, combattimento e tensione con un livello di giocabilità veramente unico!! Vastissima scelta di personaggi da controllare, opzioni grafiche e di visualizzazione del gioco. R.H. 486DX2 + 8MB. Raccomandato Pentium

90 + 16 Mb. PC CDROM 99.000

NEGOZIO A BOLOGNA: VIA VELA 12/2 dalle 9:00 alle 19:30 orario continuato - chiuso lunedì mattina

Questo angolo di

BOVABYTE

si gemella con Zzap!, la nostra controparte su ZZAP!

A pagina 2 troverete un "estratto" di Zzap!, la rubrica demenziale curata dal mitico e unico Pierdomenico Baccalario (che sicuramente gli aficionados della posta già conosceranno...). Ci auguriamo proprio che sia di vostro gradimento...

Per la vostra gioia... L'ANGOLO DEL PASTORE



Credevate di averla scampata questo mese, vero? Ebbene, vi eravate sbagliati... Per la vostra grandissima gioia, infatti, dopo le innumerevoli richieste da parte dei lettori più facoltosi, ecco a voi, per la prima volta in assoluto, la configurazione del Pastore... A questo punto una piccola parentesi... Sono le ore 11:02 del giorno 19 gennaio, quindi la configurazione va presa con la dovuta cautela, visto che tutto potrebbe essere stravolto già il 20 gennaio. E dopo questa breve ma doverosa premessa ecco a voi, nudo e crudo il computer attuale dell'esaltato redazionale più esaltato della terra... NB. I più ricchi potranno anche aumentare le prestazioni della configurazione proposta, prendendosi poi l'impegno di informare personalmente il malcapitato, che provvederà ovviamente a togliersi la vita (non è poooo-sibileeeee, qualcuno può avere dei risultati di benchmark più alti dei mieiiiiiiii)... Beh, divertitevi...

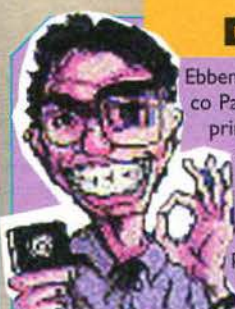
Due processori P150 overcloccati ovviamente a 166 Mhz.
Scheda madre Tyan Tomcat 3 con doppio zoccolo per processore Pentium.
64 MB di EDO RAM in 4 banchi da 16MB.
Hard Disk Western Digital Caviar da 1.6GB.
CD-ROM 8X Philips.
Scheda video Matrox Millennium con ben 4 MB di Windows RAM.
Scheda sonora Sound Blaster 16 PnP.
Modem fax/voice US Robotics Sportster 33.600.
Floppy drive Sony.
Monitor Sony da 15 pollici.
Tastiera Mitsumi per Win 95.
Mouse Microsoft 2.0A.
Case ATX megatower.

Ventolone fantozziano a sei velocità alimentato da un trasformatore esterno (che rimane sempre acceso anche a computer spento) e posizionato nella parte anteriore del case al posto dello speaker.
Elastichini, nastri isolanti e pennarelloni colorati per decorare in modo simpatico l'interno del case.
Sistema operativo installato: DOS 6.22

Vi state chiedendo cosa ci faccia un demente simile con una simile configurazione e il DOS (che, tutti lo sanno, non è in grado di utilizzare un sistema multiprocessore)... Beh, non lo chiedete a noi!

E dopo l'angolo del Pastore... Sono emozionato, per la prima volta su queste pagine...

L'ANGOLO DEL PAOLONZO!!!!



Ebbene sì, sfatiamo subito la credenza che sia solo il mitico Pastore a sparare cavolate... Questo mese infatti scoprirete e vi arricchirete interiormente con le convinzioni filosofiche del nostro Paolone circa gli adattatori grafici... Era una sera tranquilla come tante altre, avevo appena finito di svolazzare attraverso la rete e mi stavo per trastullare con il mio passatempo preferito (per la cronaca dormire) quand'ecco il telefono squillare, riportandomi nel mondo dei vivi? Il terrore apparve in molte forme sul mio viso (caccole, sudore freddo, lingua felpata, occhi pallati ecc...), il timore che si trattasse del pastore mi stava gelando il sangue... In fondo mi aveva telefonato solo 100 volte quel giorno... Ebbene, fui fortunato (o almeno lo pensai sul momento), visto che dall'altra parte della cornetta si trovava "l'innocuo" Paolone redazionale... Notai subito nel tono di voce un'inflessione pseudo-esaltata (un Pastore dei poveri per intenderci), cosa che mi fece parecchio riflettere, visto che solitamente non è un comportamento tipico dell'individuo in questione... Vinta la paura, domandai al malcapitato il perché di tanta esaltazione... Il Paolone mi rispose che era particolarmente felice in quanto aveva appena cambiato scheda video (per la cronaca una S3 VIRGE) e ne era veramente soddisfatto... "pensa, ha perfino due acceleratori grafici!!!!". "Ma dai Paolo, è impossibile... Non avrebbe senso!" "Ma sì, ti dico che ne ha due, l'ho letto nel manuale!!!" "e quali chip grafici avrebbe, di grazia?" "beh, un ViRGE e un Trio64+..." "hmmm, direi che è impossibile!" "ti dico che è così e basta!". Fu la curiosità a fare il resto... Mi precipitai a casa del nostro valoroso Paolone per vedere la "meraviglia" in prima persona... Ebbene, questo fu quanto scoprii: il manuale non c'entrava innanzitutto una fava col la scheda, visto che la descriveva come una semplice Trio64+; sulla scheda stessa spiccava, in bella vista, una simpatica scritta (sul chip grafico, per intenderci) con la dicitura "ViRGE on board". E qui accadde l'imprevedibile... Paolone, nero di rabbia per aver preso una cantonata non volle sentire ragioni e telefonò al Pastore, che in quel momento si trovava proprio nel suo negozio virtuale (per intenderci il cesso, ma a lui non fate intendere che ve ne siete accorti), dicendogli: "ho avuto una bellissima idea per quanto riguarda la zona sviluppo nuove tecnologie del tuo negozio virtuale!" "daaaaveeroooo!" "certo, realizzeremo la scheda del futuro, una scheda con due chip grafici!" "mi piace, duuuuuuu chip graaaficiiiiiiiii! Due è meglio di unooooo". Ebbene, da quel momento non vidi più il Paolone, visto che si è chiuso nel cesso con il Pastore e non vuole più uscire... Sarà forse che si vergogna di avere un occhio più grande dell'altro proprio come il nostro acerrimo nemico? Ai posteri l'ardua sentenza...



Zzap! Presenta...
IL VOCABOLARIO DELL'OVOMALTINA
Collegatevi a Zzap! per saperne di più
<http://www.xenia.it/zzap!>

Recenti studi sul lessico giovanile hanno rivelato che è assai difficile realizzare studi sul lessico giovanile. Per questa ragione non ne sono mai stati fatti. Tuttavia, gli ultimi sondaggi, affidati al Baccalario's Question Mark, l'unico istituto ad aver accettato l'incarico, hanno rilevato un numero impressionante di parole che i giovani non usano assolutamente più (gabinetto, diligenza, paio) e di neologismi che si sono sostituiti alle più consuete locuzioni (zilligio, barmuzio, buragynso). Sapevate che un giovane su quattro è solito usare un potorchio anziché un normale cavatappi?

Forti di queste nuove tendenze, spinte sicuramente dalla telematica e dalla rete Internet, gli uomini (1) del Baccalario's Question Mark si sono preoccupati di raccogliere le espressioni di fine millennio in un volumetto di seimila pagine, che è stato sottoposto agli autorevolissimi dottori dell'Accademia dell'Ovomaltina, da anni impegnata a ricostruire l'evoluzione della lingua italiana. I molto onorevoli dottori si sono più volte addormentati sulle pagine del trattatello, e se non fosse stato per l'uscita della versione di Bubble Bobble, probabilmente non si sarebbero mai più ripresi. Accorgendosi però che al 20 livello non si apriva la consueta Porta dei Diamanti, i dottori hanno trascurato il prodotto e hanno deciso di mandare alle stampe alcuni stralci del Vocabolario compilato dal Baccalario's Question Mark.

Egidio Scavarocchia il Cantamessa, dottore dell'Accademia dell'Ovomaltina.

Barmuzio: 1) si usa nel milanese per indicare un lontano zio che possiede un bar. C'è il barmuzio che non mi fa pagare! 2) nel resto d'Italia, dalla radice latina -muzio, delinea un barman monco da una mano con una grande abilità negli aperitivi flambè. Disusata: Barscevola. All'Airome Castrato c'è un barmuzio che è davvero una figata!

Buragynso: di derivazione oltremodo antica, era un dolce molto pesante che veniva preparato in Sardegna ai tempi dell'emigrazione negli Stati Uniti; conteneva burro, filaccioli di ginepro passati nella pastella e rucola, ed era servito direttamente sui pantaloni (-gynso). Al giorno d'oggi il termine è stato riscoperto per indicare una persona appiccicosa e fastidiosa, che è solita dire cose di un'inutilità spaventosa. Alberto Morena, anche se lo fa 22 volte consecutivamente, è pur sempre un buragynso.

Cafronzo: parola di origine medica, indicava una particolare razza di ovini dalle grandi corna ricurve che trascorrono la giornata spaccando le rocce con la testa. I Cafronzi rimangono poi intontiti per qualche mezzora prima di decidersi a sfasciare una successiva roccia. Furono immortalati dalla famosa frase del Manzoni, quando dice che Renzo

amava la montagna, tranne quelle valli abitate dai Cafronzi, perché temeva un'incornata improvvisa. Dall'originale significato, si è passati poi ad indicare una persona testarda, forse un po' ingenua, lenta nei movimenti ma a tratti determinata. Infatti Quando Marco pensa alla Lilly, diventa un cafronzo.



Carputa: di ragazza ottusa, con gli occhi da pesce lesso. Viscida. Non esiste al maschile. Lily ha due gran belle tette, ma è un po' carputa.

Crisolobacillo: piccolo animaletto peloso che vive saltellando sui pantaloni di velluto. Indica anche quei pelucchi che si formano sui pantaloni ogni qualvolta si va a un ricevimento importante. Ti piacciono questi pantaloni? Sì, ma ho paura che poi si formino i crisolobacilli.

Nirtuffilo: solitamente è il rivolo di muco che cola pigramente nelle labbra durante i periodi di sonno. Viene anche utilizzato per indicare un amico di Nirtu. Se non lo svegliamo si mangerà tutto il nirtuffilo.

Sbrivio: biforcazione della strada nella quale è molto facile e veloce decidere dove andare. Se fossero tutti sbrivi non ci vorrebbero questi maledetti semafori.

Tangarlano/a: di uomo o donna seminudo/a, dotato di una grande parlata, chiacchierone. Tipo che si incontra sulla spiaggia e si fa occhieggiare mostrando le natiche fino a che può attaccare bottone. Passeggiavo sul bagnasciuga dietro a due tangarlane, che però mi hanno visto e mi hanno offerto da bere.

Vacalmorino: imprecazione decisa, atta a scoraggiare qualcuno irruente e fastidioso. Tipico: oh, vacalmorino o ti inchiodo alla parete con quei trecento denti che ti ritrovi! 2) Mediovaleggiante, colto, di chi sa preparare un calmante con latte di mucca (si raddoppia la C). Ieri sera avevo voglia di spaccare la televisione, ma il Dottor Matteo mi ha fatto bere il suo personale Vacalmorino.

Zilligio: dicesi di discussione continuata e fastidiosa sui gradi di parentela di persone e conoscenti, comune nelle riunioni festive e nelle ricorrenze. Quando non ci si ricorda come si fa ad essere nipoti di qualcuno e perché un certo signore è vostro cugino o zio. Zia Bolena e Nonna Rigerda iniziarono un furibondo zilligio su Venceslao, che secondo la zia si era sposato alla nipote di Lampreda, detta Lilly, non quella bionda, ma quella con due bellissime tette.

Zulpotadio: luogo in cui si pratica a livello agonistico lo Zulpo. Dove andate oggi? Andiamo allo Zulpotadio che c'è Andrea.



console MANIA

Dopo la geniale idea del mese scorso (cento foto in due pagine mi hanno saziato), torniamo a un Consolemania Corner molto più "normale"... Un saluto al singolo lettore che si è lamentato del numero esagerato di "figure" pubblicate - fino ad ora è l'unico che abbia dimostrato di aver almeno visto la rubrica...

MA

CRIMEWAVE



L'unico titolo per Saturn del quale parliamo questo mese in questa rubrica è anche il tipico caso di gioco che ti fa mangiare le dita dal nervoso. Crimewave è dotato tutto sommato di un'idea simpatica (inseguire i criminali in macchina all'interno di

un'ambientazione complessa per poi farli fuori) anche se non originale, ha una grafica davvero molto carina e una realizzazione tecnica accettabile. E allora perché non è divertente? Presto detto: è esageratamente difficile (e questo passi), ma soprattutto fa andare insieme gli occhi. Quando si realizza un gioco di questo tipo, di solito i programmatori devono scegliere se fare ruotare gli sprite o il fondale. Per Crimewave, invece, devono aver deciso di tagliare la testa al toro, facendo ruotare contemporaneamente il fondale e le auto - un macello vero e proprio, tant'è che erano numerose le volte che mi alzavo da una sessione di gioco con un terribile mal di testa. Peccato...

MARIO KART 64



Capolavoro! Con questo titolo, quattro joypad, un Nintendo 64, una TV di dimensioni oneste e qualche amico volenteroso, potrete rifugiarsi in un bunker e aspettare il 2000 senza annoiarvi mai. Tutto quello che aveva fatto grande Super Mario Kart c'è anche qui, con l'aggiunta di una realizzazione

tecnica davvero sorprendente e alcuni power-up molto interessanti - per non parlare delle sedici piste completamente nuove. Se avete un Nintendo 64 e degli amici che si scaldano facilmente, compratevi degli estintori e una copia di Mario Kart 64!



J LEAGUE PERFECT STRIKER



Ogni tanto qui in redazione si scatena la febbre del calcio anche indipendentemente dalle manifestazioni sportive in corso. Questo morbo viene spesso debellato tramite massicce dosi di Tekken 2 (Heihachi rulez! NdSS), ma in questo caso abbiamo fatto parecchia fatica per dissuadere i contagiati dal continuare col loro pericoloso



comportamento. La "pietra dello scandalo" è J-League Perfect Striker, il primo gioco di calcio per Nintendo 64, prodotto dalla Konami. Potremmo dire che se il buongiorno si vede dal mattino, beh, tutti i fan del suddetto sport dovrebbero buttarsi a pesce sull'N64 - non ho ancora capito perché, dato che 'sti giochi per me sono tutti uguali, ma vi basti sapere che grazie a questo J-League alcune persone sono state in grado di inventare nuovi e fantasiosi modi di inveire.

KILLER INSTINCT GOLD

Il Nintendo 64 in questa occasione dimostra come gli risulti facile riprodurre in tutto e per tutto alcuni coin-op, senza per questo trasformare un gioco palesemente scarso in uno divertente. Tutto quello che i fan potrebbero volere da Killer Instinct Gold c'è, e probabilmente troveranno anche parecchio altro (allenamenti di ogni tipo, risse di gruppo, opzioni a non finire): peccato però che l'idea di base sia davvero scarsa.



PSYCHIC FORCE



Il picchiaduro del futuro? Psychic Force è quantomeno originale: prendete una serie di individui capaci di pestare e sparare proiettili di energia varia (un po' come i personaggi di Dragonball) e fateli svolazzare in un cubo sospeso per aria.

Quello che potrebbe sembrare a prima vista un "vero" beat'em-up in 3D è invece l'ennesimo titolo bidimensionale provvisto di grafica poligonale, dato che i contendenti si possono muovere solo sugli assi verticale e orizzontale, ma va bene lo stesso: Psychic Force è giocabile, abbastanza originale e divertente. Non è molto tecnico, ma si gioca volentieri.



SOUL EDGE

La Namco torna al picchiaduro dopo Rage Racer e mamma mia! Che spettacolo! Soul Edge si apre con una presentazione a dir poco superba che non può essere descritta (non esistono abbastanza complimenti) e continua con un picchiaduro davvero eccezionale. La quantità di opzioni (compresa una modalità chiamata Edge Master, molto interessante) sopperisce al basso numero di personaggi (undici in tutto), e la giocabilità è davvero di prim'ordine. Un ottimo acquisto aspettando Tekken 3 (che dovrebbe uscire a fine anno).



SUPER PUZZLE FIGHTER 2X



Che spettacolo! Tutta la giocabilità di titoli come Puyo Puyo con i personaggi di Street Fighter Alpha 2 e Darkstalkers. In redazione si è scatenato il finimondo, partirono a raffica (purtroppo nessuno si è dimostrato al mio livello, e adesso io con chi gioco...) e imprecazioni roboanti all'indirizzo del monitor in caso di sconfitta. Un vero capolavoro.

RANMA 1/2 REINASSANCE BATTLE

Lutto, disperazione, tragedia. L'unico gioco bello legato a Ranma che io possa ricordare è quello uscito parecchi anni fa per SNES (uscito più o meno insieme a Street Fighter 2). Questo vano scimmiettamento del capolavoro noto come Tekken 2 riesce solo a essere ridi-



colo, grazie a una grafica approssimativa, una risposta ai comandi pietosa e una velocità dei combattimenti davvero scarsa. Leggetevi il manga, guardatevi il cartone animato ma per favore non giocate il picchiaduro...

TIMEBOKAN



Prendete uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale fatto bene e buttateci dentro i cattivi della serie di cartoni animati Yattaman: ecco a voi Timebokan, il videogioco ufficiale della famosissima Banda Dronio, composta da Miss Dronio, Boiacchi e Tonzula. Il gioco in sé non è poi eccezionale, ma la quantità di riferimenti alle numerose serie nelle quali i tre apparivano (in Italia Calendarman, Yattaman appunto, i Salvastoria e così via) sono davvero godibili e adatti a chi prova nostalgia nei confronti di codesti cartoni animati.

TOHSHINDEN 3



La terza puntata del picchiaduro della Takara dimostra che perlomeno i programmatori ci mettono tutta la buona volontà: ben 33 personaggi complessivi (quattordici di base, quattordici boss e cinque personaggi segreti), la possibilità di scegliere tra due modi grafici differenti (bassa risoluzione con texture o alta senza texture) e un buon numero di nuove mosse molto spettacolari testimoniano l'impegno profuso nel creare qualcosa di nuovo. Peccato però che alla fine non sia poi così giocabile...

TUROK DINOSAUR HUNTER



Ed ecco a voi il primo vero clone di Doom per Nintendo 64: Turok Dinosaur Hunter della Acclaim, un vero capolavoro - grafica stupenda, sonoro molto bello e tanta giocabilità. Quello però che fa scena in questi giochi è la violenza e la quantità di armi: ebbene, in Turok c'è più sangue di quanto se ne possa desiderare (si possono ferire gli avversari e vederli rantolare, mentre ammazzare i triceratopi che portano a spasso le persone è un vero mito, dato che i bestioni rovinano a terra schiacciando puntualmente il loro cavaliere), e soprattutto sono a disposizione un bel po' di armi molto interessanti e fantasiose, compresa una terribile bomba atomica (quella che fa la fiammata nella foto). Veramente spettacolare!



THE Music machine

SPAZIO ITALIA

La EMI mi ha inviato l'agognato CD, "Mondi Sommersi", dedicato all'Acque, rappresenta l'idea conclusiva della tetralogia riservata agli elementi naturali iniziata con "El Diabolo" (Fuoco) e proseguita con "Terremoto" (Terra) e "Spirito" (Aria). Dev'essere ammesso che, a un primo ascolto, l'ipotesi ha lasciato un po' perplessa e ho perciò seguito il suggerimento contenuto nella cartella stampa che raccomandava di "metabolizzare lentamente" il disco. Ulteriori "audizioni" hanno effettivamente impaginato l'impressione iniziale anche se, in molti brani, non sono riuscita a individuare gli inequivocabili elementi che caratterizzano da sempre l'inconfondibile stile del gruppo. Le 11 canzoni rappresentano effettivamente un "mondo sommerso" da scoprire: nei testi si fa uso, come al solito, di metafore che li rendono talvolta criptici ("Dottor M") e il ritorno di Candelò alle percussioni ha conferito un tocco latineggiante al nuovo sound adottato dalla band, sound che talvolta si rivela tanto preponderante da penalizzare un po' la voce di Piero. Il singolo "Ritmo" (un inno al ritmo vivace che scandisce lo scorrere dell'esistenza e fornisce l'energia necessaria per affrontarla), acui è stato affidato il compito di aprire il CD è, come d'abitudine, il brano più trascinante e viene proposto anche in una versione ulteriormente "sensibilizzata" di suoni (ma forse un po' troppo dantzeccosa per i Litfiba). Un altro episodio un po' anomalo dell'album è "Regina di Cuori" in cui Piero si lancia, a modo suo, in una sorta di dichiarazione d'amore: "Goccia a Goccia", "Imbarazzante", "Si Può" parte invece per un viaggio introspettivo mentre con "L'esercito delle Forchette" e "Spavanti" (un pezzo degno di "17 Re"), non rinuncia all'inevitabile denuncia sociale. "Apri le tue Porte", che lo trovo bellissima, è dedicata all'amico Aguilà, mentre la conclusiva "In Fondo alla Bocca" è una divertente canzoncina probabilmente concepita davanti a una bottiglia di vino... Grazie alle sonorità ricercate e al gusto per la sperimentazione di cui è pervaso, "Mondi Sommersi" è da considerarsi come un nuovo capitolo della storia di questa band, che ha saputo rinnovarsi scrivendo pagine sempre diverse, anche a rischio di confondere il suo pubblico più affezionato (non manca infatti chi, ancor oggi, accusa il gruppo di aver ceduto alle lusinghe dello "star system" e grida allo scandalo rimpiangendo i primi, impetibili, grandissimi album). "Mondi Sommersi" comunque svetta al primo posto delle classifiche di vendita italiane e conferma che i Litfiba sono sempre amatissimi. Aspettiamoci allora per l'immane appuntamento dal vivo... Litfiba li trovate anche su Internet al sito: <http://www.litfiba.it>

LITFIBA - MONDI SOMMERSI (EMI)



LITFIBA
MONDI SOMMERSI

Roberto Zampieri

TGM IN DISCOTECA



Ben ritrovati, amici discotecomani, al consueto appuntamento con il vostro spazio dance. Siete pronti a spezzarvi la schiena ballando le ultime uscite Dig-It? Bene, allora sarete sicuramente pronti per l'acquisto di "Magarena Cartoons Dance", ultima creazione della casa milanese. In essa potrete trovare i più folli remix dei cartoni animati con cui allietate le giornate della vostra gioventù. Avrete così la possibilità di scatenarvi ballando "Brazzo di Ferro", "Pinochio", "I 3 Porcellini" e "Meet the Flintstone" tutte in versione techno. All'arrivo in redazione di questo CD lo è la Roby ci siamo giocati la recensione ai dischi e indovinate un po' chi ha vinto? Breve. E sapete che questa compilation mi è proprio piaciuta? Perché? Forse perché si abbina molto bene alla personalità estrovertita e demenziale del sottoscritto; vi avviso, il mio è un parere personale, dato che a molti qui in ufficio non è piaciuta, lo invece ho apprezzato tantissimo ascoltando vecchie sigle rinfatte in "Old-Techno" (vi ricordo che i titoli risalgono al lontano 1992). Apprezzavo anche la presenza di "Adams Family", "Sandokan" e "Un poco di Zuccherò". Comprarlo non sarebbe una brutta idea, magari per passare qualche ora simpatica in compagnia degli amici. Passiamo ora a qualcosa di più serio: sto parlando dell'ennesimo volume di "One Nation One Station" (oltre 60.000 copie vendute!), la più recente raccolta dei brani commerciali maggiormente ballati. Conoscete tutti i miei gusti quindi non mi dilungherò molto: tra i titoli "One and One" di Robert Miles, "Under my Skin" di Carol Bailey e "Dedicate" di Mario Pui. Inutile commentare i singoli brani, non vi pare? Passiamo ora al singolo di Charlie Dore dal titolo "Time Goes By", nuova proposta dalle sonorità Trance-Progressive commerciali molto, molto belle (non a caso è tra i primi cinque posti di vendita in Italia). Nel CD sono presenti

ben sei versioni differenti che possono soddisfare le esigenze di tutti. Brava Dig It. Per quanto riguarda la Vinyl Zone, ovvero tutto ciò che viene prodotto su vinile, abbiamo "Selene" by OCP e "The Bottom" by Soul Sound Solution. Purtroppo, per motivi a me indipendenti, non ho avuto modo di ascoltarne i contenuti; ma credo vi possiate fidare di etichette quali LMD e Dig It Int'l. Per quel che riguarda la D-Boy Records, vi annuncio l'imminente arrivo del nuovo lavoro del Revolverster e, ancora più in là, un nuovo disco di The Destroyer a cui parteciperà anche Kaos. Nel frattempo possiamo dedicarci a balli sfrenati con il primo EP di un nuovo gruppo di Verona, i 3 System, che si presentano molto bene con "My Place" (non l'ho ancora ascoltato, ma la copertina - tre teschi su sfondo nero - mi fa intuire molte cose...). Abbiamo anche l'ultimo disco dei Ravensster, grandioso gruppo che si è affermato grazie ai due precedenti album - tornano in campo con "Wake Up", e.p. LP comprendente anche due brani molto cattivi da titoli "Don't Hurt Nobody" e "The Cyclon". In arrivo anche il progetto "The Dark Side" con "Bats & Rifs", sotto etichetta Italian Steel. Che dire d'altro? Questo mese ne abbiamo di tutti i generi. Ciao a tutti e buon S. Valentino.

Spantega



Spantega

SPECIALE COLONNE SONORE

ARTISTI VARI - FROM DUSK TILL DAWN (Sony)

Qualora non lo aveste dedotto dal titolo, questa altro non è che la meravigliosa colonna sonora dell'ultimo film di Quentin Tarantino, "Dall'alba al tramonto". Trattasi infatti di 13 brani raccolti e concepiti ad arte, in perfetta sintonia con l'ambientazione della pellicola. In cui spiccano in modo particolare 2 pezzi davvero strepitosi di Tio & Tarantula (un nome, un programma...), la festosa e quasi interamente strumentale "Angry Cookroaches" (Cucarachas Encojadas), e la sensuosa "After Dark", entrambe capaci di evocare atmosfere da saloon. Grandissimi come sempre i mitici ZZ Top si scatenano con "Mexican Blackbird" e "She's Just Killing Me" mentre Jimmie Vaughan interpreta un languido blues da brivido dal titolo "Dangue Woman Blues". Ray Vaughan and Double Trouble con "Mary Had A Little Lamb" e "Wille The Wimp (And His Cadillac Coffin)" ci accompagnano a ritroso nel tempo, nei dintorni degli anni '50, mentre le note di "Torquay", eseguita dai Leftlovers, vi condurranno nel bel mezzo di una "fiesta" messicana; un tocco di romanticismo ce lo forniscono infine The Mavericks, grazie allo struggente "Foolish Heart". Per concludere una nota curiosa: le canzoni sono inframmezzate da alcuni pezzi di dialogo tratti direttamente dal film, un divertente e sin-

golare espediente che crea una certa continuità all'interno del disco collegando idealmente tutte le sue parti. Bellissimo!

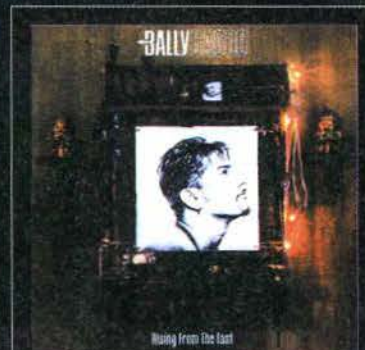
Roberto Zampieri

MADONNA - EVITA (Warner)

Sensualità. Passione. Soudade. Non lasciatevi ingannare dal primo brano ("Requiem For Evita"), aspettate ed entrerete nella magia dell'immortalità. Una chiara lingua e la calda voce di Bandiera (piacevole sorpresa) vi rinvigiliranno di sensualità ("On What A Circus"). Il fuoco della melodia sudamericana fa da sottofondo a tutto il cd ("On This Night Of A Thousand Stars", "Buenos Aires", "Goodnight And Thank You"). "Don't Cry For Me Argentina" e "You Must Love Me" ci presentano una Madonna più "donna", attrice eccezionale che ha amato e capito così profondamente il personaggio che interpreta tanto da entrare in simbiosi con lei. Ma se volete sentire un brivido correre sulla pelle, spegnete la luce e... spero proprio che non siate soli! "High Flying Adored" vi farà volare. Questo è il momento giusto per dire e fare tutto quello che non avete mai osato! Se non vi soddisga questo... beh, siete proprio persi. Da ascoltare almeno mille volte con tutti i sensi!

Eti

RITMI ETNICI



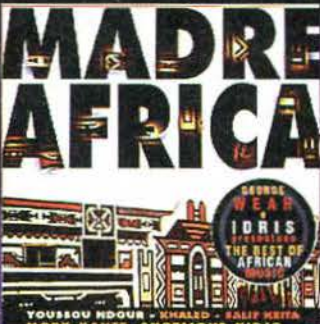
BALLY SAGOO RISING FROM THE EAST (Sony)

Nato in India, ma cresciuto in Inghilterra, il bizzarro trentaduenne Bally Sagoo è giunto ormai all'ottavo album, e la sua musica esprime l'unione di due culture diverse, che diventano una sola, rimuovendo le barriere del linguaggio: ritmi funky, hip-hop e house si fondono amabilmente e balacchiamente con suadenti voci indiane. "Rising from the East" è un viaggio tortuoso attraverso le ispirazioni e le influenze dell'uomo; il tema basilare è l'amore e i mezzi per raggiungerlo sono molti e vari. A prescindere dai contenuti, a me questi sincretismi musicali che fanno sperare in un mondo più comprensivo e tollerante piacciono sempre molto. Spero anche a voi...

ARTISTI VARI MADRE AFRICA (Polygram)

Prima di una serie di pubblicazioni Polygram che vedono come protagonista l'affascinante continente africano, "Madre Africa" nasce dall'incontro di due africani arcinoti, George Weah e Idris, e dal loro comune amore per i luoghi nati. L'album contiene sia una serie di brani già noti, come le bellissime "Ye Ke Ye Ke" di Mory Kanté, "Didi" di Khalid, "Emma" dei Tours Kunda e brani di più recente produzione come "Aglò" di Angelique Kidjo. Comperare, gente, comperare!

Cristiana



SPAZIO LIVE

SINNER & GRAVE DIGGER: una lezione di puro metal!

Visto l'enorme numero di band metal che hanno accettato di recare in questo piccolo centro, ormai una cosa è certa: gli Dei pagani dovranno essere sacrificati Oleggio (VA) come la terra del VERO Metal, quello cioè che i Sinner (band tedesca dalle influenze Hard-Rock) e i durissimi Grave Digger hanno saputo proporre per ben 160 minuti di file il 12 Gennaio al Black Man... Nonostante non si possa dire che nel locale vi fosse il piagnone (d'altronde è raro che questo tipo di spettacoli vengano sponsorizzati a dovere), entrambi i gruppi hanno saputo davvero dimostrare il meglio di sé, dando una vera e propria lezione a tutti quei gruppi che erroneamente si

definiscono Heavy.

La serata si aprì con il set del Sinner, composto principalmente da pezzi tratti dal loro ultimo LP "Judgement Day" e da un paio di cover come la fantastica "Rebel Yell" di Billy Idol; tutti eseguiti in maniera ineccepibile. Accompagnato da un coro di commosse, però, il vero spettacolo inizia solo quando i veterani Digger iniziano a intonare l'inno del loro ultimo album: "Tunes of War", un'esplosione di fuoco (non sarà lo stage dei Metallica ma è comunque qualcosa) e prende il via "Scotland United", seguito tra le altre dalla stracantata "Rebellion". Dal mitico album "The Reaper" (nulla a che vedere con i Blue Oyster Cult, comunque), viene presa la bellissima "Shadow of a Moonless Night", mentre da "Heath of Darkness" la potente "Grave Dancer". Per la gioia dei fans della prima ora (bisogna considerare che la band ha alle spalle ben 14 anni di carriera),

sono ripescate "HM Breakdown", un vero e proprio inno, "Witch Hunter", "Headbanging Man", nonché dal primo LP, la triste "Yesterday". A show ultimato, i due gruppi si sono addirittura resi disponibili ai fans rilasciando autografi e bevendo birra (era ovvio vista la loro patria tedesca) insieme all'intera platea, un fatto che ancora una volta sta a dimostrare che nel vero metal non esistono star! Insomma, sono band come queste che conoscono il segreto del saper suonare duro, pesante e veloce senza annoiare; certamente non saranno i Manowar a dimostrare quanto il Metal sia ancora duro e morire!

Andrea Vignati & FBS

LE RECENSIONI

Simply Red Greatest Hits



SIMPLY RED - GREATEST HITS (CGD)

Dieci anni di successi possono essere racchiusi in un solo disco? Ma certamente: ed è proprio ciò che troverete in questo Greatest Hits del Simply Red. Assolutamente da non perdere, il CD contiene infatti brani bellissimi, celeberrimi e indimenticabili, che fanno scandalo lo scorrere dell'ultima decade e che non hanno sofferto l'usura del tempo, rimanendo attuali proprio grazie al loro sound unico e particolarissimo. Poiché tutti i brani contenuti sono degni di nota, non posso fare a meno che citarli in toto a cominciare da "Holding Back The Years", per proseguire con "The Right Thing", "It's Only Love", "A New Flame", "You've Got It", "Stars", "Something Got Me Started", "Tired Me", "Your Mirror", "For Your Babies", per concludere con "So Beautiful", e "Fairground", entrambe tratte dall'ultimo album "Life". Non dimentichiamoci delle bellissime cover di "Money's Too Tight To Mention", brano originariamente appartenuto ai Valentine Brothers, di "If You Don't Know Me By Now" di Harold Melvin, e della stupenda "Angel", un vecchio pezzo di Aretha Franklin riportato al successo dal magico Mick in collaborazione coi Fugees. Insomma, non servono altre parole per convincervi: questo disco deve essere vostro!

Roberta Zampieri

GRAVITY KILLS - GRAVITY KILLS (Virgin)

Se adorate i Nine Inch Nails (autori di colonne sonore come il Corvo e Quake), sicuramente avrete sentito parlare dei Gravity Kills, un gruppo che ha portato le sonorità della musica industriale in una nuova e più accessibile direzione. La fama dei Gravity Kills negli Stati Uniti non è unanimemente condivisa: pensate che, esclusa Salt Lake City dove la band è sempre accolta con un calore fuori dal comune, a Boston e a New York sono quasi stati messi al bando, dopo avere azzeccato le masse, caricandole di adrenalina, e averle scatenate con effetti a dir poco devastanti. Sebbene non apprezzate particolarmente questo genere di musica, mi sono entusiasmato sin dal primo ascolto di "Guilty" (inserito anche nella colonna sonora di Seven), singolo che la stessa Rock FM ha martellato in continuazione sulle sue onde radiofoniche... L'affinità tra i Gravity Kills e la piccola cinematografia non si limita a questo, visto che i nostri hanno prestato anche la loro "Goodbye" per Mortal Kombat (una parata) e "Blame", l'unico pezzo che si può ascoltare per intero nell'ultima folia di John Carpenter, Escape From LA, che vede il ritorno del mitico Iena Pinsky... Insomma, "Gravity Kills" non è certo un disco di facile ascolto, ma potrebbe veramente stupirvi, come è accaduto a me...

MAO

BJORK - TELEGRAM (Polydor)

L'islandese più famosa del mondo suona la carica, decisa ad affermare il ruolo di artista più aggressiva della storia con questo "Telegram", il capitolo che chiude virtualmente una sorta di triologia musicale riprendendo il filo del discorso interrotto con "Post", il suo secondo album. Cantante di atterme fortune con i suoi precedenti gruppi (i più famosi rimangono gli Sugarcubes, una band di stampo prettamente punk), l'allora ventinovenne Bjork si è imposta con il suo album "Debut", una sorta di crogiuolo dove venivano mescolate sapientemente sonorità appartenenti al circuito industriale o, volendo estremizzare, quasi techno. La voce della nanetta ha poi assunto un timbro sempre più convincente e l'aspettavo più lampante è la splendida "Hyperballad", pubblicata in "Post". "Telegram" è un disco che contiene i brani di "Post", remixati nelle maniere più allucinanti possibili e gli effetti non sono sempre piacevoli, e lo stesso brano inedito, "My Spine", è abbastanza fine a se stesso. "Enjoy" è fin troppo estrema, "Hyperballad" rimane comunque piacevole. "I Miss You" sembra diventata una canzone di Mariah Carey, mentre "Isobel" (mixata dal grande jazzista Eunir Deodato) è un piccolo capolavoro con degli inserimenti di archi da fare accapponare la pelle... Nel complesso però, un'opera un po' troppo critica e sinceramente preferisco ascoltare i Prodigy, che il casino lo fanno di mestiere...

MAO

BOYZONE - A DIFFERENT BEAT (PolyGram)

La mia non vuole assolutamente essere una nota polemica (forse sì...), però sta diventando difficile seguire la comparsa, sulla scena musicale internazionale, di gruppi composti da una cinquina di ragazzi con del talento e un bell'aspetto. Dopo i Capo L' (il nomignolo affettuoso con cui ricordo i Take That), infatti, questa soluzione di gruppo è divenuta una moda, con conseguenze prevedibili. In ogni caso cominciamo a esaminare il secondo album di questa manciata di irlandesi (che ci crediate o meno, l'ho scoperto dal loro accentuato, ascoltando il CD omaggio, contenente un'intervista al gruppo da parte di Pete Lorraine, redattore della rivista Top Of The Pops), partendo forse dalle canzoni che hanno rifatto: tra le cover troviamo "Words", "Ben" e "Melting Pot", il primo è un successo dei Bee Gees di quasi trent'anni fa, il secondo brano faceva parte di una colonna sonora ed è stato interpretato invece da un giovanissimo Michael Jackson (Ben è in effetti il nome di un ratto, amico del protagonista del film - o del telefilm, per essere sincero non ricordo -), mentre "Melting Pot" veniva cantato da Blue Mink (anch'esso negli anni sessanta), la cui cantante Modeline Bell, partecipa anche a questa registrazione. Una cosa insolita è invece trovare un canto tradizionale irlandese - "She Moves Through The Fair" - tra i pezzi del CD, però è comunque una gradita sorpresa. Per il resto l'album si rivela abbastanza piacevole, con molti brani lenti e sentimentali, ma anche un paio di pezzi veloci. Ho trovato interessanti alcune soluzioni musicali nella title track. "A Different Beat", e gli stessi Boyzone affermano, nell'intervista, che rappresenta più o meno la loro evoluzione dall'ultimo album. Sperando che continuino così possiamo per ora gustamente bearci ascoltando queste loro lavori (e non sto scherzando, è carino) e osservando le cartoline individuali di tutti i membri del gruppo: nel caso non siate fan sfegatati potete sempre utilizzarle come bersagli per le freccette - ho già inventato un sistema di punti: dunque, dovete... Ok no, forse non è il caso.

Alex Rossetto

SPICE GIRLS - SPICE (Virgin)

Ed eccoci a recensire "Spice", il primo album di questo ennesimo gruppo di giovani provenienti dalla Gran Bretagna. Ora, la mia non vuole assolutamente essere una nota polemica (forse sì...), ma perché non ce ne sono di più, di compagni come questa? Speri che abbiate già letto la recensione di "A Different Beat" dei Boyzone (se non l'avete fatto leggetela, così capirete). La differenza fondamentale in questo gruppo? Se devo dirvelo lo mi dispiace, ma penso che abbiate dei seri problemi (spero solo di vista...). Ok, passiamo al CD, che lo spazio è tiranno. Le due canzoni più conosciute, da quest'estate, sono "Wannabe" (non dovrebbe avere bisogno di presentazioni, tanto si è sentita: è quella che fa:

"I'll tell you what I want - So tell me what you want...") e "Say You'll Be There", a devo dire che, all'inizio, mi aspettavo che tutto l'album fosse tipo la prima. Contrariamente alle mie aspettative, e rimasendomi spiazzato (fortunatamente con risultati positivi), mi sono ritrovato tra le mani un godibile mix di pezzi, alcuni molto diversi, come stile e sonorità, dal cavallo di battaglia estivo delle ragazze spezzate. Piacevolmente inseriti nell'album, infatti, sono brani influenzati non solo dall'hip hop, ma anche dal funk ("Last Time Lover"), dal soul ("2 Become 1") e dal rock ("Mama"), tutti eseguiti con la stessa freschezza caratteristica delle Spice Girls. Che dire di più? Beh, per esempio: "Dove sono le cartoline dei membri di questo qua, di gruppo?"

Alex Rossetto

NADA SURF - HIGH/LOW (Elektra/CGD)

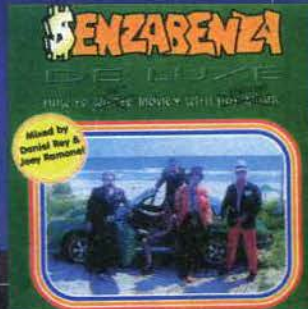
I terzetti hanno sempre esercitato un fascino irresistibile sulle masse (e anche sul sottoscritto che, pur non avendo mai particolarmente apprezzato i Green Day, andava pazzo per i Nirvana e tuttora sviene ogni volta che ascolta i Rush) e questi semiconosciuti Nada Surf non si sottraggono a questa specie di rituale. La cosa che più colpisce è il suono, aggressivo, molto vicino al punk ma con alcuni passaggi tendenti al rock melodico (valgano per tutti gli stacchi di "The Plan"), anche se sono dell'idea che un mixaggio leggermente più accurato avrebbe sicuramente giovato all'intero album. La canzone che resta sicuramente più orecchiabile è "Popular", non tanto perché su un arpeggio cupo il susseguirsi delle parole dette alla velocità della luce non cantate (se non sbaglio nel video c'è una specie di professore che catechizza i suoi alunni e poi dei ragazzi che giocano a football americano che si cominciano a vicenda... Mah!), ma piuttosto per il ritornello ipnotico.

MAO

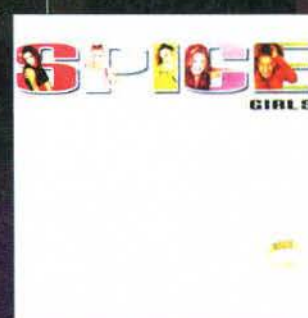
SENZA BENZA - DELUXE: HOW TO MAKE MONEY WITH PUNK ROCK (Ultimo Piano/Sony)

Ovvero quando il sogno diventa realtà. Dopo anni e anni di anonimato o comunque di una popolarità vissuta solo all'interno del circuito underground, i Senza Benza spiccano il salto di qualità, grazie, oltre alla loro bravura, anche all'apporto di Jpey Ramone, uno dei leader storici nel campo del punk-rock che, rimasto piacevolmente sorpreso all'ascolto di Copius (secondo album del quartetto italianissimo), ha deciso di mixare questo ultimo disco e di portarselo appresso come supporter per alcune date. Il disco è piacevole anche se questa nuova ondata di punk mi ha sinceramente lasciato indifferente: se vi piace il genere l'acquisto è d'obbligo, altrimenti lasciate stare...

MAO



è invece trovare un canto tradizionale irlandese - "She Moves Through The Fair" - tra i pezzi del CD, però è comunque una gradita sorpresa. Per il resto l'album si rivela abbastanza piacevole, con molti brani lenti e sentimentali, ma anche un paio di pezzi veloci. Ho trovato interessanti alcune soluzioni musicali nella title track. "A Different Beat", e gli stessi Boyzone affermano, nell'intervista, che rappresenta più o meno la loro evoluzione dall'ultimo album. Sperando che continuino così possiamo per ora gustamente bearci ascoltando queste loro lavori (e non sto scherzando, è carino) e osservando le cartoline individuali di tutti i membri del gruppo: nel caso non siate fan sfegatati potete sempre utilizzarle come bersagli per le freccette - ho già inventato un sistema di punti: dunque, dovete... Ok no, forse non è il caso.



DEPECHE MODE PREVIEW

"Mode are on the road again", ebbero sì, dopo ben quattro anni di silenzio: un componente in meno (Alan Wilder) e una storia di droga alle spalle. David Gahan, Martin L. Gore ed Andrew Fletcher il 3 Febbraio hanno lanciato il loro nuovo singolo intitolato "Barely of a Gun", che, accompagnato dal video diretto da Anton Corbijn e girato in parte in Marocco in parte a Londra, precederà l'uscita del loro prossimo LP "Ultra" che sarà distribuito a fine Marzo. L'album conterrà undici brani di cui due cantati da Martin e "Pankiller", il B Side di "Barely of a Gun", un pezzo strumentale che ricorda "Keiled" ma che evoca atmosfere più psichedeliche e rimate grazie anche all'apporto di Tim Simenon che, dopo aver lavorato con i Bomb the Bass e i Living Color, ha aiutato i tre DM negli arrangiamenti dell'album (album che, come lo stesso Fletcher ha dichiarato, è molto più vicino al feeling di "Violator" che a quello di "Songs of Faith and Devotion"). Fletcher raccomanda di non aspettarsi un album completamente elettronico poiché "Ultra" rappresenta un'evoluzione del sound già ascoltato in "SoFaD" ma con un ritorno alle atmosfere dark tipiche dei DM, cosa che posso confermare personalmente avendo ascoltato in anteprima il bellissimo singolo "Barely of a Gun" e il cui remix tra l'altro verrà curato da Underworld. Un'ultima citazione va al brano "Thief of Love" segnalato come nuovo capolavoro del DM. Attendiamo dunque nuovi sviluppi spe-

rando che i Depeche possano finalmente ritornare ai miriati fasti di fine anni '80. Chi volesse saperne di più ed essere sempre aggiornato su tutto ciò che riguarda i DM può visitare il loro sito ufficiale all'indirizzo:

<http://www.muteibtech.com/mute/dm/dm.htm>

Nicola Rosa



I CONCERTI

- BABY BIRD**
13/2 Milano - Magazzini Generali
- KORN**
13/2 Milano - Palalido
- BUSH**
23/2 Milano - Rolling Stone
- U3**
24/2 Milano - Rolling Stone
25/2 Nonantola (MO) - Vox Club
- SPEARHEAD**
17/3 Milano - Magazzini Generali
Per informazioni: Milano Concerti (Tel. 02/48702726)
- RAF (ospite: CARMEN CONSOLI)**
Il tour teatrale di Raf porterà in tutta Italia il suo ultimo album, "Collezione Temporanea", la raccolta di dieci anni di successi. In queste serate sarà accompagnato da Carmen Consoli, nuovo talento già distintasi a Sanremo, che vedrete esibirsi in uno spazio a lei interamente dedicato ma anche duettare con Raf stesso.
10/2 Milano - Teatro Smeraldo
13/2 Ravenna - Teatro Astoria
14/2 Legnano (MI) - Teatro Galleria
15/2 Bologna - Palacongressi
17/2 Roma - Teatro Olimpico
27/2 Cernobbio (CO) - Villa Erba
28/2 Padova - Supercinema
3/3 Genova - teatro Politeama
7/3 Torino - Teatro Colosseo
- 8/3 Brescia - Teatro Tenda
9/3 Rovereto (TN) - Palazzetto
12/3 Firenze - Teatro Verdi
Per informazioni: Trident Agency (Tel. 02/58303311)
- PHISH**
20/2 Milano - Teatro Smeraldo
21/2 Firenze - Tenax
22/2 Roma - Teatro Olimpico
23/2 Cortemaggiore (PC) - Filimore
- NO DOUBT**
5/3 Milano - Magazzini Generali
Per informazioni: Bailey Arts (Tel. 02/76009400)
- SENZABENZA**
22/2 Castel Franco di Sotto (PI) - Easy Rider
28/2 Parma - Onirica
1/3 Genova - Teatro Albatros
7/3 Entraque (CN) - Capolinea
8/3 Milano - Leonkavallo
13/3 Bologna - Extragon
14/3 Firenze - Tenax
15/3 Roma - Frontiera
21/3 Rimini - Vallet-Siego
22/3 Napoli - Officina 99
23/3 Potenza - Carpi Diem
- ACHTUNG BANDITI**
20/2 Torino - Mivida
Per informazioni: EsseMusica (Tel. 02/34151421)

Roberta Zampieri

TGM

Movie

Star Trek, Dragonheart, Mars Attacks, Space Jam, The Frighteners, Ransom, Nirvana... ma cosa sta succedendo qui? Tutti i film più attesi della stagione si sono scontrati in un unico mese: preparatevi a fare economia sul cibo e sui vestiti, perché... è tempo di cinema.

Tex

STAR TREK - FIRST CONTACT



Non possiamo che iniziare dal ritorno su grande schermo dell'Enterprise. Ma come, direte voi, non era stata disintegrata nell'ultimo film? Sì, ma cosa volete che sia... Picard e soci hanno già messo le mani sul nuovo modello, l'Enterprise-E, e si preparano a picchiare duro. Diretto da Jonathan "Numero Uno"

Frakes, questo ottavo episodio cinematografico della saga di Gene Rodenberry promette di essere uno dei più spettacolari in assoluto, e non solo per gli incredibili effetti speciali. Innanzitutto, grandi co-protagonisti del film sono niente meno che - squilli di trombe e rulli di tamburi - i Borg, tornati da qualche oscura regione della galassia per assimilare tutte le forme di vita. La Federazione è pronta a reggere l'attacco degli inarrestabili uomini-macchina... almeno così crede! Svelarvi anche i minimi dettagli sulla storia sarebbe a dire poco un crimine, quindi non accenneremo neppure alla sorpresa della nave Borg (quale? Come? Qualcuno ha detto qualcosa?), al ritorno del Klingon più amato della Federazione e a un ennesimo viaggio nel tempo. Ma, a parte gli scherzi, questi non sono che miseri

indizi di una storia piena di colpi di scena e, soprattutto, di azione come mai prima d'ora. Frakes conferma la propria bravura come regista - ha già diretto alcuni dei migliori episodi televisivi delle ultime tre serie - mentre l'equipaggio al completo è pronto a qualsiasi sacrificio per la salvezza della galassia. Gli effetti, quasi inutile dirlo, sono un gentile "omaggio" della Industrial Light and Magic.

Un'ultima nota: tra i mille motivi per cui non dovrete perdere questo film, c'è anche il fatto che potrebbe essere l'ultima occasione per vedere l'equipaggio di Next Generation al gran completo. Brent "Data" Spiner non sembra infatti intenzionato a continuare nel proprio ruolo, e neppure Patrick "Picard" Stewart è entusiasta all'idea di vestire per sempre i panni di un capitano stellare. Comunque, simili storie le abbiamo già sentite in passato da protagonisti ben più capricciosi (in particolare uno con le orecchie a punta...): vedremo come andrà a finire.



MARS ATTACKS



Non posso crederci: è arrivato il film definitivo! Innanzitutto, per coloro che non dovessero mai averla sentita nominare, Mars Attacks è stata una celebre quanto discussa serie di trading cards nel 1962. Discussa in quanto soggetti delle carte erano alieni - di Marte, ovviamente - intenti a distruggere,

decapitare, mutilare, incenerire e devastare città e persone (e addirittura simpatici cagnetti) sulla Terra. Insomma, una di quelle cose con cui i club di bacchetttoni americani vanno a nozze, e in effetti la serie fu subito ritirata dal mercato. A distanza di oltre trent'anni, il folle genio di Tim Burton ha rispolverato quelle vecchie carte e ha deciso di farne un film.

Per potere comprendere appieno lo spirito di questo capolavoro è necessario

conoscere almeno superficialmente i film di fantascienza degli anni '50/'60, di cui Mars Attacks è una meravigliosa parodia. Bisogna anche pensare a Tim Burton come al genio perverso che ha dato vita a Nightmare Before Christmas, Ed Wood e Beetlejuice. Con queste premesse, Mars Attacks risulta un concentrato di follia dal gusto retrò, supportato da effetti speciali di tutto rispetto. Insomma, se sapete apprezzare l'umorismo altamente demenziale, non fatevi scappare questo film per nessun motivo!

La storia del film, arrivati a questo punto, sarà già palese per tutti: i marziani vogliono invadere la Terra ("Bel pianeta. Lo prendiamo!"), e bisogna fermarli. Come Independence Day? Non proprio...

Oltre all'eccezionale Tim Burton, questo film si avvale di un cast davvero spettacolare: Jack Nicholson, Pierce Brosnan, Denny De Vito, Glen Close e Annette Bening, senza contare degli spettacolari alieni dall'enorme testa trasparente e dalle armi assurde e improbabili. Perderlo è a vostro rischio e pericolo.



SPACE JAM

Dopo il grande successo di Toy Story (Walt Disney), la Warner rilancia con un film di animazione ancora più incredibile, che questa volta si avvale della presenza di un co-protagonista umano: niente meno che Michael Jordan, il celeberrimo giocatore di basket NBA.

I più grossi e incavolati cattivi di casa Warner devono giocare una partita contro i beniamini dei cartoni animati: Bugs Bunny, Daffy e compagnia rischiano l'umiliazione e, soprattutto, l'estinzione. Ma niente paura: Michael è con loro.

Riprendendo l'idea della commistione di grafica e personaggi reali già di Roger Rabbit, e utilizzando le più moderne tecniche a disposizione, la Warner ha dato dunque vita a un nuovo capolavoro di spettacolarità e divertimento. Se cercate qualcosa per rifarvi gli occhi, avete trovato quello che fa per voi.



DRAGONHEART

Probabilmente avevamo già dato la notizia dell'uscita di questo film qualche mese fa (la memoria inizia a lasciarmi... la vecchiaia avanza!), ma dato che è stato più volte rinviato, ci sembra il caso di rinfrescarvi la memoria. Protagonisti di questo colossal fantasy sono Dennis Quaid e un drago enorme, le cui movenze sono state ricavate da quelle di Sean Connery che, tra l'altro, gli ha anche dato la voce.

Dragonheart è la storia di un uomo che non riesce a trovare la pace e l'equilibrio con se stesso, un guerriero che si è assunto colpe che non gli spettavano, incapace di accettare invece la dura realtà. La sua lotta interiore viene esternata in un'interminabile caccia ai draghi, dei quali diviene il flagello, almeno fino a

quando non incontra qualcuno alla sua altezza. Si tratta di Draco - come, poco originalmente, lo battezza il nostro eroe - uno dei più antichi e potenti di questa nobile razza, che da nemico si trasformerà nel migliore compagno di Bowen (questo l'alter-ego di Quaid).

Una storia che si rivela tutto sommato abbastanza semplice e lineare, e che punta soprattutto sulla presenza di un drago di tutto rispetto, il primo della storia del cinema. Utilizzando le tecniche di Jurassic Park, estremamente perfezionate, a Draco è stata data vita, con una personalità e una mimica ben precise.

Anche in questo caso, una vera e propria gioia per gli occhi. La storia è quasi secondaria.

SOSPESI NEL TEMPO - THE FRIGHTENERS



Forse non tutti lo conoscono, anzi diciamo pure che ben pochi ne hanno sentito parlare, ma Peter Jackson, autore di questo film, è uno dei più grandi geni cinematografici in circolazione (sempre che non lo abbiano ancora rinchiuso). Certo, è un regista se vogliamo originale (attenzione: questo è un enorme eufemismo!!!), ma a lui si devono dei veri e propri capolavori del cinema moderno. Stiamo parlando di *Creature del Cielo*, Leone d'Argento nel '94, ma soprattutto di *Braindead* (*Splatters* - Gli

Schiziacervelli, in Italia), il più divertente splatter-demenziale della storia. *The Frighteners* in America non ha avuto un grande successo, bisogna ammetterlo, ma questa potrebbe essere proprio la prova della sua qualità. In ogni caso, è

indubbio che i film di Peter Jackson non sono per tutti, e anche questo non fa eccezione. Protagonista della vicenda è Frank Bannister (Michael J. Fox), un uomo che ha rischiato la vita e ha visto la morte portarsi via la propria amata. Un uomo che vive nel dolore, che ha conosciuto la morte... e che ne è rimasto legato. Bannister ha infatti acquisito la capacità di entrare in contatto con gli spiriti dei morti - solo alcuni, quelli che hanno subito un passaggio troppo traumatico - e questa sua abilità, sulla quale ha speculato per anni, lo trascinerà in una storia di orrore e violenza, nella quale potrebbe incontrare qualcosa di ben peggiore della morte stessa.

Un film che unisce toni molto cupi a un umorismo pungente, con una storia ai limiti della follia... in perfetto stile Peter Jackson. Molto bello, ma non per tutti.



RANSOM - IL RISCATTO



Ispirato a un film del 1956 (*Il Ricatto Più Vile*, con Glenn Ford), *Ransom* è la storia di un uomo che ha tutto, che è riuscito a portare la propria vita dove voleva, e ora rischia di vederla crollare miseramente. Tom Mullen (Mel Gibson) è ricco, ricchissimo, potente, ammirato, rispettato, ha una moglie bellissima (Rene Russo) e un figlio che ama. Tutto è perfetto... fino a quando suo figlio non viene rapito. A nulla, naturalmente, valgono gli sforzi dell'F.B.I., e così Mullen, un uomo che non ha mai abbandonato

una battaglia, decide di entrare in gioco personalmente. Un piano rischioso, quasi folle, ma che forse potrà permettergli di portare in salvo l'amato figlio.

Tensione a azione si dividono la scena in questo nuovo film di Ron Howard (Ricky Canningham di *Happy Days*, oggi uno dei migliori registi di Hollywood), reduce dall'eccezionale successo di *Apollo 13*, con anche l'atteso ritorno di Mel Gibson a menare le mani (*Braveheart* non conta: era un film quasi storico...). Molto coinvolgente, zeppo di colpi di scena e ben congegnato; da vedere se amate l'azione e il brivido.



TGM Video

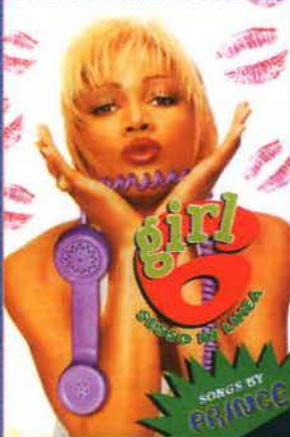
Ve lo avevamo promesso, dunque eccoci qui con le novità del mese in videocassetta. Purtroppo lo spazio è tiranno, ma ci rifaremo nei prossimi numeri.

Tanto per cominciare, è in arrivo una nuova puntata di *X-Files: File 7 - Tunguska*, ovviamente mai vista prima in televisione. Un'occasione unica per quanti non riescono a resistere fino al prossimo autunno per vedere di nuovo Dana e Fox in azione. Uscirà inoltre anche il doppio episodio *Piper Maru - Apocrypha*, già dato in televisione, ma la cui bellezza lo rende un must per i collezionisti (è quello con il sottomarino affondato, e chi conosce la serie ha già capito...).

Sul fronte della fantascienza spaziale, la collana di *Star Trek* si arricchisce ulteriormente, con un intero cofanetto dedicato ai Borg: se siete ancora digiuni in materia, vi consiglio di comprarlo prima di andare a vedere *First Contact*.

Fantascienza di genere ancora diverso per uno dei migliori film dello scorso anno, anche se non a detta di tutti: *L'Esercito delle 12 Scimmie*, una grande interpretazione di Bruce Willis per un'ancora più grande Terry Gilliam. Assolutamente imperdibile!

RANDY WASHINGTON LEE



girl!
SONGS BY PRINCE

Chiudiamo infine con *Minuti Contati*, suspense da tagliare con il coltello per il bravo Johnny Depp. *Girl*, commedia provocante e irresistibile del colossale Spike Lee, e *Giù le Mani dal Mio Periscopio*, simpatica commedia demenziale a bordo di un sottomarino.

Al prossimo mese per le altre novità.

Tex



VARIE

Purtroppo lo spazio questo mese è davvero troppo poco per tutte le novità che abbiamo, e questo ci costringe a relegare in queste poche righe film che avrebbero meritato più spazio. Cominciamo da *La Seduzione del Male*, horror dalle splendide atmosfere ambientato a Salem (la città delle streghe!) nel 1692, con la partecipazione eccezionale del Diavolo in persona. Regia di Nicholas Hytner (*La Pazzia di Re Giorgio*), con protagonisti del calibro di Winona Ryder.

Romeo e Giulietta è invece la drammatica storia di due giovani innamorati (e questo lo sapevate già) ambientata ai nostri giorni (e questa è la novità). Regia di Baz Luhrmann, con Leonardo DiCaprio e Claire Danes.

Ghost of Mississippi (questo il titolo originale) è invece la storia di una donna di colore, Whoopi Goldberg, il cui marito - un attivista per i diritti umani - è stato vigliaccamente ucciso da un sostenitore della supremazia dei bianchi. Questi, dopo due processi, è stato assurdamente giudicato innocente, grazie a un sistema corrotto e di parte, ma ora, dopo anni dalla chiusura del caso, un giovane procuratore (Alec Baldwin) sembra deciso a dare voce alla giustizia. Regia di Rob Reiner.

Ancora una storia di giustizia e lotte tra tribunali e strade per *Night Falls on Manhattan* (anche in questo caso non è ancora disponibile il titolo in italiano), che vede il giovane procuratore Casey (Andy Garcia) a dovere sfidare l'abile ed esperto difensore Vigoda (Richard Dreyfuss). Ma questa è solo la cima dell'iceberg: grandi eventi e colpi di scena attendono infatti il giovane procuratore, che dovrà presto ricredersi su tutte le proprie certezze, entrando a fare parte di un gioco senza regole. Davvero molto coinvolgente.



NIRVANA

Solo una rapida menzione per il nuovo film di Gabriele Salvatores, indubbiamente uno dei migliori registi italiani del momento. Cambiando completamente genere rispetto ai precedenti film, Salvatores si lancia a capofitto nel genere cyberpunk, con atmosfere alla *Blade Runner* e inseguimenti nel cibernero, affiancando al solito - ed eccezionale - Diego Abatantuono un bravissimo Christopher Lambert. L'esperimento è molto particolare, e il risultato davvero ottimo. Se dieci anni fa mi avessero prospettato un film di fantascienza italiano con Abatantuono e Lambert sarei morto dal ridere... oggi penso che si tratti di una delle cose più interessanti sul grande schermo.



RICONOSCIMENTO E
DETTATURA VOCALE



VIDEO E AUDIO CONFERENZA



MODEM 33.600/FAX
E SEGRETERIA TELEFONICA



ASSISTENZA TELEFONICA A VITA

INCREDIBILE

Il rivoluzionario PC che è molto



Solo da una grande azienda poteva arrivare il prodotto che rivoluzionerà il modo di utilizzare il PC. Union **Tutto** è incredibile. **Tutto** è assoluta libertà di comunicazione: con riconoscimento e dettatura vocale (consente di scrivere

usando la voce al posto della tastiera) e video e audioconferenza, per vedere e



parlare in tutto il mondo con 200 lire tramite Internet. **Tutto** è la potenza di un Hard



Disk da 1.7 Gigabyte e la forza dei processori Pentium. **Tutto** è fax, segreteria telefonica, modem 33.600 bps, **Tutto** è multimedialità con un CD Rom 16, scheda audio 16 bit full duplex, software MPEG per vedere i film CDI.

Tutto è ben 15 pacchetti software, i





CONNESSIONE AD INTERNET
PER 6 MESI



LETTORE CD ROM 16



15 SOFTWARE INCLUSI NEL PREZZO



3 ANNI DI GARANZIA A DOMICILIO

MA **Tutto**
più della somma delle sue parti.



SERVIZIO OFFERTO DALLE P. E. 92

più utili, compresi nel prezzo. **Tutto** è assistenza telefonica software e assistenza telefonica a vita sul PC. E, come se tutto non bastasse, la garanzia di 3 anni direttamente a domicilio, un'esclusiva Computer Union. **Tutto** è un PC da fantascienza: con un prezzo da sogno che è una bella realtà. Scoprilò nei Punti Vendita Union. Trovi l'elenco nelle prossime pagine.



CARNEVALE, OGNI SCHERZO VALE

Noi Bovas

SPECULAZIONI DI VARIO GENERE
SULLA VITA DI TGM

Cari redattori di TGM, dopo un lungo silenzio dovuto a problemi vari (principalmente uno: il mio DX2 era stato rapito da mio padre per l'ufficio) eccomi di nuovo a scrivervi. Questa lettera contiene due parti: una richiesta e alcune considerazioni. Partiamo dalla richiesta. Come caspita funziona l'editor di Duke Nukem 3D? In una settimana di prove sono riuscito solo a fare muri, colonne e a posizionare armi e nemici. Non riesco assolutamente a piazzare una porta o un pulsante che funzioni. Leggendo il file di help (piuttosto striminzito, a dire il vero) ho intuito che il loro funzionamento è legato a precisi numeri tag per i settori e di attributi per gli sprite, ma più in là non sono riuscito ad andare. Non sarebbe possibile realizzare una semplice guida per questo editor, dividendola in puntate e piazzandola nel CD? Penso che non interesserebbe solo a me, ma anche a tutti i fan del mitico Duke (che, assieme a Ben di Full Throttle, si è guadagnato l'appellativo di "protagonista più truzzo della storia dei videogiochi") che hanno in testa il livello più bello del mondo ma che non riescono a realizzarlo concretamente (SS, mi appello a te!) (in effetti l'idea non è male, solo che non ho mai programmato un livello aggiuntivo in tutta la mia vita: se qualcuno si volesse fare avanti, si guadagnerebbe gli onori della cronaca "tigiemmianna"... NdSS). E ora le considerazioni! Sono innanzitutto un vecchio lettore di TGM, ho infatti iniziato ad acquistarlo casualmente nel marzo del '94 e da allora non ne ho perso un numero (tranne uno che ho prestato e non mi è più tornato. Alan, un giorno o l'altro ti uccido!). Vi ricordate il numero 62? Proviamo a dargli un'occhiata (beh, per me è facile perché ce l'ho aperto qui vicino alla tastiera). Seconda di copertina: la pubblicità del CD32. Poi due pagine di Voci di Corridoio, la réclame (ripetere pubblicità mi pareva brutto) del 144, la preview di Under a Killing Moon (ah ah ah!) La configurazione minima indicata è un 386/25 con 4 MB di RAM e si dice che il gioco occuperà ben DUE CD-ROM! e poi le review. Cosa possiamo notare in queste? Erano più brevi, forse meno precise, senza didascalie e con solo tre parametri di valutazione (i mitici "Tecnica, Giocabilità, Innovazione" che ancora oggi capeggiano trionfali, come una vestigia del passato, sotto l'indice, nelle voci che compongono il giudizio). Erano dunque peggiori? No, perché dalla loro vantavano i box aggiuntivi di commento degli altri redattori (che continui a chiedervi da un anno e mezzo a questa parte) e, soprattutto, contenevano un umorismo che non comprometteva la recensione ma che permetteva di farsi due belle risate! Dove sono finite le cose tipo "TMB colpisce con degli horiuken il pupazzo di Pugsy", "capirete cosa vuol dire la tensione (il voltaggio?)", "il pilota di Lotus 2 deve portare un carico di fungitopi elettromeccanici" e le altre amenità del genere? OK, non sono essenziali per le recensioni, ma questi stacchetti comici davano quel senso di familiarità con la recensione che oggi non c'è più. Ad esempio, SS fa delle recensioni molto esaurienti e complete, ma nello stile sembra un ragioniere che compila una dichiarazione dei redditi, tanto è preciso e serio! Ormai, sfogliando TGM si sorride solo leggendo le recensioni di MA (di suo però ultimamente si è visto poco, spesso solo il Console Mania Corner) e di FBS (veloce veloce per lui: qual è il pesce più veloce? Il tonno insuperabile!)(Ha ha, e tu sai qual'è il tonno più vecchio? Tonnonno! ndFBS). Anche BovaByte non è più quello di un tempo: da capolavori tipo il reportage sulla PastorArts si passa a cose che non fanno né caldo né freddo come la descrizione degli oggetti dello SMAU.

TGM in questi due anni è cambiata molto: si è certamente migliorata grazie al CD, alla sezione dei Tips sempre ricca ed esauriente (bravi MAO e FBS), alle News corpose e interessanti e alle recensioni

sicuramente più esaurienti sotto il profilo informativo, ma è peggiorata sotto il punto di vista del coinvolgimento del lettore che, secondo me, era il vero punto di forza di questa rivista (che, però, chiarisco, è ancora a mio parere diversi gradini più in su della Konkorenza...). Spero che anche altri siano d'accordo con me (a giudicare dalla posta degli ultimi mesi direi proprio di sì) e che comunichino i loro pareri al TGM Mail per cercare di riportare sulla retta via TGM. Ultima nota che non c'entra assolutamente nulla con quanto detto prima: finalmente Sacchi se n'è andato dalla Nazionale. In questo momento è appena riuscito a far eliminare il Milan della Coppa Campioni, mentre la Juve ha sulla gobba da poco un'altra splendida Coppa Intercontinentale: chi ha orecchie per intendere intenda, e gli altri chissà... (spero che quest'ultima frase non comporti la feroce censura dell'SS e la non pubblicazione... Però ho Max dalla mia)(se non ti ho censurato dopo che mi hai dato del "ragioniere"... NdSS)(sarà, ma personalmente so già a malapena chi sia Sacchi... Per intenderci, non me ne potrebbe fregare di meno... Ah, e per la cronaca vi informo: non ho mai toccato un pallone da calcio in vita mia... NdD).

Finale: Abatantuono rulez (vecchia versione o-o ovviamente - questa la capiscono solo i miei compagni di classe)(E allora perché lo hai scritto? NdD). Scusandomi per la lunghezza della lettera e sperando nella pubblicazione, vi saluto! Au revoir!

Davide "DGR" Gualano.

PS: dietro di voi, una scimmia a tre teste!

Lettera decisamente ricca di spunti su cui si potrebbe discutere... Prima però passiamo a Duke Nukem e al suo simpatico editor dei livelli... In effetti il programma in questione non è il massimo della vita per quanto riguarda la semplicità di utilizzo e proprio per questo abbiamo dedicato una rubrica più o meno fissa su come dare alla luce il proprio livello tra le "pagine virtuali" di Zzap!, curata, guarda un po', proprio dal fulminatissimo FBS. Ora non voglio importi di acquistare un modem e stipulare un contratto con un provider solo per leggerci Zzap! (che, tra l'altro, è gratis), ma tieni comunque presente che con Internet potrai fare un sacco di altre cose come, per esempio, scambiare livelli di Duke Nukem 3D e distribuire il tuo operato in giro per il mondo... Un'altra possibilità sarebbe quella di far scaricare da un amico con un abbonamento a Internet le pagine sopraccitate, che potresti quindi leggere senza problemi e senza ulteriori spese. Ora veniamo alla questione TGM: che sia cambiata negli anni è un dato di fatto, personalmente non mi piacerebbe riscoprirmi a scrivere in una rivista che, priva di evoluzione, sia rimasta immutata e immutabile nel corso degli anni... Al contrario TGM è cresciuta, tante persone che vi hanno lavorato ci hanno abbandonato, nuove leve le hanno sostituite (uno fra tutti il Silvestri che, questo bisogna proprio ammetterlo, è subito riuscito a integrarsi e sta svolgendo un ottimo lavoro. NdD) (oddio, all'inizio era un po' come una scheda audio plug'n'play... ma poi abbiamo scoperto che mancavano i driver! NdP)(enigmatico ma temo di aver capito... NdSS), nuove strade sono state percorse, vecchie strade sono state abbandonate... Questo però non vuole assolutamente dire che il passato sia composto esclusivamente da elementi negativi mentre il presente sia perfetto... Le tre voci che componevano la valutazione erano, tanto per fare un esempio, qualcosa che poteva essere ulteriormente migliorato: le valutazioni odierne riescono infatti a rendere meglio l'idea, sono più concrete e più facili da interpretare... L'umorismo galoppante, invece, si è un po' perso per strada, anche se mi sembra che qualcosa si stia attualmente muovendo verso la vecchia direzione goliardica. Per quanto riguarda BovaByte una piccola parentesi: converrai con me

sul fatto che sia estremamente difficile andare avanti per così tanti anni tirando fuori sempre cose originali... Per intenderci può capitare a tutti di prendere qualche "stecca" ogni tanto, anche se, personalmente, ho trovato il numero di BovaByte incriminato più divertente di altri... Ma come afferma il famoso detto, non si può discutere sui gusti: una cosa per me divertente non lo potrebbe essere per altri... Direi comunque che quel BovaByte sarebbe stato assolutamente molto più divertente se quel mentecatto del Paolone non avesse perso, tra l'altro all'ultimo momento, tutto il materiale che gli avevo affidato con tante raccomandazioni... Vero Paolo? (ooh!) Quante storie! Pensate che con "tutto il materiale" quel demente di Dave non intende altro che una foto raffigurante un portasigarette a forma di asinello, cui bastava abbassare le orecchie per far uscire una sigaretta dal... vabbè, potete immaginarlo da soli. E' da settembre che me la mena per questo... NdP)

Per quanto riguarda il calcio mi sono già pronunciato, non me ne potrebbe fregare di meno di Sacchi, della Nazionale, del Milan, della Juve eccetera... Concordo infine con te quando sostieni che il primo Abatantuono sia il migliore, anzi, approfitto dell'occasione per un appello disperato: nella mia cineteca mancano attualmente i due capolavori abatantuoneschi che corrispondono al nome di "violentemente mia" e "Eccellente Veramente"... Inutile dire che la mia gratitudine andrebbe a chi me li facesse avere...

(come mio solito, aggiungo le mie personalissime opinioni dopo i commenti del BovaByte: prendo atto del fatto che le mie recensioni sono "esaurienti e complete" e anche del fatto che il mio stile assomiglia a quello di un ragioniere. Indubbiamente, di fronte al BovaByte o ai testi dell'FBS, le mie recensioni sono molto più serie, eppure credo che sarebbe inutile se cercassi di sforzarmi di essere divertente a tutti i costi, perché alla fine il risultato sarebbe peggiore. Credo comunque che, la si rigiri come vuole, sia molto meglio un articolo che effettivamente spieghi e svisceri un gioco in profondità che non un testo divertente che però non dice nulla. Perché le 6000 lire che pagate sono giustificabili solo se avete in cambio un servizio realmente utile: nel mio caso farvi capire se un gioco meriti di essere acquistato o meno.

Personalmente, quando leggo delle altre riviste dove la recensione tipo è "non ho voglia di scrivere questo articolo ma se non lo faccio il mio boss s'arrabbia, sono le 5.00 del mattino e sono stravolto ma il nostro lavoro è anche questo, etc.", alla fine mi accorgo che ho letto due pagine perfettamente inutili, che non mi hanno detto nulla e che alla fine mi hanno fatto ridere molto meno di quanto non lo farebbe il Vernacoliere o un numero di Lupo Alberto. The Games Machine è prima di tutto una rivista di recensioni di videogame, poi è anche una rivista divertente: non il contrario. Almeno secondo il modestissimo parere: naturalmente ognuno è poi libero di pensarla diversamente.

Non si deve inoltre dimenticare che i lettori di TGM sono cresciuti non solo di numero ma anche d'età: alla fine credo sia giusto che ci sia chi si rivolge a un certo tipo di "audience" e chi a un altro. Perché se è vero che il mondo è bello perché è vario, allora lo stesso lo si può dire anche della nostra amata rivista... NdSS).

INDEPENDENCE DAY,
SCHIFEZZA O CAPOLAVORO INCOMPRESO?

Carissimi Bovas, tralascio i complimenti (peraltro meritati) a voi e alla rivista in generale e vengo subito al dunque: nel numero 89 di TGM, e precisamente nella rubrica "TGM Movie" è apparsa una recensione a dir poco entusiastica di "Independence Day", cito una parte dell'articolo tanto per rendere l'idea: "... Realizzato con un buon budget, ottimi interpreti, un regista abile e un'eccezionale rassegna di effetti speciali, Independence Day rappresenta un evento veramente imperdibile per tutti coloro che coltivano una sia pur minima passione per la fantascienza: e



PROGETTATI PER ASSOMIGLIARTI

Che tipo di utente sei? Fra le tre nuove linee di PC Union c'è quello progettato apposta per te, con i servizi e le caratteristiche che più ti servono, compreso il prezzo.



**I PC A CUI
PUOI DETTARE!**



**I PC A CUI
PUOI DETTARE!**



Dall'office al business, un partner professionale per il lavoro.

Per le sfide quotidiane della vostra attività, Union ha dotato Pro di servizi esclusivi:

- CPU: 166+, Pentium 133/150/166/200 Intel; Pentium PRO 200 Intel; Pentium 166 e 200 Intel MMX.
- HD 1.7 GB (Upgradabile)
- RAM 16 Mb espandibile
- Kit multimediale (CD-ROM 16x, scheda audio 16 bit, casse)
- Monitor escluso
- 15 software inclusi nel prezzo
- Software di riconoscimento vocale e dettatura "VOCAL WORKS" by Dragon Systems, Inc.
- 12 mesi di assistenza software 24 ore su 24
- Garanzia 3 anni a domicilio con speciale servizio "ASSISTENZA RAPIDA"

Da £ 1.998.000 + IVA 19%

Un PC a suo agio sempre: per il gioco, per il lavoro e per lo studio.

Dove versatilità e intrattenimento incontrano anche approfondimenti culturali, Union ha pensato ad un vero amico per la famiglia:

- CPU: 166+, Pentium 133/150/166/200 Intel MMX
- HD 1.7 GB (Upgradabile)
- RAM 16 Mb espandibile
- Kit multimediale (CD-ROM 16x, scheda audio 16 bit, casse)
- Monitor escluso
- 15 software inclusi nel prezzo
- Software di riconoscimento vocale e dettatura "VOCAL WORKS" by Dragon Systems, Inc.
- 5 mesi di assistenza software
- Garanzia 3 anni a domicilio

Da £ 1.998.000 + IVA 19%

Il PC per tutti, l'entry level del grande mondo Computer Union.

La qualità che caratterizza tutti i prodotti Union in un PC che consente di fruire a chiunque della migliore tecnologia informatica:

- CPU: 166+, Pentium 133 Intel
- HD 1.0 GB
- RAM 16 Mb
- Kit multimediale a richiesta (CD-ROM 8x, scheda audio 16 bit, casse)
- Monitor escluso
- 12 software inclusi nel prezzo
- 5 mesi di assistenza software
- Garanzia 3 anni a domicilio

Da £ 1.398.000 + IVA 19%

**COMPUTER
UNION**



se lo perdetevi su grande schermo, sono sicuro che ve ne pentirete.". Non so chi abbia scritto questo articolo, fatto sta che nel numero 90, sempre nella medesima rubrica, Stefano Silvestri coglie l'occasione per esprimere la propria opinione in un articolo riguardante la 53a edizione della mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia, dicendo: "se mi è permessa una considerazione personale, raramente mi è capitato, se non nelle produzioni della Troma, di assistere a una trama così traballante: e con questo credo di aver detto tutto...".

Ma non è finita qui. Infatti, sempre nello stesso numero a pag. 48, nel box "IN BREVE" si afferma: "... ecco immancabile la conversazione di Independence Day, la pellicola più chiacchierata e discussa degli ultimi anni (in parole povere: il film più insulso della storia del cinema. NdMax)...".

Ora, più domande mi sorgono spontanee: che cos'è la Troma, di cui non ho mai sentito parlare, e che film ha prodotto? Cosa intende SS per "trama traballante"? Perché per Max un film di cui si è discusso moltissimo è un film insulso? Ma soprattutto: la carbonara si fa con o senza aglio?

Beh, ammetto che qualche errore nel film in questione c'è (leggi palme che sopravvivono, verdi come non mai, a esplosioni catastrofiche, fuoco che non entra nello stanzino dove si trova la fidanzata di Steve Miller, anche se per leggi di natura, il fuoco tende a espandersi, almeno dove ci sia abbastanza risucchio, e via dicendo...)(risucchio??? NdD), ma l'ho apprezzato molto e, come me, penso sia piaciuto a tanti altri lettori di TGM appassionati di fantascienza e non. Vi prego quindi di spiegarmi i motivi di tanto astio nei confronti di questa pellicola. Ma ora veniamo a una nauseante serie di domande riguardanti l'affascinante mondo dell'informatica:

1) Possiedo un 486DX2/66, 8 MB di RAM, 270 MB di hard disk e CD-ROM 2x. Se acquistassi un Pentium 200 con una valanga di RAM e tanti MB di Hard Disk, esiterebbe la possibilità che, data la notevole potenza del processore, alcuni videogiochi, magari poco esosi (ormai quasi tutti estinti per la selezione naturale informatica, che dice che sopravvivono solo i videogiochi più adatti a decimare i risparmi di noi poveri videogiocatori!), girino troppo velocemente o, peggio ancora, non si carichino neppure?

2) Broken Sword è stato tradotto completamente in italiano: anche il parlato?

3) Ho un problemino non molto importante (ma che comunque mi sta a cuore) che riguarda "The Secret of Monkey Island": è vecchiotto, lo so, ma converrebbe che il fascino che desta questa avventura è notevole. Premettendo che possiedo la versione su dischetti: quando lo installo e cerco di avviarlo da Windows 95, compare una finestra con scritto "runtime error R6003 - integer divided by 0". Sotto DOS, la storia non cambia. Seguendo la mia natura ostinata e ricordandomi che, quando ci avevo giocato per la prima volta non possedevo ancora Windows 95, bensì lo avviavo da Windows 3.11, mi sono installato di nuovo quest'ultimo e ho cercato di caricarlo, con il risultato di accedere al quiz sui pirati e successivamente al gioco con fischi, ronzii e rumori di qualsiasi genere provenienti dalla mia Sound Blaster 16. Cosa posso fare? Può essere la memoria la causa di questi problemi? Con questo ho finito, vi saluto con l'invito di continuare così (tralascio i complimenti, avevo detto...).

Yari "Independence" Fontebasso.

PS: ho solo un ultimo appunto da farvi: gradirei molto se la rubrica "TGM MOVIE" non si limitasse a dare dei commenti entusiastici su tutti i film ma che, un po' come fa "The Music Machine", li criticasse e magari li giudicasse con dei voti. Sarebbe una cattiva idea?

Mai come con Independence Day ho assistito a una così ampia rosa di opinioni... Per intenderci c'è chi grida al capolavoro e chi, come me, ne è rimasto estremamente deluso... (non hai mai visto "Là dove sognano le formiche verdi" di W. Herzog? I commenti dopo la proiezione sono stati la più ampia rosa d'insulti che mai mi sia capitato di sentire fuori da un cinema... NdP) Evidentemente il redattore che al

tempo ne aveva curato la recensione appartiene alla prima categoria, mentre gli altri da te menzionati fanno parte della seconda... Beh, visto che ci siamo terrei anche io a esprimere la mia personale opinione: premetto che mi trovavo in Inghilterra ad Agosto e che quindi ho avuto modo di vederlo prima di chiunque altro in Italia: sono in pratica andato al cinema senza alcun pregiudizio... Ebbene, fino a metà pellicola devo proprio ammettere che mi stava piacendo, la storia sembrava intrigante, gli effetti speciali erano stratosferici eccetera eccetera... Da metà in poi, la mia opinione si è decisamente invertita... La storia mi è parsa all'improvviso banale e a volte un po' forzata, in pratica la solita pellicola che molto spesso viene definita come un'americanata... A questa inversione di marcia hanno contribuito pesantemente alcuni episodi specifici, come il fatto che il Presidente in persona camminasse con la mascherina dell'ossigeno penzolante (quella del casco da pilota, tanto per intenderci) sostenendo di voler difendere il proprio paese mettendosi alla guida di un'intera squadriglia di kamikaze, per non parlare poi del monologo sul giorno dell'indipendenza... Altre vaccate, questa volta informatiche, sono le fantasiose teorie per cui se l'astronave madre fosse stata contagiata da un ipotetico virus questo si sarebbe diffuso subito anche sulle navi "figlie", per arrivare poi alla ciliegina sulla torta, ovvero il Mac che, collegato all'astronave, riesce a entrare "in rete" mostrando, bella e paciosa sullo schermo, la scritta "negotiating host" o qualcosa del genere

(come se gli alieni utilizzassero il TCP/IP o addirittura il PPP)... Seee, già che c'erano potevano lanciare il Netscape e andare a vedere i siti porno degli alieni... Bah, in definitiva un buco nell'acqua, sempre, ovviamente, a mio avviso... Ora arriviamo pure alle tue fatidiche domandine...

1) Beh, i giochi attuali utilizzano solitamente oscure procedure di sincronizzazione per calcolare la velocità con cui girare sui determinati processori... I titoli antidiluviani, ma mi sto riferendo per esempio al mitico Tennis per 8088 e a nulla di più recente, potrebbero risentire del simpatico effetto turbo... Tieni comunque presente che se un gioco gira bene e senza bisogno di memoria virtuale con 8 MB di RAM, le sue prestazioni resteranno virtualmente identiche anche se la memoria venisse per esempio quadruplicata... Dico questo in quanto mi è sembrato che tu non abbia le idee troppo chiare in proposito...

2) Sì, Broken Sword è stato convertito completamente, dialoghi compresi, in lingua italiana.

3) Le poche informazioni a mia disposizione non mi permettono di

andare oltre alle supposizioni... Monkey Island lo avevi giocato sul tuo computer attuale? Se sì, hai cambiato qualcosa a livello hardware? Se la risposta è affermativa quella potrebbe essere la soluzione. Windows 95, comunque, non garantisce una compatibilità del 100% con le applicazioni DOS, soprattutto con quelle realizzate prima ancora che esistesse... Mi dispiace, ma senza altre informazioni non posso spingermi più in là...

PS: Mi hai colto impreparato per quanto riguarda la Troma, visto che prima d'ora non ne avevo mai sentito parlare... Mi sono comunque documentato, e ho appreso da un vero e proprio feticista delle produzioni firmate Troma (il Silvestrone, ma non ditegli che ve l'ho detto) che la suddetta altro non è se non una casa cinematografica specializzata in z-movies. Tanto per intenderci quei film con i mostri di gomma e prosperose ragazze in topless e con la trama molto molto profonda... (da una casa che produce titoli quali "Surf Nazi Must Die", "Tromeo and Juliet", "The Toxic Avenger" e "A Nimphoyd Barbarian in Dinosaur Hell", cosa vi aspettereste? NdSS).

IERI, OGGI ... DOMANI? CRONACHE ESISTENZIALI

DI UN VIDEOGIOCATORE DI "MEZZA ETA"
Spettabilissimi Bovas, vi scrivo in un momento di sconforto e in preda a un attacco di nostalgia acuta, afferrando il primo foglio che ho trovato e scrivendo colpito da una strana smania. Mi sto PERDENDO. Oh, rassicuratevi, perché non vi voglio rompere le balle con elucubrazioni esistenziali e cacchiate varie. Parlo di videogiochi: sono ormai tre o quattro mesi che il numero di pagine di TGM che riesco a leggere diminuisce costantemente e non è certo per colpa vostra. La rivista migliora sempre e a parte i



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 1.7 Gb
S-VGA S-3 TRIO 64V+2Mb
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 1.7 Gb
S-VGA S-3 TRIO 64V+2Mb
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 1.7 Gb
S-VGA S-3 TRIO 64V+2Mb
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	DIABLO	L. 79.900
FIFA SOCCER 97	L. 75.000	QUAKE	L. 85.000
F-1 GRAN PRIX 2	L. 69.900	DESTRUCTION DERBY II	L. 89.900
TOMB RAIDER	L. 85.000	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.



Simply Trans 2.
Inglese-italiano e viceversa.



Zanichelli97 enciclopedia.
La famosa enciclopedia, ora multimediale.



Windows 95.
Il nuovo sistema operativo.



Guida a Win 95.
Per utilizzarlo al meglio.



Works 4 per Win 95.
Testi, f. di calcolo, dati, comunicazione.



PC-Cillin Lite.
Antivirus, l'antibiotico del PC.



W Zip 2.1.
Compressore dati con risparmio medio 65%.



Agent 95.
Ottimizza la RAM, aumenta le prestazioni del PC.



English in Touch.
Corso di inglese interattivo multimediale.



Phact.
Gestione aziendale semplificata.



Regolo 1.
Calcola la redditività dei BOT, CCT, investimenti.



P-Family 96
Bilancio familiare, agenda, rubrica per Win 95.

TUTTI I SOFTWARE INCLUSI NEL PREZZO DEI COMPUTER UNION

La dotazione varia da modello a modello.



Blue Chip Day.
Un terminale di borsa nel tuo PC.



Errata Corrigge 2 Home
Correttore grammaticale italiano.



Medialiber.
Antologia letteraria italiana. 40 autori, 60 opere, musica.



Dizionario italiano Devoto-Oli.
Versione anni '90.



Corel Draw 5. OEM
Grafica e impaginazione.



CAD 3x.
Progettazione e disegno in 2 dimensioni.



Kit INTERNET.
15 gg. abbonamento gratis su Video On Line, con posta elettronica.



Fantagoal.
Il calcio manageriale più giocato in Italia.



Coppa del Mondo di calcio.
Enciclopedia multimediale.



Lotto Magic Plus.
Estrazioni e ruote sul PC.



Totocalcio 96/97.
Sistemi schedari integrali e/o ridotti.



Totogoal 96/97.
Per accaniti sistemisti. Enorme archivio storico.



Leggi Italiane.
Comprende Codice civile, penale, tributario, il Trattato CEE.



CU-SeeMe.
Il 1° software multimediale per la gestione di audio e video conferenze.



VOCAL WORKS.
Grazie alla tecnologia della Dragon System Inc. semplicemente parlando potrete dettare un vostro testo, gestire e controllare tutte le applicazioni del Vs. Pc realizzate con lo standard Microsoft quali Word, Excel, Power Point, Explorer, Word Perfect, Lotus 123, Lotus Word Pro

- **JUNIOR:** Win 95, Zanichelli 97, Pc-Cillin Lite, English in Touch, Regolo, P Family, Totogoal, Totocalcio, Fantagoal, Internet, Lotto Magic Plus, Guida per Win 95.
- **PRO:** Win 95, Works 4 per Win 95, Corel Draw 5 OEM, Guida a Win 95, Vocal Works, leggi Italiane, Simply Trans 2, Internet, Pc-Cillin, Errata Corrigge 2 Home, Blu Chip Day, Phact, Agent 95, Cad 3x, Wzip 2.1.
- **FAMILY:** Tutti i software sopra descritti tranne CU SEE ME
- **TUTTO:** Win 95, Works 4 per Win 95, Guida a Win 95, Vocal Works, Cu See Me, leggi Italiane, Simply Trans 2, Internet, Pc-Cillin, Errata Corrigge 2 Home, Regolo 1, P Family, Blu Chip Day, Phact, Zanichelli

SOLO QUI TROVI I PRODOTTI UNION, tutto COMPRESO



Ancona 071/2805678
Biella 015/8408238
Bologna 051/375682
Brescia 030/3365661
Cuneo 0171/695913
Firenze 055/574608
Genova 010/417957

Milano 02/33105690
Milano 02/59901475
Milano (Cesano Boscone) 02/4585130
Rimini 0541/782540
Roma 06/7027451
Salerno 089/759944
Torino 1 011/7715658
Torino 2 011/6509531
Varese 0332/830001



Agrigento PROSSIMA APERTURA
Alessandria 0131/263984
Alessandria (Novi Ligure) 0143/321542
Aosta 0165/45333
Arezzo 0575/901621
Ascoli P. (Fermo) 0734/229700
Brescia 030/3760009
Cagliari 070/653227
Cagliari 070/494875
Campobasso (Termoli) PROSSIMA APERTURA
Caserta (S. Maria Capua a Vetere) 0823/810677
Catania 095/436221
Catanzaro 0961/727454
Chieti (Vasto) PROSSIMA APERTURA
Como 031/530946
Cosenza 0984/75741
Cremona 0372/25735
Crotone 0962/901539
Cuneo (Mondovi) 0174/551142
Cuneo (Castagnito) 0173/211941
Foggia 0881/665131
Foggia (Apricena) 0882/641276
Forlì (Cesena) 0547/610712
La Spezia 0187/513864
L'Aquila 0862/411096
L'Aquila (Avezzano) 0863/414889
Lecce 0832/354399
Lecce (Maglie) 0836/427910
Lucca (Viareggio) 0584/943780

Macerata (Civitanova Marche) 0733/816959
Macerata (Tolentino) 0733/966359
Mantova 0376/329862
Messina 090/343876
Messina (Giardini Naxos) 0942/56462
Messina (Milazzo) PROSSIMA APERTURA
Milano (Inzago) 02/95311085
Milano (Legnano) 0331/458960
Milano (Lissone) 039/4655049
Modena (Carpi) 059/652200
Napoli 081/5788930
Novara 0321/35894
Novara 091/300286
Palermo 075/5732298
Perugia 0721/410551
Pesaro 085/4214777
Pescara 0523/334455
Piacenza 0965/22973
Reggio Calabria 0746/205161
Rieti 06/4066789
Roma 06/7029328
Salerno (Bellizzi) 0828/54374
Sassari 079/281290
Sassari (Olbia) 0789/28263
Savona (Albenga) 0182/555399
Torino (Bardonecchia) 0122/902494
Torino (Orbassano) 011/9031567
Trapani (Castelvetrano) 0924/906626
Trento (Arco) 0464/532122
Treviso (Conegliano) 0438/412372
Vercelli (Crescentino) 0161/834848
Vercelli (Santhià) 0161/930500
Verona 045/8003531
Vicenza (Schio) 0445/575161



Agrigento (Canicatti) 0922/854334
Alessandria (Acqui Terme) 0144/356115
Ancona 071/2803732
Ancona (Jesi) 0731/209229
Asti 0141/594949
Catanzaro 0961/741313
Cuneo (Savigliano) 0172/712773
Genova 010/6457680
Genova 010/7454034
Genova (Chiavari) PROSSIMA APERTURA
Imperia (Vallecrosia) 0184/252001
La Spezia 0187/511103
Milano (Cinisello Balsamo) 02/2403490
Milano (Sesto S. Giovanni) 02/2403490
Napoli 081/5455245
Perugia (Foligno) 0742/24461
Pordenone (Azzano Decimo) 0434/633135

Salerno (Vallo della Lucania) 0974/4947
Torino 011/4310957
Torino (Ivrea) 0125/641048
Trento (Pergine Valsugana) 0461/531409
Trento (Rovereto) 0464/438021
Udine (S. Daniele del Friuli) 0432/941276
Varese (Ferno) 0331/728084
Varese (Luino) 0332/510900
Vercelli 0161/215067
Vibo Valentia PROSSIMA APERTURA

Disponibili presso:
INGRAM MICRO (distributore autorizzato)
MISCO (vendita per corrispondenza)

VIDEO COMPUTER S.P.A.
INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

Via Antonelli, 36 (Collegno) TORINO
Tel. 011/403.48.28 - Fax 011/403.33.25

INTERNET: www.videocomputer.it
Ufficio nuove affiliazioni: D. Foresti
foresti@videocomputer.it

COMPUTER UNION



suoi difettucci è, a mio modesto avviso, la migliore in circolazione. Sono io che ormai mi annoio: forse è un po' di stanchezza (sapete, a 26 anni, dopo 14 stagioni di carriera informatica le palle un po' te le rompi...), tanto che ormai mi limito a sfogliare le pagine della rivista leggendo qualche news, un paio di recensioni interessanti e un po' di posta, per poi riporre TGM in un cassetto e dimenticarlo lì fino al mese successivo quando lo passo a mio cognato. Non è venuto meno il mio amore per i videogiochi, nemmeno sento la nostalgia per quelli che giravano sul C64 o sull'Amiga (non me ne potrebbe fregare di meno); la questione è un'altra: mi sto perdendo in un mare di CD-ROM tutti uguali, tutti graficamente dei capolavori, tutti giocabilissimi, tutti "realità virtuale". Ma dove? Ci saranno in circolazione duemila titoli in cui il protagonista deve salvare la Terra da una catastrofe imminente; altri diecimila in cui bisogna fare a pezzi dei mostri; ormai le software house non si degnano più neppure di numerare i seguiti (tranne la EA: fra tre anni cosa faranno, NHL 00? Sembra una formula chimica...). E TGM? Non aiuta più di tanto, ma non è colpa vostra. Nel numero di dicembre c'erano almeno dieci giochi che hanno preso tra 82 e 84 e mi sono sembrati tutti uguali: ma come si fa a scegliere? Prima c'era IL gioco: quello che si aspettava anche per un anno leggendo ogni trafiletto per quanto inutile (vi ricordate Frontier: Elite 2?) mettendo da parte le mille lire, e ora? Io non lo so più, so solo che questo mondo non mi piace: non vorrei ritornare indietro, ma questa standardizzazione mi preoccupa. E' tutto, e scusatemi per lo sfogo...

Pietro Citarella

Per alcuni versi non posso proprio non dare ragione a Pietro, alcune volte pare proprio anche a me che le software house si siano messe a produrre giochi con lo stampino... Basta che siano multimediali o interattivi e poi chi se ne frega del resto... Mi sembra comunque che tu sia un po' troppo pessimista... Come al solito il mio consiglio è di non fare di tutta un'erba un fascio... In parole povere giochi che meritano davvero di essere acquistati esistono ancora, non uguaglieranno di certo come numero l'esercito dei cloni, ma ci sono e sempre ci saranno, anche perché se nessuno cercasse qualcosa di nuovo gli altri non potrebbero attingere pedissequamente per realizzare i loro "duplicati"... Rileggendo questa frase mi rendo conto che non abbia molto senso, ma la stanchezza, e soprattutto l'influenza, che come tutti gli anni ha deciso di non darmi tregua, stanno per avere la meglio sul mio povero cervello... Vi invito comunque, con l'ultimo barlume di ragione che mi rimane, a partecipare liberamente a questo dibattito, contribuendo con le vostre considerazioni personali...

MEZZOGIORNO DI FUOCO A VATELAPESCA TOWN

C'era un caldo da ciuchi (!?) e l'aria era secca come il buco del c**o (mancano una vocale e una consonante... a scelta...) di un cammello. Solo un'edicola nel raggio di centinaia di miglia era rimasta aperta e un solo numero di TGM era ancora in bella vista sul bancone. Chi l'avrebbe preso? (musica di suspense per Ennio Morricone).

In lontananza comparvero i due contendenti: da una parte Jack Mani di Piombo, noto per la sua incredibile rapidità, dall'altra Manzo Tim, per gli amici Buffalo Bill Gates.

Jack impugnava il suo grande fucile di marmo (140 kg bagnato), mentre Manzo Tim roteava vorticosamente sopra la sua testa un mouse della Microsoft (pubblicità occulta) e con l'altra mano reggeva il suo coltellino svizzero tutt'altro. Chi avrebbe vinto (aridaje con la musica di suspense by Ennio Morricone)? La velocità spaventosa di Jack o la mira di Buffalo Bill (noto per i suoi occhiali tipo fondo di bottiglia con montatura in fibra ottica di murano - by Pastore, un mito, una leggenda)? I due provarono a guardarsi negli occhi, ma Jack era piegato dal peso della sua arma "leggerissima" e Bill aveva l'occhio ballerino che fissava lungo la tangente (retta che interseca la circonferenza in un punto, by prof. di geometria in pensione). Si avvicinarono lentamente e ad ogni passo il momento della

verità diventava un incubo senza ritorno (verso del poeta stramaledetto).

D'improvviso, un'ombra furtiva si accostò al bancone dell'edicola e prese il numero di TGM. I due guardarono sbalorditi il losco figura... era LUI!!! Il terribile, orribile, spaventoso, commovente, cerebroleso... BAMBINO GRASSOTTELLO CON LE MANINE UNTE E PACIOCCOSE (per la gioia del Paolone)(stiamo solamente scherzando e speriamo che non se la prenda nessuno, OK?). Questo essere immondo guardò Jack e Bill con i suoi occhietti da ebete e sorrisi malignamente mostrando le 32 carie che aveva in bocca (perché non una SPURGADENT, per un alito da fogna di Calcutta).

Poi scomparve all'orizzonte.

I due contendenti si sentirono sconfitti.

Jack si lasciò andare e morì sotto il peso del suo fucile di marmo. Il secondo si strozzò con il filo del mouse e, cadendo, s'infilzò il coltellino svizzero nella pancia (alla faccia di Mac Gyver). E mentre il sole dall'alto scaldava la pianura, il ghigno malefico del bambino pacioccoso riecheggiava sui corpi stesi dei due cowboys (molto cow e poco boys).

I 2 dell'Ave Maria (gli altri due sono in vacanza)

P.S. Passiamo alla parte... divertente della lettera...

Vorremmo concludere il nostro scritto con un qualcosa di innovativo e mai visto prima: una quindicina di domande tecniche e non (sono un po' meno, per vostra e nostra fortuna).

1. Non riusciamo ad accendere il nostro computer. Aiutateci (se spingiamo il pulsante di POWER non succede nulla; non vorremmo che fosse per la spina appoggiata sulla scrivania come soprammobile - non era un optional?).

2. (basta con le c*****e) Abbiamo un problema. Nelle schermate di avvio di WIN 95 e di chiusura sessione (per intenderci, quella in cui compare la scritta WINDOWS 95 con le nuvole sullo sfondo e quella in cui sul medesimo sfondo è presente il messaggio ATTENDERE, ARRESTO DEL SISTEMA IN CORSO) sono apparse delle immagini diverse (un occhio in primo piano e uno sullo schermo di un computer... - non stiamo scherzando stavolta). La prima cosa che abbiamo pensato è che ci sia una qualche relazione con i file .ZIP presenti nel CD n°19 (i temi per Microsoft Plus) che abbiamo scompattato, ma non ne siamo del tutto certi. Purtroppo non sappiamo come toglierle e ripristinare le schermate normali. Cosa dobbiamo fare? (semplicemente ripristinare i file logow.sys e logow.sys originali, nella cartella Windows NdP).

3. Uscirà prima o poi Indiana Jones V o è solo un sogno di videogiocatori incalliti?

OK, basta. Un saluto a tutta la grandiosa redazione di TGM. Siete dei miti!

P.P.S. Non ci siamo fumati l'impossibile prima di scrivere la lettera, siamo così normalmente (purtroppo) (ognuno ha i suoi guai... Comunque che io sappia di Indiana Jones non ne dovrebbero uscire altri, peccato! NdP).

Ho trovato la storiella piacevole e divertente: mi piace, infatti, riservare un po' di spazio nella Posta alle fantasie "malate" dei nostri lettori. Che non diventi, però, un'abitudine!!!

A PROPOSITO DI DOSUAE...

Rubo un po' di questo spazio per rispondere a tutti coloro che, inevitabilmente, hanno scritto, telefonato o inondato di e-mail o fax l'intera redazione per colpa sua: il famigerato emulatore Amiga per PC. Purtroppo, ve lo dico subito a scanso di equivoci, non si tratta di un programma facile da usare, per cui se non capite la già eloquente documentazione (tra l'altro tradotta in Italiano dal sottoscritto), è possibile che non abbiate ancora (o, peggio, non abbiate MAI) acquisito l'esperienza necessaria sui sistemi

operativi di PC e Amiga, il prezzo da pagare per far girare questo benedetto emulatore. In tal caso, potrei anche spendere mille parole, ma per voi il risultato non cambierebbe di una virgola: l'Amiga, o la si conosce, o non la si conosce, con tutte le conseguenze del caso. E se per anni non avete fatto altro che infilare i dischetti blu nell'unico disk drive a vostra disposizione, ve lo consiglio caldamente, mettetevi pure una pietra sopra DosUAE, non fa per voi.

Se però siete così temerari da seguirmi in questa lunga (e probabilmente noiosa) descrizione, vi svelerò come ho fatto io a far girare, sul mio PC, il Workbench 3.0 con tanto di MagicWB, C1-Text, EaglePlayer e un sacco di altri programmi. Tanto per cominciare, ho cercato per Internet almeno un file immagine del Kickstart e uno di un disco d'avvio del Workbench (vi ricordo che non potete inserire i dischetti di Amiga nel PC, e sperare che questo li legga: il controller purtroppo ce lo impedisce) e, crediate o meno, ho trovato almeno un paio di pagine ad hoc. Purtroppo gli indirizzi non me li ricordo, comunque potete partire anche voi dalla mia home page (l'indirizzo è <http://philos.unipv.it/paolone>) e, collegamento per collegamento, visitare tutte le pagine dedicate a UAE (non sono poi moltissime, almeno per ora), anche quelle che dovessero parlare della sola versione Unix: i file immagine *.ADF e il KICK.ROM sono infatti identici per tutte le versioni dell'emulatore (anche Macintosh, quindi). A questo punto, verificato il corretto funzionamento dell'emulatore, ho recuperato i miei vecchi dischetti del Workbench 3.0, che mi ero tenuto nonostante avessi abbandonato da tempo il (mai troppo) compianto A1200: recatomi da un mio amico amighista, provvisto a sua volta di hard disk e di floppy esterno ad alta densità, ho utilizzato sul suo computer i programmi transrom e transdisk per crearli i file immagine che mi servivano, quelli, appunto, dei miei dischetti: di lì a poco, sul mio hard disk c'erano dei bellissimi file chiamati locale.adf, storage.adf... Insomma, tutto l'occorrente per procedere all'installazione sul "disco fisso" Amiga che mi ero creato, nella stessa directory dell'emulatore, col programma makedisk. Quindi la prassi è la seguente: installate l'emulatore semplicemente decomprimendo, in una directory a scelta, il file .zip che lo contiene, dopodiché procedete alla creazione di un "disco fisso Amiga", ovvero un file immagine grande a vostra scelta che, a tutti gli effetti, sarà la vostra unità UAE0:. Questo disco ovviamente non è formattato, di conseguenza dovrete formattarlo col format di Amiga. Ma come fare a procurarselo? Semplicemente preparandosi un disco d'avvio Workbench che contenga anche il suddetto programma. Potrà sembrarvi una spiegazione parecchio approssimativa, ma vi garantisco che se siete abbastanza "smanettoni" per far funzionare l'emulatore, dovrete già comprenderla benissimo: non mi sembra infatti il caso di spiegarvi anche 1) come si crea un disco Workbench e nemmeno 2) come si fa a passare i dati tra Amiga e PC, visto che sul primo esistono decine di programmi apposta per far leggere e scrivere i dischetti DOS a bassa (e per i più fortunati anche ad alta) densità, e per di più il dispositivo PC0: è standard per tutti gli A1200... Piuttosto vorrei ricordarvi che la sintassi corretta dei programmi transrom e transdisk(k) è facilmente reperibile anche nella documentazione originale di UAE (file readme.txt o readme.ita - se avete già scaricato la versione 0.6.5, che contiene anche la traduzione), e che VANNO USATI SU UN'AMIGA, da shell o CLI a dir si voglia, e non sul PC. Una volta formattato il disco fisso, potete procedere con l'installazione del sistema operativo, "inserendo" i file immagine dei dischetti originali più o meno come se steste inserendo i dischetti nell'Amiga vera. Una volta terminata questa operazione, riavviate l'emulatore e settatelo in 800x600 a 256 colori, con correzione dell'aspetto: vedrete riapparire (che emozione!!!) la famigliare schermata del WB con tutte le sue componenti. A questo punto, potrete finalmente usare DosUAE con tutti i programmi che giravano sotto Workbench, Protracker escluso visto che manda in bomba tutto lo schermo... Tenete solo sempre a mente che:

1) non è possibile usare i dischi Amiga direttamente su PC, a causa del controller floppy di quest'ultimo



"L'AFFARE DELLA SETTIMANA"

Quattro settimane al mese per un anno di affari d'oro.

Nel 1997 in tutti i punti vendita Super Union e Coputer Union, troverai gli irripetibili ma ancora segreti "AFFARI DELLA SETTIMANA"...

Scopri l'incredibile convenienza che solo noi possiamo offrirti! Interfacce, periferiche, software, libri ed accessori: quali saranno le meravigliose offerte Union 1997 che ogni settimana per tutto l'anno renderanno ancora più ricco e potente il tuo Personal Computer?

FEBBRAIO 1997

- | | | | |
|----------------------|-------------------------------|--------------------------|------------------------------------|
| 1^a | Dal 3/2 al 8/2/1997. | CD Rom 8 velocità | a sole Lit 129.400 + I.V.A. |
| | | | 153.500 I.V.A. INCLUSA |
| 2^a | Dal 10/2 al 15/2/1997. | ? ? ? ? ? | a sole Lit 319 + I.V.A. |
| | | | 380 I.V.A. INCLUSA |
| 3^a | Dal 17/2 al 22/2/1997. | ? ? ? ? ? ? | a sole Lit 49.600 + I.V.A. |
| | | | 59.000 I.V.A. INCLUSA |
| 4^a | Dal 24/2 al 1/3/1997. | ? ? ? ? | a sole Lit 49.900 + I.V.A. |
| | | | 59.400 I.V.A. INCLUSA |

Note: disponibile solo ed esclusivamente presso i negozi
Computer Union & Super Union
(esclusi punti Computer Union Point e Corner)

**COMPUTER
UNION**



2) i dischetti *.adf dovreste crearli con un'Amiga che avete in casa e che eventualmente non usate più, e qualora contenessero software protetto da copyright, non potete distribuirli in giro.

3) se non ve la sentite di installare un disco fisso e di conseguenza tutto il software operativo di Amiga, limitatevi almeno a procurarvi un file kickstart: senza di esso le prestazioni dell'emulatore sono davvero troppo limitate.

4) mentre scrivo è da poco uscita la versione 0.6.5, con tanto di documentazione in Italiano (sarà noioso, ma "ripetuta iubant..."), potete procurarvi tutto tramite ZZAP! o direttamente alla mia home-page, presso philos.unipv.it/paolone

5) se non capite proprio niente della suddetta documentazione, fate pure finta che l'emulatore non sia mai esistito: non fa per voi.

6) sta per uscire anche la versione per Windows: funzionerà solo su 95 ed NT e con processori molto potenti, sfruttando pure le ultime versioni delle librerie DirectX.

7) per far andare DosUAE a velocità decenti, ci vuole almeno un Pentium 100, e per sentire il sonoro alla perfezione bisogna bloccare l'aggiornamento dello schermo col tasto block-scorr: di conseguenza, è consigliabile giocare senza audio, e ascoltare i vari player di moduli rinunciando a tutti gli effetti a video. Vi garantisco che si può fare!

8) è inutile che adesso gli amighisti cantino stupidamente vittoria con frasi del tipo "gne gne gne, per ottenere prestazioni simili a un A500, ci vuole un Pentium" perché, al di là dell'intrinseca stupidità di una simile affermazione, vorrei ricordare a tutti che l'Amiga è una macchina completa e, a suo modo, multi processore (i vari chip lavorano indipendentemente l'uno dall'altro, CPU inclusa), mentre il Pentium è praticamente costretto a simulare TUTTA la macchina Amiga - davvero un po' pesante come incarico, visto che sotto Windows 95 le altre applicazioni eventualmente attive, vanno avanti a girare come se niente fosse...

...E ADESSO QUALCHE SANO COMPLIMENTO!

Bravi, veramente bravi (e non sto scherzando!!). Ultimamente ho notato come un gran numero delle lettere pubblicate su TGM non contengano altro che critiche (anche pesanti) sul vostro modo di lavorare e di gestire tutto l'immenso materiale videoludico di cui vi trovate in possesso. E sono critiche a volte molto pungenti, rivolte a voi da lettori che a stento capiscono o che, addirittura, non vogliono capire la fatica e l'impegno costante che voi TUTTI (e intendo proprio TUTTI) mettete per rendere la NOSTRA rivista divertente, spassosa e, NELLO STESSO TEMPO, estremamente completa sotto il profilo critico e contenutistico (ossia le recensioni e i giudizi espressi). Ora, io non voglio affermare di essermi trovato sempre d'accordo con le opinioni (personali) di chi ha scritto quella o quell'altra recensione, e di aver seguito i suoi consigli quasi come se fossero dovuti a ispirazione divina: non voglio e non posso. Ma ciò che posso affermare con assoluta certezza è che leggendo TGM non ho mai, e dico mai, sbagliato l'acquisto di un gioco. Questo perché? Perché chi si è occupato di recensire quel determinato gioco ha esperienza ed è competente nel campo videoludico. La stessa presenza di lettere dai contenuti fortemente critici nella rubrica della posta è un chiarissimo, lampante esempio dell'onestà e della serietà della Redazione. Sarebbe troppo facile, infatti, cestinare tutte le lettere che "non vanno bene" e pubblicare esclusivamente quelle in cui si tessono le lodi del Silvestri o di Paolone Besser, sottolineando così l'enorme successo della rivista e proponendola come la candidata numero 1 al trono delle riviste per PC nel settore specificatamente dedicato all'intrattenimento. Eh no, sarebbe troppo facile. TGM non l'ha fatto, ha saputo venir fuori, e da vincitore, da tutte le critiche, da tutti i commenti infuocati di lettori poco attenti, affrontandoli frontalmente, senza paura, giustificando anche i minimi particolari, con un tono quasi paternalistico, e cercando di esprimere con tutta la franchezza possibile il proprio giudizio critico, senza superare MAI i limiti. TGM è una rivista

completa, e non capisco le critiche a rubriche che la rendono ancora più enciclopedica: ragazzi, qual è il mensile che oltre ad affrontare in maniera competente la sua materia specifica, riesce anche a informarci su numerosi altri campi? Qual è la rivista che si autocritica e giustifica TUTTO a chiunque? Qual è la rivista che cerca di venire incontro ai gusti dei lettori? Risposta: TGM. Se ci si pensa, il lavoro per tenere in piedi un mensile a livello nazionale è enorme e molto stressante: sicuramente chi lo gestisce o chi ne cura alcune parti può commettere alcuni errori, involontariamente (il concetto di errore è totalmente arbitrario, tranne che in matematica e in fisica), o comunque esprimere giudizi che non vanno incontro ai gusti di Pinco Pallino, Tizio, Caio, Sempronio, ecc. Si tratta sempre, però, di una massa di lavoro e, conseguentemente, di una fatica e di uno stress tali che non è possibile non perdonare alcune distrazioni, o, se vogliamo, alcuni errori (ribadisco: concetto arbitrario) commessi dal recensore. Provate voi ad aumentare le pagine di una rivista fino al numero strabiliante di 244, e per di più sotto Natale, rimanendo lucidi e non commettendo il benché minimo errore!! Credo che molti di voi non ne sarebbero capaci o, comunque, non sarebbero in grado di gestire una mole di lavoro così soffocante. BISO-GNA RIFLETTERCI!!! Bene. (Io so, la mia lettera è un po' breve, ma nel giorno della Befana, alle 23.40, sapendo che domani si va a scuola, mi sono proprio spremuto le meningi) credo che di critiche se ne siano già fatte abbastanza; ora si deve guardare più approfonditamente e capire cosa c'è dietro alle recensioni, alle battute di spirito, alle risposte nella Posta, cioè un lavoro immenso e un impegno senza eguali. Forse chi vi scrive sarà fatto oggetto di critiche, magari anche aspre e senza possibilità di risposta: non lo so (beh, abbiamo creato il Forum sul sito di TGM proprio per i botte e risposta in tempo reale... NdSS). Ma so che affronterò tali parole come la Redazione ha affrontato tante e tante lettere infuocate, cioè con serietà, tranquillità e franchezza, senza andare mai al di là del lecito e cercando di motivare ampiamente le mie opinioni. Bravi, Ragazzi, Veramente bravi.

Lorenzo (lorenzo.sac@iol.it)

P.S: Lo so, non mi sono presentato: è l'effetto devastante di una giornata festiva passata a studiare le delusioni amorose di Catullo e le imprecazioni di Ipponatte (naturalmente con lo sfondo musicale dei PANTERA, per conciliare la concentrazione), mescolate a un 500 grammi di logaritmi e a 1 versione e mezza di Platone. Sono uno studente del liceo classico (lo so che la gran parte dei lettori di questa lettera avranno già pensato di che pasta sono fatto) e leggo da circa un anno la vostra rivista, nonostante la spesa non proprio lieve (anche se ritengo che quei soldi siano stati spesi bene). Non posso che congratularmi con voi per tutto, e sperare che continuate così per i prossimi 5.000.000 di anni.

Credo di non dover aggiungere altro, se non un paio di ringraziamenti. Ogni tanto è piacevole dare voce anche alla maggioranza silenziosa (io durante la lettura mi sono quasi commosso: grazie di cuore, Lorenzo, NdSS)...

CONCLUDENDO

Questo mese concludiamo la posta in modo un po' particolare, nel senso che inglobiamo al solito "epitaffio" la posta (molto) in sintesi. Cominciamo salutandoci due lettori che ci hanno seguiti fino qui, ma che hanno deciso polemicamente di non comprare più la nostra rivista, si tratta di Massimo "Maxime" Marino e del suo amico PiriAGA; i due ci hanno spedito un paio di e-mail molto polemiche nelle quali si segnalava la scarsa considerazione con cui ci ostiniamo a tenere il mercato Amiga, e soprattutto il secondo allegava qualche altro insulto per colorire un po' il discorso. Adesso, anche se mi sembra

demenziale rispondere a qualcuno che non leggerà probabilmente mai quanto scrivo, mi sembra corretto dare una risposta pubblica a chi continua a usare Amiga, e magari non si riconosce in frasi del tipo "Tranne pochi veterani, la redazione di TGM e M**DA PURA! Pivelli e Nerds, farlocconi alle prime armi che a malapena 2 anni fa sapevano cos'è il PC, smanettoni acritici, esaltati cerebrosi". Questa gente è fra voi, e purtroppo vi sta influenzando. Gli AMIGHISTI vi hanno dato il pane per anni. Voi ci date il benservito. Fredda logica di mercato? Non credo, il mercato, se pur minimo, garantisce quei 2/3 titoli di spessore al mese. (...) Voi ve ne FO**ETE!", visto che questo in sostanza era il succo della sua lettera (scritta per altro con tono costante - e questo è l'unico motivo per cui non è stata pubblicata per intero). Tanto per cominciare, il quadro redazionale da te dipinto è assolutamente fuori luogo, visto che un minimo criterio di selezione esiste, e se tra le pagine di TGM molte firme sono scomparse nell'arco di un mattino è proprio in virtù del medesimo. Ci dai degli "esaltati cerebrosi", ma secondo te uno che si offende per le condizioni in cui versa la propria macchina (!'Amiga), che scalpitia, scalcia e insulta, cosa dev'essere? Hai riletto bene la tua e-mail prima di mandarcela? Dici che siamo dei traditori. E allora quella vastissima percentuale di Amighisti che, nel corso degli anni, è passata in massa al PC, come dev'essere considerata? Cosa vorresti fare, andare nelle loro case armato di un lanciapietre e sterminarli uno a uno? Le cifre (sì, sono proprio le cifre che lo fanno!) parlano MOLTO chiaro: la percentuale di Amighisti, tra i nostri lettori, prima di Natale, è scesa all'11%, e tendenzialmente è destinata a diminuire ancora fino a quasi sparire, sempre che PIOS e Phase5 non vincano la loro scommessa (cosa credi, che in occasione del 25 dicembre scorso la maggior parte di questi abbia optato per una scheda acceleratrice con 68060, o piuttosto per un Pentium accessorizzato?). Lo vogliamo capire, una buona volta, che la situazione di Amiga in ITALIA è ormai drammatica, comparabile a quella del C64 alla fine del '92? Cosa vuoi che significhino "2-3 titoli al mese" in confronto alle decine in uscita mensilmente per PC e per console? Ne escono due o tre? Certo, peccato che il titolo di "spessore" sia in realtà uno solo, che ormai sia venuto meno anche il supporto degli importatori e che di conseguenza, di quei tre titoli, è già tanto che in Italia arrivi il più bello, di solito quello che recensiamo anche noi. Non è questione di "tradimento", qui non si tradisce proprio nessuno: si guarda solo da che parte tira l'aria, e ci si muove di conseguenza: se poi tu cocciutamente preferisci sentirti parte di una élite che si sta sempre più restringendo, e per questo ti senti nel diritto di offendere chi sta solo svolgendo il suo lavoro onestamente, beh, allora non posso fare a meno che rispedire al mittente i calorosi saluti che ci hai mandato, con tutte le parole al seguito. Questo dovrebbe far rizzare le orecchie (o magari i capelli, che ne so) anche ad Andrea Torricelli, che ci ha comunicato la sua intenzione d'imparare a programmare su Amiga 600, e ci ha chiesto semplicemente come fare: il punto è che per apprendere l'arte della programmazione è necessario sudare le proverbiali sette camicie, procurarsi i tool adatti e imparare a usarli (a volte sono a misura di programmatore, quindi difficili per un utente alle prime armi). E se vuoi basare su quello il tuo futuro, credo che ti convenga orientarti su macchine più diffuse, che garantiscano introiti maggiori (leggi: PC), anche perché non sarebbe molto confortante aver imparato tutto di una macchina che non possederà più nessuno. Se poi invece ci sarà l'inversione di tendenza in cui ormai ben pochi amighisti credono ancora, tanto meglio: TGM tornerà a colorarsi anche dei colori di Amiga e tutti quei musi lunghi si convertiranno - forse - al sorriso. Terminiamo così ringraziando Marco Flammini per il gentile omaggio: una fotocopia del primo articolo di BovaByte mai pubblicato "ufficialmente" su Zzap!, quello del dossier sul funzionamento dei coin-op. Una lacrimuccia di commozione e una tiratina d'orecchie: ricordi lo speciale sui giochi violenti pubblicato nella posta di due mesi prima? Buon carnevale a tutti, noi ci rileggiamo il mese prossimo!

Noi Bovas



TENETEVI FORTE
STA PER SCOPPIARE UN...

PANDEMONIUM!



BMG INTERACTIVE. IL FUTURO NON POTEVA ASPETTARE.

BMG
INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

CRYSTAL DYNAMICS

SIM COPTER

QUANDO NON VI BASTANO PIÙ
SOLO 3 DIMENSIONI PER
GIOCARRE A SIMCITY

- VOLA CON I TUOI ELICOTTERI IN AIUTO DEI SIM-CITTADINI

- CONTRASTA IN PRIMA PERSONA TUTTI I PICCOLI INCIDENTI DELLA METROPOLI

- POSSIBILITÀ DI IMPORTARE GLI SCENARI DA SIMCITY 2000 E ANCHE DALLA NETWORK EDITION

- SPEGNI INCENDI, DISPERDI LA FOLLA, INSEGUI CRIMINALI IN FUGA E COLLABORA IN TEAM CON I MEDICI DELL'OSPEDALE

- PIÙ CHE UN GIOCO DI VOLO UNA VERA "IMMERSIONE" NEL MONDO DI SIMCITY

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:

- 486 DX4 100 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o 100% compatibile
- Windows 95

Consigliati:

- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster 16
- Joystick o joystick
- Windows 95

MAXIS

PC
CD
ROM

COMPLETAMENTE
IN ITALIANO

DISTRIBUITO DA

HALIFAX

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

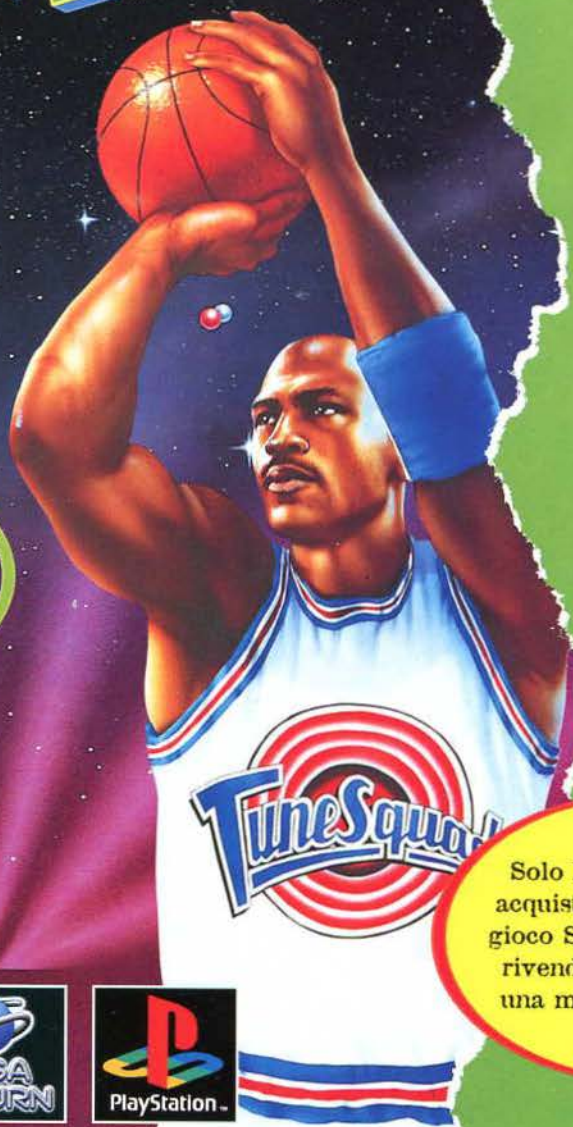
HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.3 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399



JORDAN JAMS! BUGS SLAMS!

Warner Bros.

SPACE JAM™



I cartoni animati sono stati chiamati a salvare la terra da un'invasione spaziale. Solo tu, Michael Jordan, puoi condurli alla vittoria sconfiggendo i temibili invasori a colpi di... basket! Partecipa a questa epica partita tra mirabolanti gag e tiri spettacolari!

• **GRAFICA CARTOON PER UN GIOCO DI BASKET COME NON SI ERA MAI VISTO!**

• **POSSIBILITÀ DI SELEZIONARE IL PROPRIO TEAM TRA NUMEROSI PERSONAGGI CARTOON, OGNUNO CON LE PROPRIE CARATTERISTICHE E ABILITÀ SPECIALI**

• **COMPETI CONTRO I PIÙ FORTI E BRUTALI GIOCATORI INTERGALATTICI!**

REQUISITI DI SISTEMA

- 8 MB RAM (16 racc.)
- Pentium 90 o superiore
- SVGA 1 MB
- CD ROM 2x (4x racc.)
- Scheda SoundBlaster o compatibile
- Tastiera, mouse

Solo Halifax ti regala, acquistando il fantastico gioco SPACE JAM da un rivenditore autorizzato, una meravigliosa spilla.

Acclaim
entertainment, inc.
www.acclaimnation.com

**PC
CD
ROM**



Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

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

DISTRIBUITO DA
HALIFAX

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



seguirà versione
COMPLETAMENTE
IN ITALIANO



Numero Verde
167-821177

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

LEADER