K

CD-ROM
PC
AMIGA
3DO
MACINTOSH
CD[32] CD-I
+ MULTIMEDIA

Anno VII n. 4
APRILE 1995
L. 5.500

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

QUALCOSA DI ORRENDO IN AGGUATO

Microforum

FLIGHT UNLIMITED

FULL THROTTLE

LUCASARTS COLPISCE ANCORA

ISSN 1122-1313

RECENSIONI

FULL THROTTLE • FLIGHT UNLIMITED • BLACK THORNE • LOADSTAR ULTIMATE BODY BLOWS • KA-50 HOKUM • GUILTY • TOWER ASSAULT • RISE OF THE TRIAD • TERRANOVA • GUNSHIP APACHE • MORTAL KOMBAT II • CHAMPIONSHIP MANAGER • ARMORED FIST • WINGS OF GLORYMAABUS • SPACE ACE • EVOCATION 2

TNT

LITTLE BIG ADVENTURE
KING'S QUEST 7
ALONE IN THE DARK 3

T.N.T. CHEAT

4 PAGINE DI GABOLE E TRUCCHI

Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Rosero

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	39000	
A10 TANK KILLER	39000	
AKIRA	79900	
ALADDIN	79900	
ALIEN BREED 2	69900	79000
ALIEN BREED SPECIAL EDITION	39000	
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39000	
ATR	69900	
B17 (BUDGET EDITION)	49000	
BANSHEE	59000	
BATTLE OF BRITAIN	79900	
BENEATH A STEEL SKY	99900	
BENEFACTOR	79000	
BEST OF THE BEST	TEL.	
BILL'S TOMATO GAME	79000	
BLOODNET	69900	79000
BODY BLOWS 2	69900	69000
BRIAN THE LION	59000	
BRUTAL FOOTBALL	TEL.	
BUMP'N'BURN	69900	
BURNING RUBBER	59900	59900
BURNTIME	59900	59900
CANNON FODDER	69900	
CANNON FODDER II	79000	
CARDINAL	19000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	59000	
CHAOS ENGINE	69900	59000
CHRISTMAS LEMMINGS 94	79000	
CIVILIZATION	109900	99900
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69000	
CLASSIC COLLECTION DELPHINE	69000	
CLOCKWISER	49900	
CLUB FOOTBALL 'THE MANAGER'	59900	
COMBAT AIR PATROL	79000	
COMBAT CLASSICS 3	79000	
COMPLETE CHESS SYSTEM	79000	
COOL SPOT	69900	
COSMIC SPACEHEAD	59900	
CRYSTAL DRAGON	69900	
CURSE OF ENCHANTIA	39000	
CURSE OF ENCHANTIA 2	TEL.	
CYBER PUNK	59000	
CYTRON	79000	
DARKMERE	69900	
DARKSEED	TEL.	
DAWN PATROL	79000	
DETROIT	79000	
DIGGERS	89000	
DRAGONSTONE	79900	
DREAMWEB	79900	79000
DUNE II	79900	
EMBRYO	69900	
EPIC	39000	
EUROPEAN CHAMPIONS (BUDGET EDITION)	39000	
EYE OF THE BEHOLDER	49000	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39000	
F117A NIGHTHAWK	39000	
FANTASY MANAGER	49000	
FIELDS OF GLORY	89900	89900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89900	
FLAG	TEL.	
FLY HARDER	39900	
FOOTBALL GLORY	59000	69000
FORMULA 1	59900	
FRONTIER - ELITE II	79900	
GEAR WORKS	39900	
GENESIA	79900	
GLOBDULE	59900	
GOBLINS III	89900	
GUARDIAN	69000	
GUNSHIP 2000	39000	79000
HEIMDALL II	79900	79900
HEXX	79000	
HIGH SEAS TRADER	79900	
HIRED GUNS	79900	
HISTORY LINE 1914-1918	79000	
HUMAN RACE	TEL.	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89900	89900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	79000	
ISHAR 3	69000	79000
JAMES POND III	69900	
JET STRIKE	69900	
K240	69900	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59900	69900
KID CHAOS	59900	
KING'S QUEST VI	49000	
KING'S TABLE	79900	
KINGMAKER	89900	
KINGPIN	39900	
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59900	
LAST ACTION HERO	69900	
LEGACY OF SORASIL	59900	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69000	69000
LIVING PINBALL	TEL.	
LORDS OF THE REALM	79000	79000
MAGIC BOY	59900	
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69900	
METAMORPHOSIS	TEL.	
MICROMACHINES	59000	
MONKEY ISLAND 2	119900	
MORPH	59900	69000
MORTAL KOMBAT 2	69000	
MR BLOBBY	49900	
MR NUTZ	49900	
NICKY 2	TEL.	
OUT TO LUNCH	69900	
OVERLORD	69000	
PERIHELION	69900	
PGA EUROPEAN TOUR	59900	69900
PGA TOUR GOLF	79000	
PINBALL FANTASY	69000	
PINBALL ILLUSION	69000	69900
PINKIE	69900	
POWERDRIVE	69000	
PREMIER MANAGER 3	59000	59000
PRIME MOVER	79900	
PUTTY SQUAD	TEL.	
QUIK	59000	
RALLY CHAMPIONSHIP	69900	69900
RETEE 2	59900	
REUNION	79000	79000
RISE OF THE ROBOTS	89900	99900
ROADKILL	69000	
RUFF & TUMBLE	59900	
RYDER CUP	TEL.	59000
SABRE TEAM	69000	
SECOND SAMURAI	79900	
SEEK AND DESTROY	49900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49900	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79900	
SEVENTH SWORD OF MENDOR	TEL.	
SHADOW FIGHTER	69000	69900
SHADOW WORLDS	29000	
SHAQ-FU	49900	69900
SHUTTLE	39000	
SIERRA SOCCER	79900	
SILLY PUTTY 2	TEL.	
SIM CITY 2000	99000	79000
SIM CLASSIC	79000	
SIM LIFE	39000	39000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89900	99900
SIMON THE SORCERER II	TEL.	
SKELETON KREW	79000	
SKIDMARKS	59900	
SOCCER SUPER STARS	89900	89900
SPACE HULK	79000	
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	79000	
STRIP POT	59000	
SUBWARS 2050	89900	
SUPER STARDUST	79900	
SUPER STREET FIGHTER 2	TEL.	
SUPERFROG	79900	
SYNDICATE	89000	
T-RACER	TEL.	
TEAM YANKEE	39900	
TENSAI	TEL.	
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	59900	
THE BLUE & THE GRAY	79000	
THE CARL LEWIS CHALLENGE	79000	
THE CLUE	69900	69900
THE LION KING	79900	
THE SETTLERS	89900	
THEATRE OF DEATH	79900	
THEME PARK	99000	99000
TOP GEAR 2	59000	59000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39000	39000
TOTAL CARNAGE	69900	69900
TOWER ASSAULT	49900	
TRADERS	TEL.	
TRAPS'N'TREASURE	TEL.	
TROLLS	39000	39000
TURBO TRAX	TEL.	
TURNING POINTS	79900	
UFO	79900	
UNIVERSE	79900	
URIDIUM 2	69900	
VALHALLA	79000	
VIKINGS	29000	
VITAL LIGHT	69900	
VOYAGES OF DISCOVERY	49900	
WALKER	69900	
WATERWORLD	TEL.	
WEMBLEY SOCCER	TEL.	
WHIZZ	69900	69900
WILD CUP SOCCER	55000	
WIZ'N'LIZ	69900	
WIZKID	39900	
WONDER DOG	49900	
ZEEWOLF	69000	
ZONE WARRIOR	79900	
ZONKED	79000	
ZOOL 2	59900	

AMIGA CD32™

AKIRA	79900
ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	29000
AMERICAN FOOTBALL	49000
ARCADE POOL	39000
BANSHEE	69900
BATTLECHESS ENHANCED	69900
BATTLETOADS	59900
BEAVERS	59000
BRIAN THE LION	49000
BRUTAL FOOTBALL (BUDGET EDITION)	29000
BUBBA'N'STIX	59900
BUBBLE AND SQUEAK	69900
BUMP'N'BURN	69900
CANNON FODDER	69900
CAPTIVE 2/LIBERATION	49000
CASTLES II	59000
CHAMBERS OF SHAOLIN	19000
CHAOS ENGINE	69900
CHUCK ROCK	49900
CYBERWAR	TEL.
DARKSEED	79900
DEEP CORE	69900
DEFENDER OF THE CROWN 2	59000
DENNIS	49900
DISPOSABLE HERO	69900
DRAGONSTONE	79900
EMERALD MINE	39000
EXTRACTORS	59900
FIELDS OF GLORY	69000
FIRE FORCE	59000
FRONTIER - ELITE II	69900
FURY OF THE FURRIES	79900
GLOBAL EFFECT	39000
GUARDIAN	69900
GUNSHIP 2000	79900
HEIMDALL II	69900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69900
INFERNO	TEL.
JAMBALA	69900
JAMES POND III	79900
JET STRIKE	59900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	43000
JUNGLE STRIKE	69900
KID CHAOS	69900
LABYRINTH OF TIME	29000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59900
LEGACY OF SORASIL	69900
LITIL DIVIL	69900
LOTUS TRILOGY	59900
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69900
MEAN ARENAS	69900
MEGARACE	89900
MORPH	79900
MORTAL KOMBAT	TEL.
NAUGHTY ONES	59900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79000
OUT TO LUNCH	55000
OVERKILL & LUNAR-C	19000
PGA TOUR GOLF	59000
PINBALL FANTASY	79900
PINKIE	79900
PLANET FOOTBALL	89900
QUIK	79900
RALLY CHAMPIONSHIP	79900
RISE OF THE ROBOTS	79900
ROADKILL	69000
RYDER CUP	69900
SABRE TEAM	69900
SEEK AND DESTROY	39000
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93	39000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	59900
SHADOW FIGHTER	69000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89900
SKELETON KREW	69900
SLEEPWALKER	59000
SOCCER SUPER STARS	89900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69900
SUBWARS 2050	79900
SUPER STARDUST	79900
SUPERFROG	39900
SURF NINJAS	69900
THE LOST VIKINGS	49000
THEME PARK	69000
TOTAL CARNAGE	69000
TOWER ASSAULT	69000
TROLLS	64900
UFO	79900
ULTIMATE BODY BLOWS	79900
UNIVERSE	69000
VIDEO CREATOR	89000
VITAL LIGHT	69900
WHIZZ	79900
WILD CUP SOCCER	59000
ZOOL	29000
ZOOL 2	69900

QUEEN COMPUTER

E' nato il QUEEN CLUB,
il Club riservato a tutti gli amici della QUEEN COMPUTER
FANNE PARTE ANCHE TU !

Facendo un acquisto riceverai l'esclusiva spilla oro del Club, la tessera risparmio FIDELITY CARD ed il periodico mensile QUEEN MAGAZINE

TI ASPETTIAMO !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

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

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

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

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

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

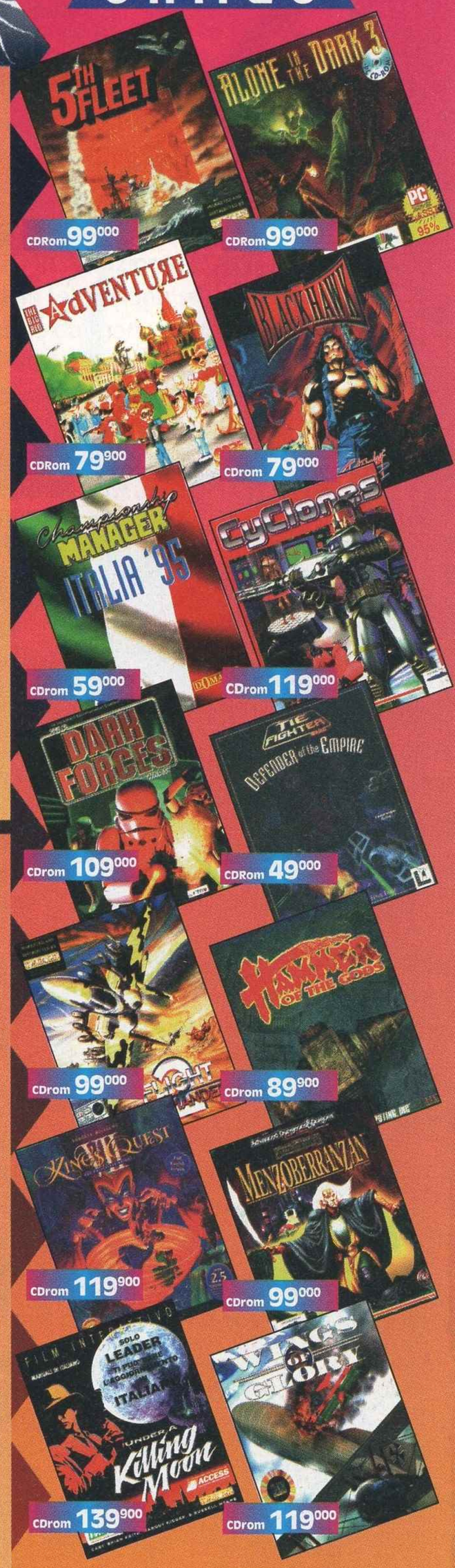
PC

1942 AIR PACIFIC WAR	99000
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	49000
A10 TANK KILLER	39000
ACES OF THE DEEP	99900
ALADDIN	89900
ALIEN LEGACY	99900
ALONE IN THE DARK 2	119900
ALONE IN THE DARK 3	TEL.
ARMORED FIST	89000
ATP	119900
AXESS DENIED	TEL.
BATTLE ISLE 2	99900
BATTLEDROME	49000
BC RACERS	79900
BEAT THE HOUSE	79900
BIG RED ADVENTURE	79900
BIO FORGE	TEL.
BLACK HAWK	79900
BUREAU 13	79900
CANNON FODDER II	79900
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	59000
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69000
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	79900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99900
COMBAT CLASSICS 3	79000
COMMAND ADVENTURE STARSHIP	69000
CURSE OF ENCHANTIA 2	TEL.
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	119900
DAWN PATROL	99000
DEFENDER OF EMPIRE	49000
DELTA V	109900
DESCENT	89900
DISCWORLD	99900
DOOFUS	TEL.
DOOM	99900
DOOM II	99900
DOOM II EXPANSION	39900
DOOM II UTILITIES	39900
DREAMWEB	99900
DUNGEON HACK	99900
EARTH SIEGE	89000
ECSTATICA	129000
FANTASY MANAGER	69000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99000
FIFTH FLEET	99000
FLIGHT COMMANDER II	99000
FLIGHT SIMULATOR 5	149900
FRONT LINES	89900
GABRIEL KNIGHT	119900
GENESIA	79900
GREAT NAVAL BATTLES 2	129900
GUILTY	79900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	109900
HARPOON 2	129900
HARPOON CLASSICS	69000
HEIRS TO THE THRONE	109900
HERETIC	TEL.
HIGH SEAS TRADER	89900
HOKUM KA-50	99900
INDY CAR RACING	99000
INFERNO	TEL.
INHERIT THE EARTH	89900
IRON ASSAULT	99000
ISHAR 3	79900
JACK THE RIPPER	TEL.
JAMMIT	TEL.
JAZZ JACK RABBIT	TEL.
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	69900
KING'S QUEST VII	TEL.
KINGS RANSOM	TEL.
KLICK AND PLAY	99000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69000
LANDS OF LORE	79000
LARRY 6	99900
LEGIONS	89900
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	79000
LIVING PINBALL	TEL.
LORDS OF MIDNIGHT	89000
LORDS OF THE REALM	99900
MASTER OF MAGIC	119900
MENZOBEERANZAN	99000
METAL MARINES	TEL.
MICROSOFT GOLF (WINDOWS)	99000
MORTAL KOMBAT 2	69000
MR BLOBBY	49000
NASCAR	109000
NFL 95 (PC WINDOWS)	69000
ONE MUST FALL	TEL.
OPERATION BODY COUNT	79900
OPERATION CRUSADER	99000
OUTPOST	99000
PACIFIC STRIKE	129900
PANZER GENERAL	99000
PINBALL 2000	39900
PIZZA TYCOON	129900
PLANET FOOTBALL	99000
PLAYER MANAGER	TEL.
POWERDRIVE	69000
PREMIER MANAGER 3	79000
PROJECT-X	49000
QUARANTINE	99000
RAILROAD TYCOON DELUXE	TEL.
RALLY	89900
RALLY CHAMPIONSHIP	79000
RAPTOR	89900
RED CRYSTAL	109900
RETRIBUTION	89000
RISE OF THE ROBOTS	89900
RISE OF THE ROBOTS SVGA	99000
RISE OF THE TRIAD	89000
SEAWOLF	129900
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	TEL.
SEVENTH SWORD OF MENDOR	TEL.
SHADOW WORLDS	39000
SIM CITY	119000
SIM CITY / GRAPHICS	49000
SIM CITY / GRAPHICS (WINDOWS)	49000
SIM CITY 2000	129900
SIM CITY DELUXE	99000
SIM EARTH	39000
SIM LIFE	39000
SIM TOWER	TEL.
SIMON THE SORCERER II	TEL.
SOCCER SUPER STARS	89900
SOCCER TEAM MANAGER	59000
SPACE FEDERATION	89900
SPACE QUEST V (ITA)	109900
SPACE QUEST VI	TEL.
SPACE SIMULATOR	109900
SPEED RACER	99000
SPLIT SCREEN SOCCER MANAGER	39000
STALINGRAD	109000
STAR FLIGHT	79000
STAR REACH	TEL.
STAR TRAIL REALMS ARKAN	99000
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	109000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	89000
STARLORD	119900
STRIKE COMMANDER	139900
SUPER STREET FIGHTER 2	TEL.
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99900
SUPERSKI PRO	89900
SURF NINJAS	79900
SYNDICATE	109000
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT	49900
SYSTEM SHOCK	119900
T.F.X.	119900
TEAM YANKEE	39900
TERMINATOR RAMPAGE	TEL.
TERROR OF THE DEEP	TEL.
THE BLUE & THE GRAY	89000
THE CLUE	89000
THE DAWN OF AERIAL COMBAT	TEL.
THE ELDER SCROLLS:THE ARENA	119900
THE HORDE	99900
THE LION KING	89900
THE SCROLL	59000
THE SETTLERS	89900
THEME PARK	109900
TIE FIGHTER	129900
TORNADO & DESERT STORM	79900
TOTAL CARNAGE	89900
TRADERS	TEL.
TRANSPORT TYCOON	119900
TURNING POINTS	79900
UFO (VERSIONE ITALIANA)	99900
ULTIMA VII BLACK GATE (BUDGET ED.)	49000
ULTIMA VIII : PAGAN	129900
ULTIMA VIII : PAGAN S.A.P.	79900
ULTIMATE BODY BLOWS	79900
UNIVERSE	89900
US NAVY FIGHTER	TEL.
VIKINGS	29000
VIRTUOSO	89000
VITAL LIGHT	69900
VOYAGES OF DISCOVERY	59900
WACKY FUNSTERS	TEL.
WARCRAFT	99900
WATERWORLD	TEL.
WHIZZ	79900
WING COMMANDER ARMADA	109900
WOLF	79000
WOLFENSTEIN 3D	49900
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	49900
XENOBOTS (BUDGET EDITION)	29000

CDrom

ACES OF THE DEEP	119900
ADVANTAGE TENNIS	96900
AFTER THE DARK TRILOGY	109000
AIR HAVOC CONTROLLER	89000
ALIEN LOGIC	99000
ALONE IN THE DARK 3	99000
ARMORED FIST	99000
ATP	299000
BATTLE BUGS	99900
BATTLE ISLE 2	129900
BATTLE ISLE 2 D.DISK (TITAN LEGACY)	59000
BATTLECHESS COLLECTION	99000
BIG RED ADVENTURE	79900
BLOODNET	99900
BUREAU 13	79900
CHAOS CONTINUUM	99900
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	69900
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	79900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99900
COMBAT CLASSICS 3	79000
COMMAND ADVENTURE STARSHIP	69000
COMMANDER BLOOD	99000
CREATURE SHOCK	109000
CRIME PATROL	99000
CRITICAL PATH	119000
CYBERIA	119900
CYBERRACE	109900
CYBERWORLDS	89000
CYCLEMANIA	99900
DAEMONSGATE	89900
DARK FORCES - STAR WARS	109000
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	129900
DAWN PATROL	99000
DEATHGATE	99000
DESCENT	89900
DOOM DATA DISK DI-ZONE	49000
DOOM II	99900
DOOM TOOLKIT	39900
DOUBLE PACK - LUCAS ARTS	119000
DREAMWEB	99900
DUNE II & LURE OF TEMPTRESS	49000
DUNGEON HACK	105000
EARTH SIEGE	119900
ECSTATICA	99900
EXTRACTORS	79900
F14 FLEET DEFENDER GOLD	99000
FALCON 3.0 + TORNADO	99900
FALCON GOLD	109000
FANTASY EMPIRES	99000
FANTASY FEST	129000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99000
FIFTH FLEET	99000
FLIGHT COMMANDER II	99000
FREDDY PHARKAS	99000
FRONT LINES	89900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO '95	119900
GABRIEL KNIGHT	69000
GATEWAY II	99000
GENESIA	89000
GOBLINS III	119000
GRANDEST FLEET	89000
GREAT NAVAL BATTLES 2	109000
GUILTY	89000
GUNSHIP 2000	39000
HAMMER OF THE GODS	89900
HELL	119000
HIGH SEAS TRADER	89900
INFERNO	129000
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	99000
IRON ASSAULT	129000
IRON HELIX	109000
ISHAR 3	89000
ISLE OF THE DEAD	49000
JET STRIKE	79000
KING'S QUEST VII	119000
KING'S TABLE	89000
KLICK AND PLAY	99000
KYRANDIA III	129000
LABYRINTH OF TIME	99000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69000
LANDS OF LORE II	TEL.
LARRY 6	99900
LARRY COLLECTION 1-6	99000
LEGEND OF KYRANDIA + HOOK	49000
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	99000
LINKS	109900
LINKS PRO	109000
LITIL DIVIL	79000
LITTLE BIG ADVENTURE	129000
LORD OF THE RINGS	99000
LORDS OF MIDNIGHT	89900
LORDS OF THE REALM	99000
LOST EDEN	TEL.
MAGIC CARPET	129000
MASTER OF MAGIC	119900
MEGARACE	69900
MENZOBEERANZAN	99000
METAMORPH 3D	89000
MICROCOSM	139900
MICROSOFT GOLF (WINDOWS)	119000
MORTAL KOMBAT 2	89000
MYST	139900
NASCAR	129000
NHL 95	109900
NOCTROPOLIS	119000
NOVASTORM	99000
OPERATION BODY COUNT	79000
OUTPOST	109000
PANZER GENERAL	99000
PATRICIAN	99000
PGA TOUR 486	119000
PHANTASMAGORIA	TEL.
PICTURE PERFECT GOLF	TEL.
PINBALL FANTASIES DELUXE	89000
PINBALL WORLD CUP	99000
POWERDRIVE	69000
PREMIER MANAGER 3	69000
QUARANTINE	99000
RALLY CHAMPIONSHIP	89000
REBEL ASSAULT	129000
RETRIBUTION	89000
RETURN TO RINGWORLD	109000
RETURN TO ZORK	109000
RINGWORLD	99000
RISE OF THE ROBOTS	109000
RISE OF THE ROBOTS (CON CD E VHS)	129000
RISE OF THE TRIAD	89000
ROBOCOP 3 + DUNE	59000
SABRE TEAM	69900
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49000
SHADOWS OF CAIRN	TEL.
SILENT SERVICE II	129000
SIM CITY	109000
SIM CITY 2000	109000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	109000
SOCCER SUPER STARS	89900
SOCCER TEAM MANAGER	59000
SPACE ACE	119900
SPACE QUEST COLLECTION	109000
SPACE QUEST VI	TEL.
SPACE SIMULATOR	79000
SPLIT SCREEN SOCCER MANAGER	49000
SPORT BLOOPERS	39900
STALINGRAD	109000
STAR CRUSADER	99000
STAR TRAIL REALMS ARKAN	99000
STARLORD	99900
SUPER STRIKE COMMANDER	129900
SYNDICATE PLUS	139000
SYSTEM SHOCK	109000
T.F.X.	109000
TACTICAL MANAGER	79000
TASK FORCE 1942	39900
TEAM YANKEE	39900
TECHNO MAYAS	99000
THE 11TH HOUR	TEL.
THE 7TH GUEST	159000
THE BLUE & THE GRAY	99900
THE ELDER SCROLLS:THE ARENA	119900
THE HORDE	99900
THE LAST DYNASTY	119000
THE LAWNMOVER MAN 2 (CYBERWAR)	129000
THE MASK : THE ORIGIN	59900
THEME PARK	139000
TORNADO & DESERT STORM	89900
TORNADO (BUDGET EDITION)	39000
TRANSPORT TYCOON	129900
UFO (VERSIONE ITALIANA)	99900
ULTIMA DA I A VI SERIES	139000
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	139000
ULTIMA VII COMPLETE	139000
ULTIMA VIII : PAGAN	139000
ULTIMATE NFL COACHES CLUB FOOTBALL	TEL.
UNDER A KILLING MOON (VER.ITALIANA)	169900
UNIVERSE	89900
US NAVY FIGHTER	119000
VIRTUOSO	89000
VOYEUR	89000
WARCRAFT	99900
WING COMMANDER III	149000
WINGS OF GLORY	109000
WINGS OVER EUROPE	119000
WOLF	99000
WOODRUFF	89900
WORLD CUP GOLF	129000
X-WING ENHANCED	129000
ZEPHIR	109900
ZEPPELIN	109900

THE TOP GAMES



ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

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

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

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

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

K

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	computer	prezzo

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L. 18.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR	L. 28.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

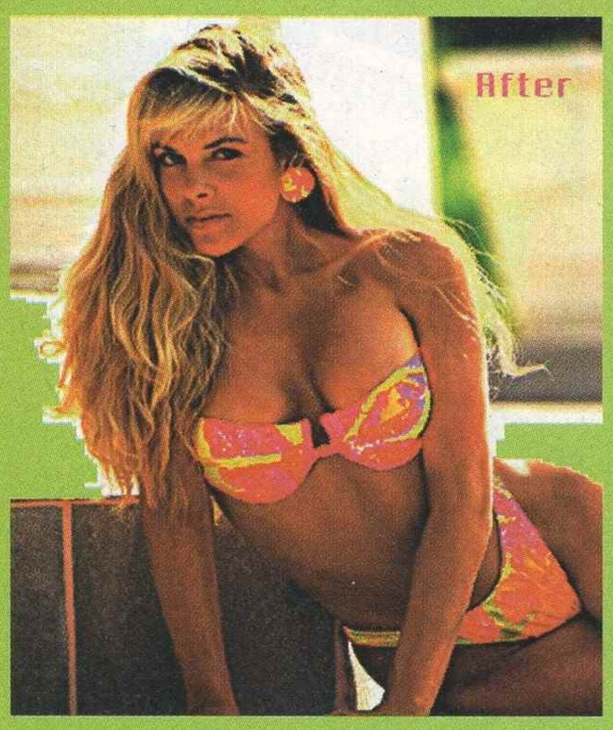
TOTALE L.

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

NEWEL® srl
computers e videogames

20125 Milano
Via Mac Mahon, 75
Informazioni 02/39260744 (5 linee)
Ordini fax 02/33000035 (2 linee)

CD ADULTI



101 SEX POSITION 1 69.000
50 posizioni descritte e dimostrate. Vietatissimo !
101 SEX POSITION 2 69.000
Altre 50 posizioni ampiamente dimostrate. Grafica super.
ADULT SHARE VOL. 1 29.000
Centinaia di immagini hard in formato GIF
ADULT SHARE VOL. 2 29.000
Vedi vol. 1
ALL BEAUTIES 69.000
Oltre 600 MB di immagini e mini films anche SVGA
AMERICAN GIRLS 69.000
Tutte, ma proprio tutte le ragazze di PLAYBOY.
ASIAN HOT PICS 39.000
Bellisime ragazze orientali proprio per tutti i gusti.
BROTHER & SISTER 39.000
Films hard in Italiano con celebri pornostar.
BUBBLE BUTS 49.000
Raccolta movie per Windows con i migliori fondoschiena.
BUSTY BABES VOL. 2 79.000
1000 immagini, dalle più autorevoli riviste adulti americane
CHELSEA 49.000
Il famoso quartiere erotico londinese visto da dentro.
DANISH GIRLS EXCLUSIVE 39.000
Che le danesi erano belle si sapeva, ma così…
DANISH GIRLS ONLY VOL. 1 39.000
Solo ed esclusivamente ragazze danesi.
DIGITAL DELIGHTS 69.000
Nuove immagini Hard che non vi faranno dormire la notte.
DIRTY BOB'S X-CEL. ADV. 69.000
Famose spogliarelliste davanti e dietro le quinte.
EROTIC FANTASIES 59.000
Centinaia di ragazze stupende da usare in desk-top.
EROTIC LANDSCAPES 89.000
Mini Movies Video Windows di ragazze tutte nude per voi.
EROTIC DA VOL 1 A 8 29.000
Serie di 8 CD acquistabili singolarmente.
FAO VOL 1 59.000
Tantissime animazioni e immagini Hard
FAO VOL 2 59.000
Il naturale seguito del primo
FAO VOL 3 59.000
Il naturale seguito del secondo
GIRLS DOIN' GIRLS 49.000
Tante ragazze pochi vestiti…
GIRLS ON CD VOL. 1 39.000
100 ragazze in formato foto-CD 16 milioni di colori.
GIRLS ON CD VOL.2 39.000
Vedi vol. 1
HIDDEN OBSESSION 59.000
Un film hard vero e proprio 90 minuti con Janine !!
IMMORTAL DESIRE 59.000
Questo CD farebbe risorgere anche un morto.
LADY IN SPAIN 69.000
Eccezionalmente Hard le avventure in Spagna di 3 amiche.
LEGEND OF OVERFRIEND 79.000
Cd imperdibile per collezionisti del genere.
MARK OF ZARA 49.000
Photo Cd con Zara nei momenti più intimi.
NIGHT AT DRIVE IN 59.000
Forse non tutti sanno che al drive in non si guarda solo il film.
SEX 59.000
Imperdibile !!! …CD che scotta !!!!!!!!!!!
SPY CLUB 79.000
Non il club delle spie, ma il club dove si spia.
SUPER MODEL EXOTIC 69.000
Ottima raccolta di nudi con bellissime foto e tanti videoclip.
VAMPIRE'S KISS 99.000
Hard Adv. in un castello medioevale. Scenari renderizzati 3D.
VIRTUAL VIXENS 99.000
Dove la fantasia diventa Realtà Virtuale. Hard adventure.

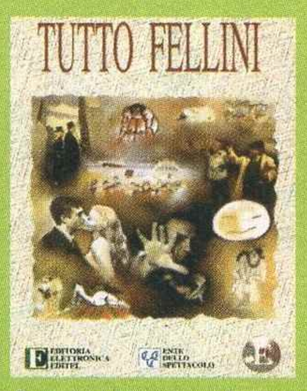
CD UTILITY

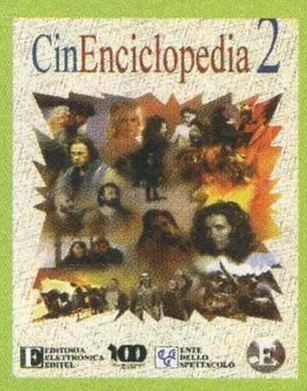
10 Pack volume 2 99.000
Raccolta 10 Cd di giochi,utility e immagini.
3000 Photogallery 49.000
3000 immagini royalty free da usare a piacimento
Best of Shareware 39.000
Il migliore Shareware per Dos selezionato per voi.
Best of Windows Shar. 39.000
Il migliore recente Windows Shareware selezionato per voi.
Business Shareware 29.000
I migliori programmi shareware per lavorare.
Cica Windows 69.000
3 CD con svariate centinaia di utilities per Windows datate"94.
Cinenciclopedia 99.000
La più completa enciclopedia del cinema in Italiano
Cinenciclopedia 2 149.000
La nuova edizione più completa, in Italiano.
Clip Art Cornucopia 49.000
Migliaia di nuve clip art per tutti gli usi desk-top.
Corel Draw 5 Companion 99.000
Set di 2 CD con Utility e timmagini per il vostro Corel Draw 5
Corel People 109.000
Immagini di persone da usare con Corel Draw
Current Shareware Vol.2 69.000
Secondo volume di questa fortunatissima serie.
Dr. Graphics 39.000
Utilities, convertitori, immagini e cio' che serve per la grafica.
Dr. Music Lab 39.000
Utilities, manipolatori, suoni e cio' che serve per la musica.
Dr. Reference 39.000
Utility,tool,sorgenti per i linguaggi di promgrammazione
Gif Galaxy 69.000
Centinaia di nuove immagini Gif per tutti gli usi e gusti.
Grande encicloped. Miltimed. 360.000
Dalla Peruzzo editore un'enciclopedia per tutta la famiglia
Kasko's Super Shareware 39.000
Ultimissimo arrivo Shareware. Economicissimo !!!.

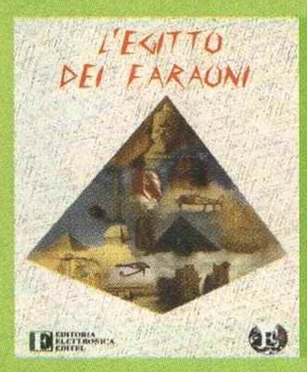
Kodak Photo CD 49.000
Trasforma il tuo CD ROM in un lettore di Photo CD
Magical World of Multimedia 19.000
Animazioni, immagini, programmi per la multimedialità
Media Maestro 59.000
Creatore di clip multimediali per Windows
Media Share vol. 1/16 29.000
Serie di 16 cd acquistabili singolarmente
Metamorph 3D 99.000
Programma di morphing con effetti tridimensionali
Monster Media '94 59.000
Raccolta di utility dall'inizio '94 a oggi.
Multimedia110 Titles 59.000
Un Cd tutto da scprire che tocca vari generi.
Night Owl Shareware Vol. 13 69.000
Raccolta di utility per Windows.
Night Owl Shareware Vol. 14 59.000
Ultimissimo nato della serie Night Owl.
Personal Photo CD 59.000
Raccolta immagini+gestori Photo Cd+ soft. audio Cd.
Photo CD Workshop 59.000
Laboratorio fotografico professionale per Windows.
Shareware On Line 4 39.000
Ultimo arrivato anche per la famosa serie ON-LINE.
Simtel '94 59.000
2 CD pieni di nuovissimo shareware datato Marzo 1994.
Sound Sensations 39.000
Generosa raccolta di file musicali, Midi, campioni e Utility.
Typo Share 29.000
Più di 500 titpi di nuovi Fonts postscipt e Truetype per Wind.
Ultrasound Experience 19.000
Migliaia di file musica formato wav,mod,mid,ecc.
Virtual 3-D 49.000
Immagini e animazi. 3-D di svariati generi. Occhialini inclusi.
Windows Anim. Festival 59.000
Bellissime animazioni su Windows.
Windows Heaven Vol. 2 39.000
Un fantastico paradiso per Windows.
World Atlas version 4 69.000
Atlante per il tuo PC sotto Windows o Dos a richiesta.
World of Windows 39.000
Shareware per Windows da tutto il mondo

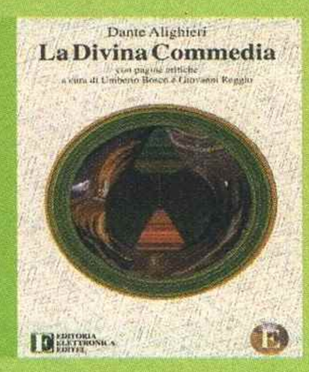
CD EDUCATIVI IN ITALIANO

Dante Pc Talk 99.000
La Divina Commedia su un solo Cd con recita di attori famosi.
Dinosaur Adventure 99.000
Programma multimediale per imparare tutto sui dinosauri.
Dizionario Italiano 249.000
Completo ed aggiornatissimo vocabolario della lingua italiana.
Dizionario Italiano Win. 199.000
Vocabolario della lingua italiana per Windows.
Elvis on CD - ROM 39.000
Tutto sul mitico musicista.
Enciclopedia Multimediale 1.249.000
La più completa enciclopedia composta da 7 CD..
Fellini 109.000
La filmografia del Maestro del cinema Italiano.
Great 20th Cent. Artists 119.000
Le opere, le biografie, di 87 grandi pittori contemporanei
Il bel paese 49.000
Photo Cd con 157 foto dell'Italia dei fotografi più famosi.
Io parlo Francese 89.000
Impara il Francese divertendoti. Dai 9 anni fino ad adulti.
Io parlo Francese Junior 89.000
Impara il Francese divertendoti. Dai 4 ai 9 anni.
Io parlo Inglese 89.000
Impara l'inglese divertendoti. Dai 9 anni fino ad adulti.
Io parlo Inglese Junior 89.000
Impara l'inglese divertendoti. Dai 4 ai 9 anni.
Io parlo Spagnolo 89.000
Impara lo Spagnolo divertendoti. Dai 9 anni fino ad adulti.
Io parlo Spagnolo Junior 89.000
Impara lo Spagnolo divertendoti. Dai 4 ai 9 anni.
Io parlo Tedesco Junior 89.000
Impara il Tedesco divertendoti. Dai 4 ai 9 anni.
Italia 149.000
Scoprite l'Italia, itinerari, monumenti, storia di 250 città.
Jovanotti 99.000
Il più famoso e spettacolare CD multimediale del momento
La Div.Commedia Completa 269.000
Versione integrale di Inferno, Paradiso e Purgatorio.
L'Egitto dei Faraoni 79.000
Perr sapere tutto sull'Egitto da casa.
Medieval France 119.000
Un'opera completa sulla Francia Medievale
Mondiali di Calcio 29.000
Completa enciclopedia sulla storia dei mondiali di calcio.
Mondo Animale 59.000
Foto e commenti di quasi tutti gli animali del mondo. Italiano
My first dictionary 159.000
Un completo dizionario in inglese per i piuù piccoli. .
Stelle Pianeti e dintorni 69.000
Foto, animazioni e sonoro Super CD di Astronomia.
Stelle Pianeti e dintorni 2 69.000
LAstronomia.greti con questo Cd.
Tutto il Milan 49.000
ria del Grande Milan su Cd interattivo.
Way things work 159.000
Sapere come funzionano tanti oggetti intorno a noi.Per piccini.



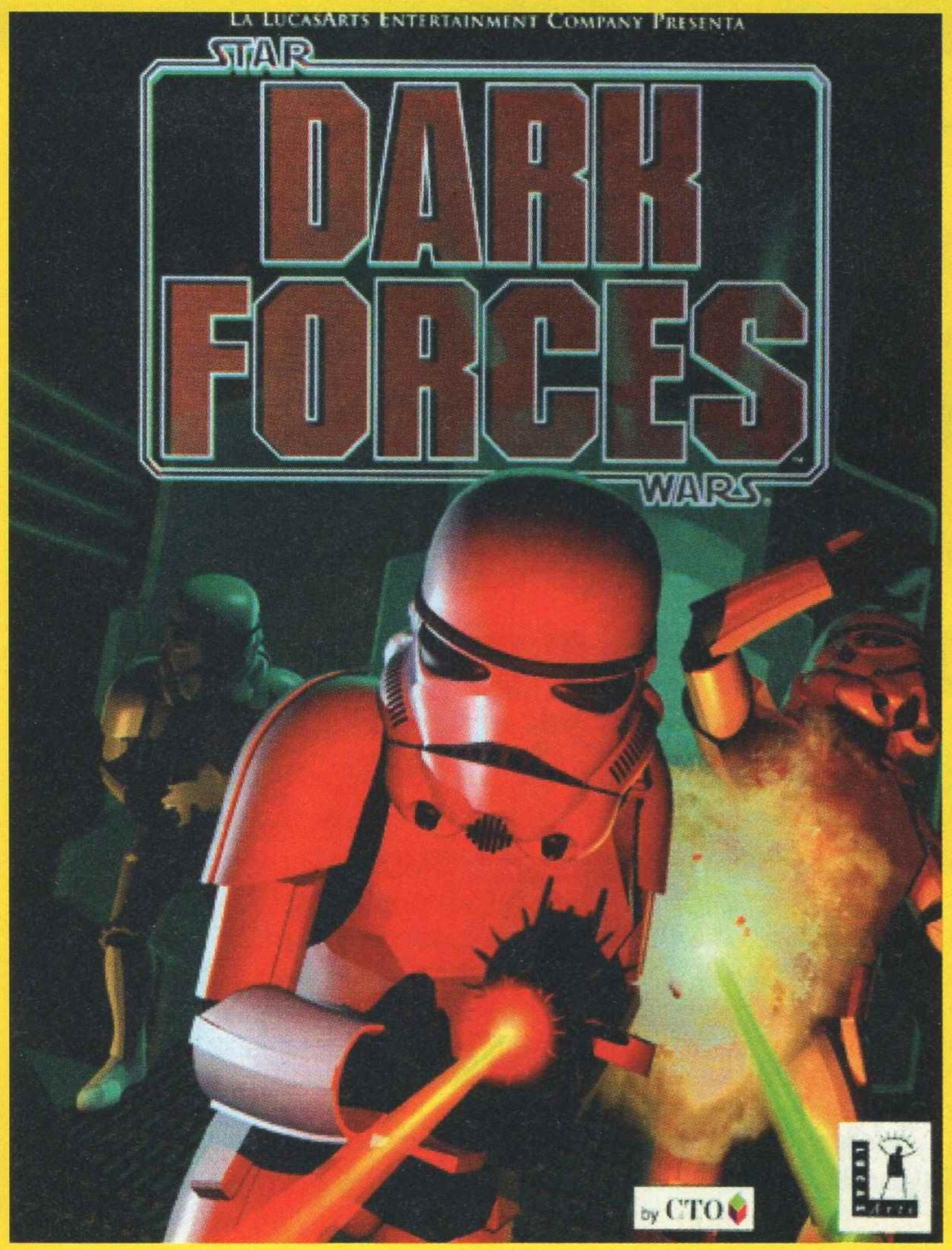


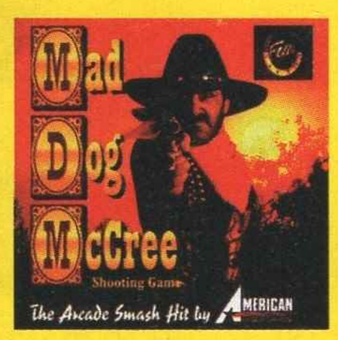




6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

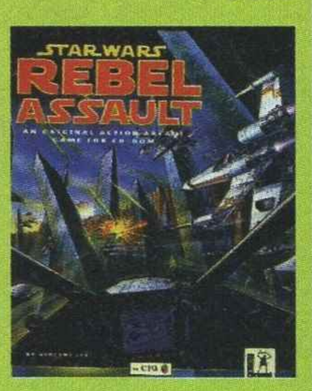
NUOVI PREZZI SCONTI QUANTITÀ





CD - GAMES

Alone in the dark 2	99.000
Alone in the dark 3	109.000
Beneath a Steel Sky	139.000
Big Red Adventure	79.000
Centrale Intelligence	99.000
Comanche	109.000
Creature Shock	129.000
Cyberia	119.000
Dark Forces	89.000
Day of Tentacle	49.000
Delta V	89.000
Descent	89.000
Doom II	89.000
Doom Mania	39.000
Dragon Lore	119.000



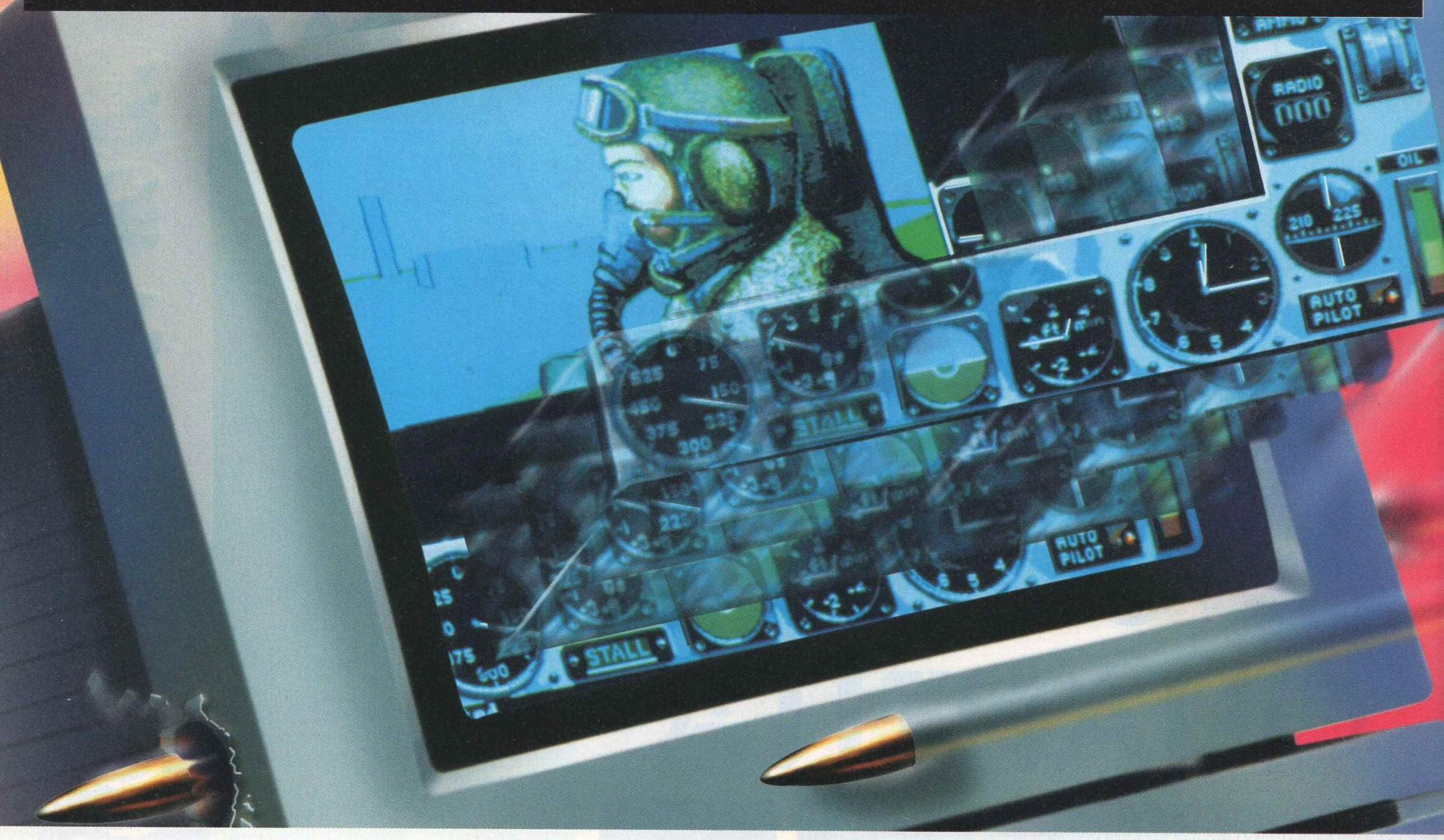
Dreamweb	99.000
Ecstatica	119.000
Goblins 3	99.000
Gulty	105.000
Hell	129.000
Inca 2	129.000
Indiana Jones	49.000
Indy fate of Atlantis	79.000
Inferno	119.000
Isle of the dead	49.000
Isle of the Dead	49.000
King Quest 7	Disponibile
Legend of Kyrandia 3	129.000
Lost in Time Part 1 & 2	99.000
Mad Dog McCree	49.000
Magic Carpet	119.000
Megarace	49.000
Microsoft Golf	129.000
Monkey Island 2	49.000
Mortal Kombat 2	89.000
Myst	89.000
Nascar	129.000
Noctropolis	99.000
Novastorm	99.000
Operation Body Count	89.000
Powerdrive	79.000
Rise of the Robot Limited	119.000
Sail Simulator	129.000
Sam & Max	49.000
Sea Wolf	129.000
Secret Weapon of Luftw.	39.000
Secrets of Stargate	75.000
Simcity 200 Enhanced	129.000
Simon the Sorcerer	109.000
Space Ace	99.000
Supergames vol. 1- vol. 8	29.000
T.F.X.	79.000
Tank Commander	Disponibile
Top 100 Games Vol. 2	39.000
Top Ten Pack	99.000
Transport Tycoon	129.000
U.F.O.	89.000
US Navy Fighter	149.000
Wing Armada	129.000
Wing Commander 3	offerta
Wing Games Vol. 1/3	29.000
Wings of Glory	129.000
Wolf	109.000
Woodruff	119.000
X-Wing Enhanced	149.000
Zio Archibald	99.000

SONIC I 99.000 + IVA

OFFERTA VELOCITÀ PANASONIC

OFFERTA CD ROM DOPPIA

GIOCOOREALTA'!



Sei stanco dei soliti giochi? Allora "occhio" ai colpi ed entra nel mondo di...

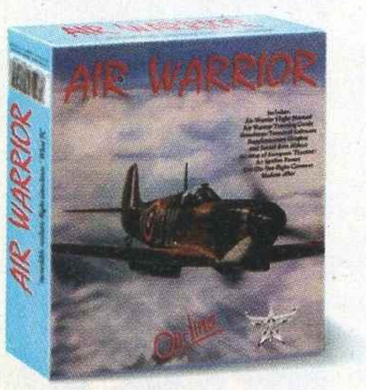
AIR WARRIOR

Con Air Warrior diventi un pilota di aerei della I o della II guerra mondiale e combatti contro decine di avversari reali.

- **COMBATTI CON ALTRI 40 AVVERSARI REALI DI TUTTE LE NAZIONALITA'**
- **UNA SIMULAZIONE DI VOLO ESTREMAMENTE REALISTICA**
- **GRANDI BATTAGLIE TRA CACCIA**
- **VOLA COME MITRAGLIERE SU UN B-17**

COME?

Abbonandosi e collegandosi ad Infosquare, la banca dati di BLUE BIT, tramite un qualunque personal computer (Amiga, Atari ST, Macintosh, Pc) ed un modem (minimo 2400 baud).



- **MA QUANTO COSTA?**

Un'ora di gioco costa solo 5.000 lire, a cui bisogna aggiungere il costo della telefonata; gli utenti fuori Milano possono raggiungere Infosquare attraverso la rete Sprint, risparmiando fino al 75%, sul costo di una telefonata interurbana.

Per informazioni particolareggiate, chiamate subito Infosquare allo

02/66011588

oppure se non avete un modem chiamate lo 02/66.01.35.53 e vi risponderà un incaricato commerciale.

FEDERATION II BATTLETECH MULTIPLAYER MUD

Infosquare é anche Federation II (corporazioni spaziali si contendono la supremazia dell'universo), Battletech multiplayer (On-line game 1994, *fonte Computer gaming world*), Mud (avventura testuale). Ed in più Internet, Servizi professionali e Messaggistica.

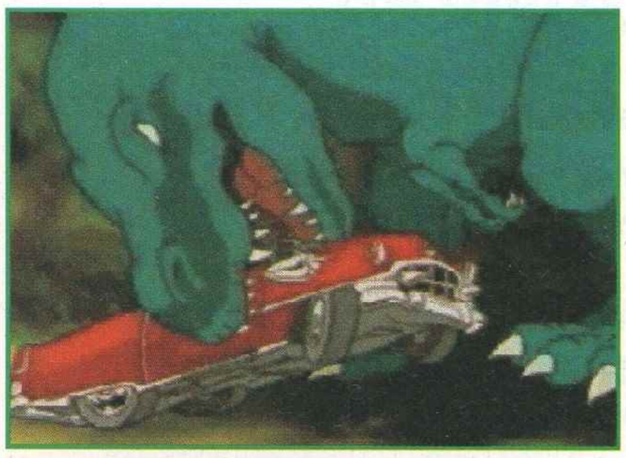
InfoSquare

InfoSquare è un marchio BLUE BIT - Servizi telematici multimediali

Via Cantù 29 - Tel. 02/66.01.35.53 - Fax. 02/66.01.10.23 - 20092 - Cinisello Balsamo (MI)

sommario

Due cose da segnalare subito: Full Throttle, l'atteso capolavoro della Lucas Arts e Flight Unlimited, ovvero la nuova frontiera dei simulatori di volo. E proprio i simulatori di volo sono i protagonisti di questo numero 71. Ne abbiamo recensiti ben quattro e tutti di altissimo livello. Dunque mano al Joystick: si parte, anzi, si vola!

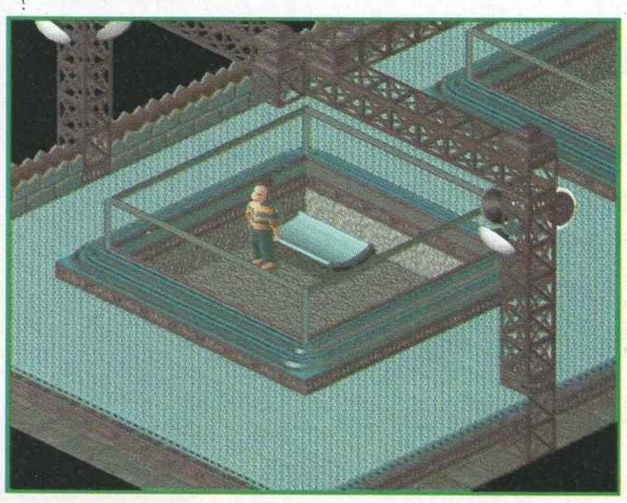


Cadillac and Dinosaurs a pag. 24

Zorro a pag. 25

Full Throttle a pag. 32

Load Star a pag. 44



TNT a pag. 96

Prime impressioni 24

Qualche piccola anticipazioncina su tutto quanto sta uscendo nel magico mondo videoludico. Primo piano, in particolare, sull'attesissimo Star Trek the Next Generation.

Prove su schermo:

Full Throttle.....32

Ancora la Lucas ad occupare le pagine dedicate al videogioco del mese. Del resto Full Throttle non si poteva certo ignorare, anzi, a giudicare dal voto finale ci troviamo di fronte all'ennesimo capolavoro.

Flight Unlimited.....38

Volare oh, oh! Con il re dei simulatori di volo l'impresa risulterà quanto mai realistica e avvincente, il tutto senza dover prendere il brevetto di pilota.

Loadstar.....44

Altra "chicca" molto attesa dai lettori di Kappa, la nuova avventura della Rocket Science, che minaccia di essere uno dei titoli più importanti dell'anno, almeno a giudicare dalla grafica.

KA-50 Hokum 49

Un simulatore di volo per elicottero che passa l'esame a pieni voti grazie alla sua grande giocabilità. In questo numero trova però un avversario agguerritissimo in Gunship Apache.

Maabus 73

Outsider di questo settantunesimo numero, Maabus ha ottenuto una votazione sorprendente, del resto anche la grafica non è cosa da poco: o almeno così assicura il buon Capitan Max.

Space Ace.....78

Grande animazione e atmosfere disneyane in questo capolavoro (grafico) di Don Bluth, un vero e proprio cartone animato interattivo.

TNT.....96

Finalmente la seconda parte di UFO Enemy Unknown e tre nuove soluzioni attesissime: Little Big Adventure, Alone in the Dark 3 e King's Quest 7. Non vi diciamo la difficoltà di arrivare fino in fondo...

71

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: **EDI.PROGRESS**
via Pagliano, 37 20149 MILANO
Tel: 02/48008852-3 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Massimo Carboni

team Editoriale: Davide Puntel, Mauro Castaldi, Danilo Rocca, Mary Viganò, Claudio Somazzi, Max Pantani, Riccardo Giletta, Luca Fassina, Scarlet, Silver Surfer, Fantadirò, Parsifal, Enrico Ernst

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri, via Asiago,45 Milano

STAMPA
A. Pizz i S.p.A. via A. Pizzi, 14 Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio 6/A 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Viterbo

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tal. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia oppure a SLI Srl - Servizi Logistici Integrati- Via Po, 3 - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale Nn. 15723208.
Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali.
La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

© RCS Libri e Grandi Opere

NEWS

DOOM SU AMIGA

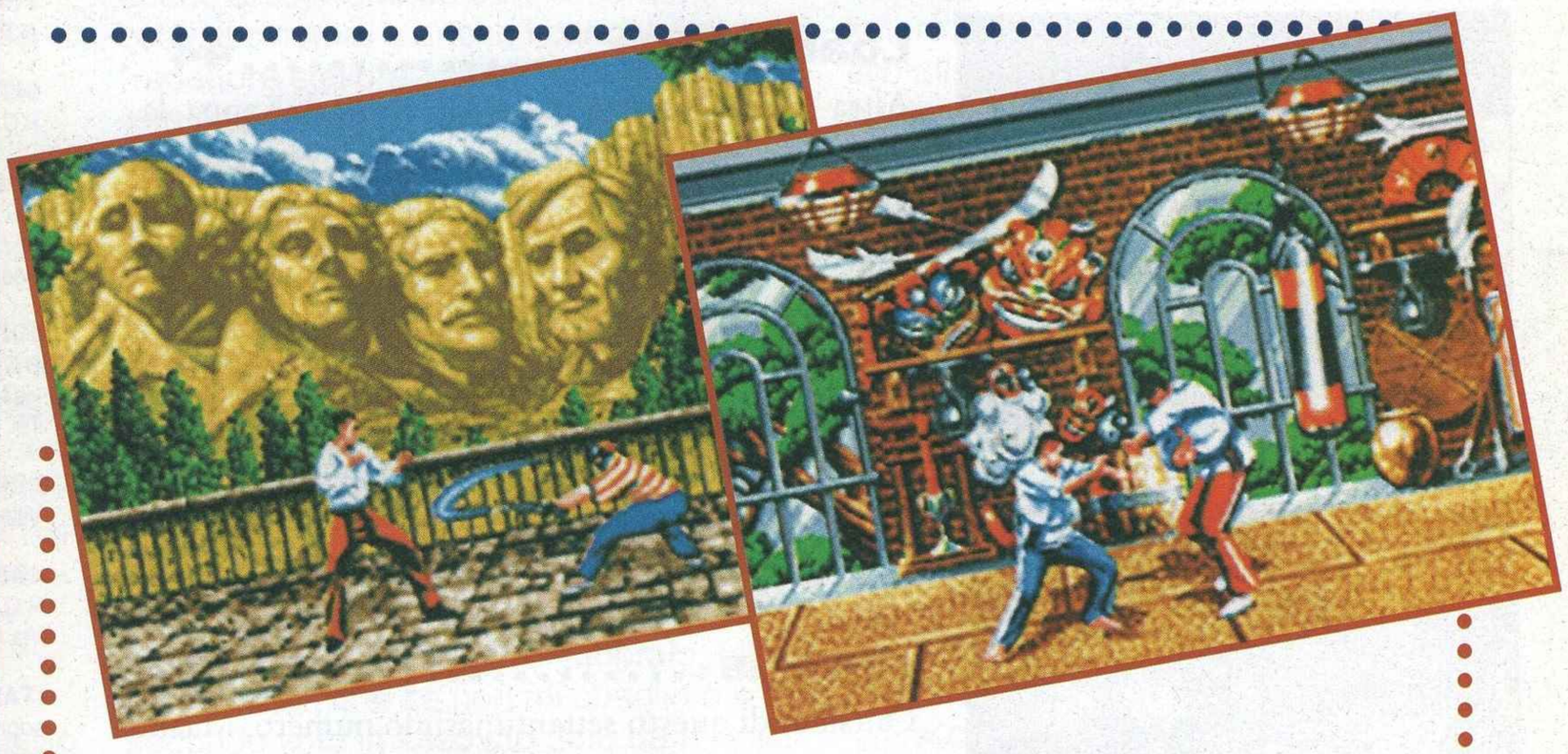
Amighisti di tutto il mondo, tenetevi forte perché l'Amiga sta per avere una storica rivincita dopo aver attraversato qualche periodo di appannamento, non completamente dissipato, a dire il vero.

Sta per essere realizzato uno sparatutto in 3D in grado di competere con Doom. Autori dell'impresa epica la Fileds of Vision, che ha anche già dato un nome alla sua creatura T-Racer.

Grafica che sfrutta al massimo le potenzialità dell'Amiga: corridoio perfettamente definito anche nei particolari e animazione delle sezioni esterne alla Rise of the Triad. In T-Racer non ci saranno i demoni tanto cari ai fan di Doom, ma delle creature meccaniche più vicine a Iron Assault o, tanto per farvi capire il genere, all'antagonista di Robocop, in Robocop 2. In attesa che questa meraviglia arrivi sul mercato due notizie in chiave tecnica: T-Racer supporta la scheda video Picasso II, una delle più diffuse; purtroppo richiederà un processore 68020 pur essendo consigliata una configurazione 68030/50Mhz + Mb di Fast Ram.

FLYING ACES

La Rocket Science molto attiva in questo periodo, ricordiamo l'anteprima di Cadillac & Dinosaurs e la recensione di Loadstar proprio su questo numero, sta per irrompere sul mercato con un gioco a metà tra il simulatore di volo e l'avventura bellica che si svolge nel corso della seconda guerra mondiale in Francia (l'anno è il 1917). Il protagonista è un pilota Americano: Billy Campbell che con il suo Sopwith Camel fa parte di uno squadrone di assi del cielo che hanno come scopo quello di eliminare il nemico Prussiano. L'uscita è prevista per i formati PC CD-ROM, MEGA-CD/32X- CD.



PICCHIADURO PER AMIGA

In arrivo un picchiaduro di livello della Millanium per Amiga, CD32/3DO/Sega Saturne sony Playstation. Stiamo parlando di Master Axe che si ispira alla vera storia di uno dei più grandi esperti viventi di freestyle Kung-Fu: Mister X.

Il giocatore può scegliere tra diversi personaggi: Master Axe, Gangsta, Reaper o Il Capo.

Nei combattimenti si possono scegliere modalità di lotta differenti, passando dalla Kickboxing al Freestyle.

I Belée
GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department Exetera

miTC CD

GAMES CD

11th Hour	Telefonare
1942 Pacific Air War	108.000
7th Guest -OEM-	48.000
Adibu (Ita)	89.000
Alone in the Dark III	139.000
Aladdin Lamp	49.000
Armored Fist	98.000
Beneath a steel sky	79.000
Best of Microprose	79.000
Call of Cthulhu	Telefonare
Club Football	Telefonare
Collezione 10 CD Vol.1	99.000
Collezione 10 CD Vol.2	99.000
Collezione Flight Simuletor	59.000
Colonization - Civilization II	98.000
Conspirancy -OEM-	59.000
Comanche + Mission	128.000
Creature Shock - Ribassato!	89.000
Cyber Race -OEM-	59.000
Cyberwar Lawnmower Man II (Ita)	138.000
Cyclemania	98.000
Dark Forces	Telefonare
Dawn Patrol	98.000
Day of Tentacle	128.000
Day of Tentacle -OEM-	69.000
Descent	95.000
Doom Companion	39.000
Doom II	89.000
Doom Mania -OEM-	39.000
Doom Mania II -OEM-	Telefonare
Doom III Accessory Pack	59.000
Dragon's Lair	85.000
Dreamweb	105.000
Dune -OEM-	59.000
Ecstatica	Telefonare
Fifa Soccer + Joystick	98.000
Gabriel Knight -OEM-	59.000
Goblins 3	148.000
Harpoon Classic	118.000
Heimdall II	88.000
Hell	128.000
Inca II	148.000
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	79.000
Inferno	118.000
International Tennis	89.000
Iron Assault	118.000
Kickoff 3	68.000
King Quest 6 -OEM-	49.000
King Quest 7	118.000
Kirandia III	118.000
Lawnover Man -OEM-	59.000
Lemmings New World	118.000
Little Big Adventure	Telefonare
Mad Dog Mc Creek II -OEM-	65.000
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet	Telefonare
Mega Race -OEM-	38.000
Microcosm	148.000
Monkey Island II (Ita)	79.000
Myst	138.000
Nascar Racing (Ita) - Ribassato!	109.000
Noctropolis	Telefonare
Nova Storm	Telefonare
Pinball Deluxe	88.000
Power Drive	78.000
Psychotron	119.000
Rebel Assault - Ribassato!	89.000
Return to Zork -OEM-	49.000
Reunion	98.000
Sea Wolf	148.000
Sensible Soccer (new int. ed)	48.000
Sim City 2000 (Ita)	99.000
Spear of Destiny Super CD	108.000
Star Trek 25th Ann. -OEM-	69.000
Star Trek Technical Manual	Telefonare
Star Trek Next Generation	Telefonare
Syndacate Plus	148.000
TFX	108.000
TFX -OEM-	79.000
The Last Dinasty	Telefonare
Theme Park	108.000
Tornado -OEM-	59.000
UFO (italiano)	89.000
Under a Killing Moon (ita)	Telefonare
US Navy Fighter	Telefonare
War Craft	Telefonare
Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Armada	135.000
Wing Commander III	Telefonare
Who Shot Johnny Rock -OEM-	69.000
Wolf	Telefonare
Wood Ruff	Telefonare
World Cup USA 94	88.000
X Wing Enhanced	138.000
Zio Arcibald	Telefonare

MEGA RACE L. 38.000

ACQUISTA L.390.000 DI SOFTWARE E RITIRA IL TUO SONY CDU 55E COMPLETO

A L.199.000 + IVA

SONY CDU 55E DOUBLE SPEED CD ROM

VERSIONE IDE IN SCATOLA + CAVI + MANUALE + SERIE 10 CD:

1) MULTIMEDIA J. S.	1) PC KARAOKE
2) ROCK RAP & ROLL	2) TIME MAN OF THE YEAR
3) SHERLOCK HOLMES	3) BEST OF MEDIA CLIPS
4) MOVIE SELECT	4) CD ROM OF CD ROMS
5) PC KARAOKE	5) KING QUEST V
6) SPACE QUEST IV	6) WORLD ATLAS FOR MPC
7) HOME MEDICAL ADV.	7) WORLD FACT BOOK
8) BATTLE CHESS ENCH.	8) STELLAR 7
9) ARTS & LETTERS W.	9) PC ANIMATION FESTIVAL
10) FANTASY 4000 FONTS	10) DOOM

TUTTO A L.298.000 + IVA

Red CD

ADULTS CD (Vietati ai minori di 18 anni)

101 Sex Position 1 or 2	85.000
3 D Beauties	69.000
3 D Darling	69.000
3 D Dream Girls	69.000
Adult Almanac	119.000
After Dark Trilogy	89.000
Amorous Asian Girls	79.000
Asian Invasion	79.000
Asian Ladies	69.000
Best of Vivid	89.0000
Bodacious Beauties	69.000
Buttman's European Vac	99.000
Cat & Mouse	109.000
College Girls	59.000
Cream de la Cream	79.000
Debbie Does Dallas	69.000
Devil in Mr. Jones	59.000
Dream Girls	69.000
Dream Machines	109.000
Fantasy Interactive	89.000
Fao 2 or 3	55.000
Forbidden Pleasures	79.000
Girls, Girls, Girls	55.000
Hidden Obsession	55.000
Hotter Heaven	79.000
Insatiable	69.000
Interactive Sampler	19.000
Legend of Kamasutra	69.000
Legend of Porn II	55.000
Max Hardcore Anal	69.000
Mystique of Orient	69.000
Neuro Dancer	Telefonare
New Wave of Hookers	69.000
Oriental Hot Nights 1 or 2	29.000
Penthouse Interactive	Telefonare
Pretty Baby	29.000
Princess of Persia	69.000
Sakura	29.000
Scissors n Stone	99.000
Topless Dancer	59.000
Virtual Virex	Telefonare
Wicked Interactive	109.000

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER DISPONIBILI ANCHE PER CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

FLOPPY

GAMES ON FLOPPY DISK

1942 Air Pacific War	118.000
Aladdin	88.000
Armored Fist	98.000
Battle Chess	29.900
Chaos Engine	78.000
Chess Master 3000	48.000
Colonization - Civilization II	98.000
Dawn Patrol	105.000
Delta V	105.000
Descent	88.000
Doom II	89.000
Dreamweb	105.000
Dune	48.000
FIFA int Soccer	85.000
Goblins II	48.000
Grand Prix	48.000
Harpoon II	118.000
Heimdall II	88.000
Indiana Jones Fate of Atlantis	49.900
Indycar Racing	98.000
Indycar Track I - Circuits	38.000
Indycar Track II - Paint Kit	48.000
International Tennis	75.000
Iron Assault	89.000
Jack Nicklaus Golf	48.000
Jimmy Connors Tennis	29.000
John Madden F.	29.900
Kickoff 3	68.000
Lemmings New World	118.000
LHX Attack Chopper	29.900
Lion King - Re Leone	85.000
Monkey Island II	49.900
Mortal Kombat	78.000
Nascar Challenge	48.000
Nascar Racing	99.000
Outpost	98.000
Overlord	118.000
Pagan Ultima VIII	148.000
Patriot	48.000
Police Quest III	48.000
Power Drive	78.000
Rampart	29.900
Rex Nebular	48.000
Sam & Max (ita)	128.000
Sensible Soccer - New Int. Ed.	48.000
Sim City	49.900
Simcity 2000	128.000
TFX	118.000
Theme Park	118.000
Tie Fighter	99.000
Tornado & Desert Storm	108.000
UFO (Italiano)	89.000
Winter Games	17.000
World Cup USA 94	88.000
X - Wing	Telefonare

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

RICERCHIAMO AGENTI PER ZONE LIBERE

Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL 02-4222684

QUI PUOI USARE
VISA
MasterCard
CartaSi

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
PREZZI DEL SOFTWARE IVA INCLUSA

Questi games li puoi trovare a Milano
al N° 22 di Via Lorenteggio (sotto i portici)

Tel. 02 - 42 300 10

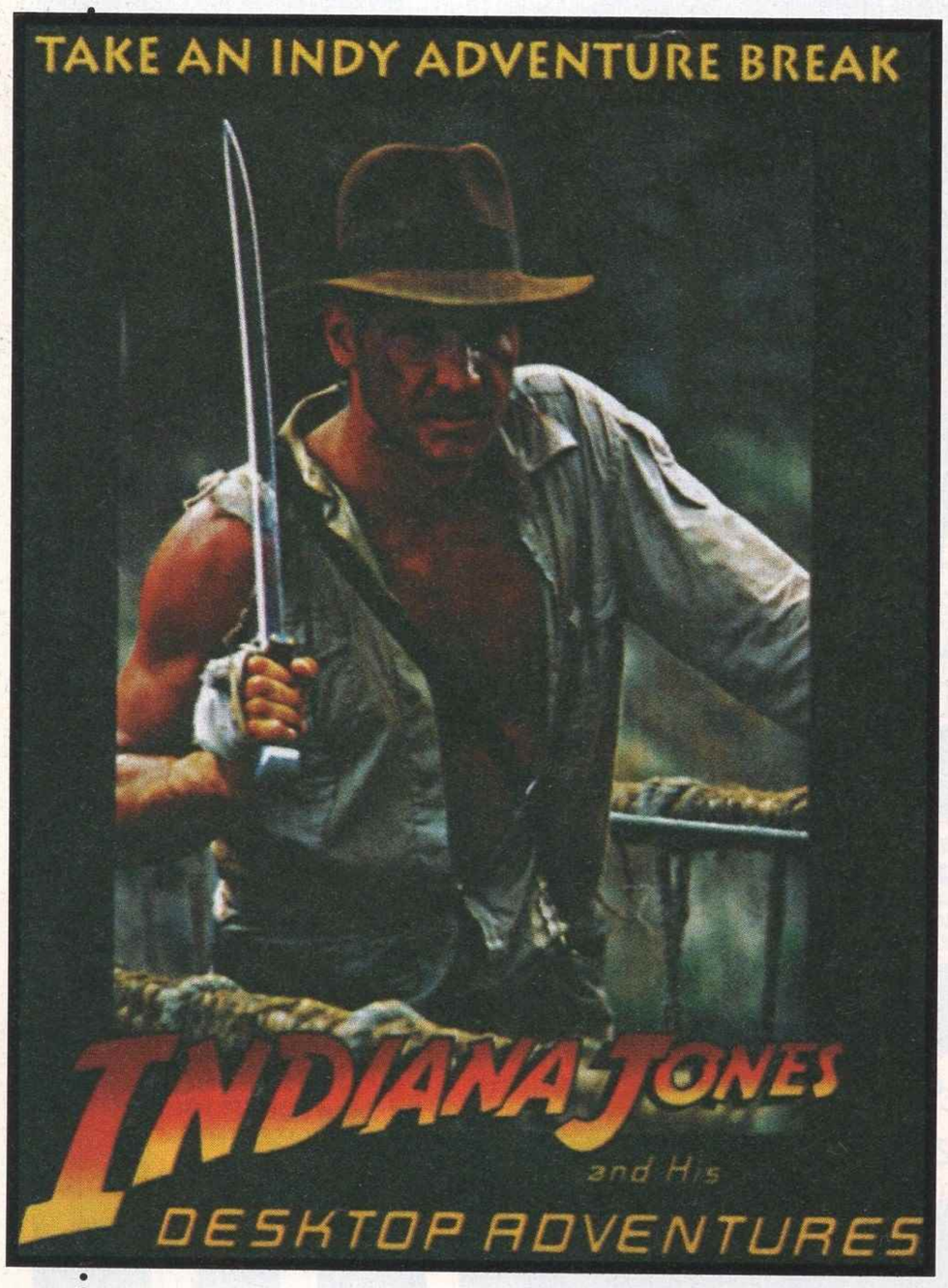
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

NEWS

IL RITORNO DI INDIANA

Ammiratori di tutto il mondo di Harrison Ford e del suo celeberrimo professore/archeologo/avventuriero: Indiana Jones, ecco una nuova produzione della Lucas Arts.
Indiana Jones and his Desktop Adventures, è una collezione multimediale di gran parte del materiale filmico proveniente dalle pellicole che hanno avuto come protagonista l'inossidabile archeologo.
Non mancano mini giochi ispirati alla serie e molte altre curiosità.
Il tutto in formato CD-ROM per Windows.



GIOCO D'AZZARDO

Che ne direste di fare un pokerino con tre celebrità del calibro di Morgan Fairchild, Jonathan Frakes (sì proprio lui, il capitano di Star Trek: the Next Generation) e Joe Piscopo protagonista dl Saturday Night Live? Se la cosa vi "acchiappa" allora vi consigliamo Multimedia Celebrity Poker distribuito dalla U.S. Gold, con cui potrete dare vita a questo pokerino che altrimenti mai a poi mai riuscireste a realizzare. Un avvertimento, quando perdono, Morgan e soci fanno un sacco di storie per non pagare, si sa, gli artisti sono degli inguaribili taccagnoni!

THE MASK

Chi ha visto The Mask con Jim Carrey e si è sbudellato dalle risate, intervallate solo da qualche solitaria esclamazione del tipo "Ma come avranno fatto?", sicuramente avrà modo di apprezzare questo CD-ROM dedicato alle avventure di "faccia verde"e tratte direttamente da cinque fumetti originali di cui è interprete il colorato eroe.
The Mask: The Origin, è proprio una guida ragionata alla scoperta di questo eroe a fumetti che passa attraverso due ore di musica originale, animazioni, dialoghi e immagini tutto in animazione Quick Time.

IN EDICOLA!

IN OMAGGIO IL MAXI - POSTER E L'ADESIVO

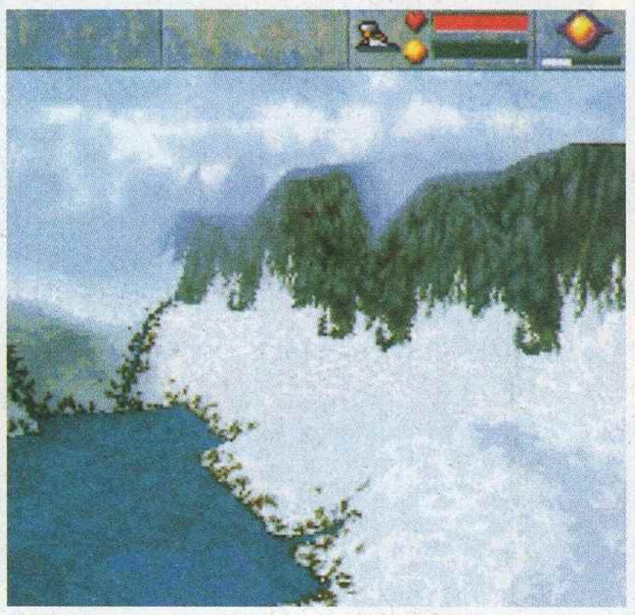
Rock SHOW

ARRIVANO I TAKE THAT!

NEWS

TAPPETO VOLANTE GHIACCIATO

25 nuovi livelli per Magic Carpet in versione Artica. Ovvero il gioco della Bullfrog era uscito a Natale, segnalandosi come uno dei maggiori successi, con scenari esotici e soleggiati, stile vacanze alle Maldive ed ora, naturalmente, si propone con questi livelli aggiuntivi in uscita primaverile con uno scenario glaciale.



A parte la scarsa tempestività metereologica dei programmatori, i 25 nuovi livelli si segnalano oltre che per lo scenario particolare per la maggiore definizione grafica e difficoltà.

GALLERIA D'ARTE

Tutti i fans di grandi artisti come Renoir, Matisse, Cezanne and Dr. Barnes non potranno perdersi questo CD-ROM multimedia della Corbis Publishing. A Passion for Art è una galleria multimediale che include le più grandi collezioni mondiali dei pittori cosiddetti impressionisti. Nel CD-ROM trovano spazio oltre 330 opere perfettamente rappresentate e godibili in tutto il loro splendore. Se non avete voglia e tempo di visitare i più grandi musei mondiali, allora mano al CD-ROM, così potrete anche voi sfoggiare quel tanto di cultura che non guasta mai, specialmente nei salotti bene...

KLIK & PLAY

Creare un videogioco? Beh, sì, sarebbe bello, però bisogna essere come minimo dei programmatori e poi non è una cosa da tutti.
Ed in effetti questo modo di pensare era abbastanza diffuso fino ad oggi. Dico era perché finalmente con Klik & Play la possibilità di creare videogiochi è alla portata di tutti.
Il programma distribuito dalla Software e Co. consente di realizzare in ambiente Windows giochi in pochi minuti. Un sogno?
non proprio, Kilk & Play mette a disposizione scenari e personaggi già elaborati da combinare direttamente e a cui attribuire diverse azioni.

In questo modo si possono creare una moltitudine di videogames originali e assolutamente personali da fare vedere con orgoglio agli amici e ai parenti dicendo tronfi d'orgoglio: "Questo l'ho fatto io!"
Klik & Play permette di realizzare diversi tipi di giochi: particolarmente indicato per i platform, non delude nelle gare automobilistiche e nei giochi di logica.
Disponibile per PC e CD-ROM , K&P necessita della seguente configurazione: Processore 386 o superiore con disco fisso, Windows 3.1 o superiore (non Window NT), 4 Mb di RAM, Mouse MS compatibile, VGA in tutte le modalità fino a 16 milioni di colori: (true colour), Tutte le schede sonore che funzionano sotto Windows sono supportate.

C.T.O.: EDIZIONE STRAORDINARIA!

8 Storici titoli distribuiti dalla C.T.O. (Sam & Max, Rebel Assault, Monkey Island 1 e 2, X-Xing, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Day of the Tentacle, Secret Weapons of the Luftwaffe) sono disponibili da aprile in confezione speciale.
Tutti i giochi su CD-ROM saranno in vendita al prezzo specialissimo di 43.500 in tiratura limitata.
Inoltre, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Monkey Island 1 e 2, Sam & Max e Day of the Tentacle sono corredati da cinque "Libretti degli indizi" che consentono di terminare ogni avventura senza ricorrere alle pagine tanto care del T.N.T.

Il gioco più terrificante e grandioso che sia mai esistito!

RISE OF THE TRIAD

DARK WAR

E' IN EDICOLA LA VERSIONE SHAREWARE!

" Straordinario, nuovissimo, pazzesco: 25 Mb di grafica, animazioni, realtà virtuale e sonoro."
- Soft-on-line

"Rise of the Triad, ovvero tutto quello che un maniaco dei giochi d'azione ha sempre sognato."
- Computer Game Review

" Questo è il più bel gioco multi-utente mai visto. Lo scontro telematico non potrà essere mai più lo stesso."
- Computer Gaming World

Umilia i tuoi numerosi avversari ...

...scegli il grado di violenza e il livello di torture a cui sottoporli...

...e poi uccidili senza alcuna pietà nell'arco di oltre 30 livelli di gioco!

Ecco il gioco che hai sempre atteso, dove fuoco e sangue si intrecciano vorticosamente e vanno ad impersonare i tuoi incubi più nascosti. Ma dieci armi, potentissime e micidiali, ti aiuteranno ad eliminare ogni traccia dei tuoi nemici. Nelle tue mani una vera macchina da guerra che seminerà distruzione e morte, in un'avventura senza fiato e forse senza ritorno...

La versione completa è tua a sole 68.900 lire (versione su CD-Rom) oppure a 49.900 lire (versione su Floppy)!

Ordina subito!

CHIAMATA GRATUITA®
NUMEROVERDE
1678-91098

Creato da APOGEE™

Distribuito da DIEMME EDITORI

REDATTORE

NOTE DI ERRATA CORRIGE:

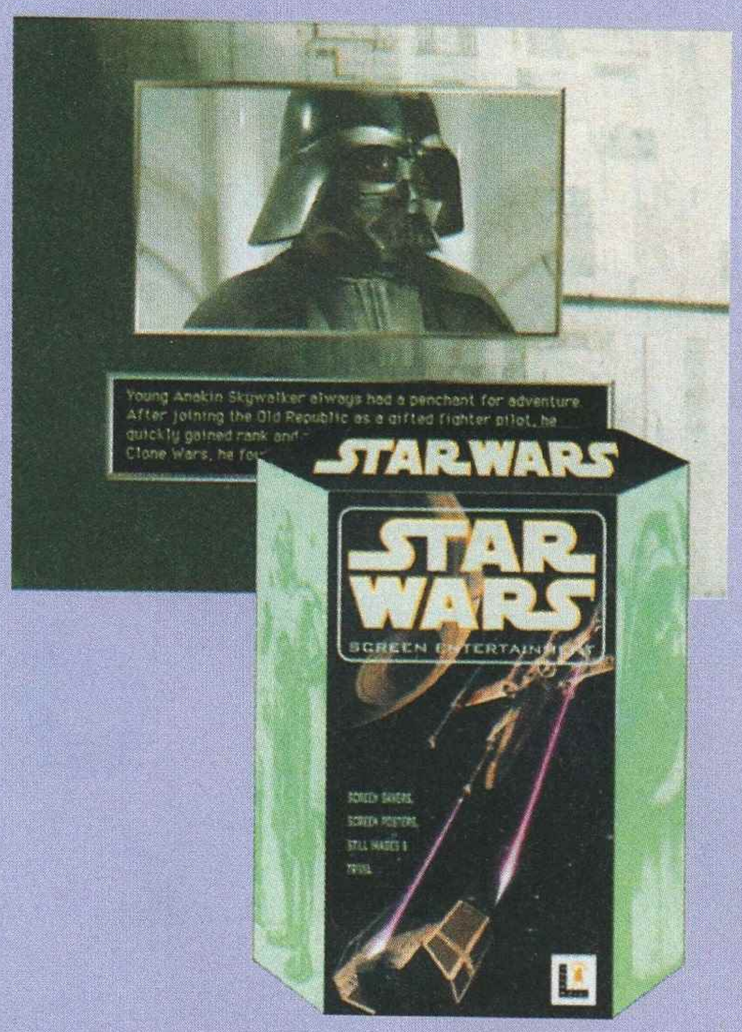
Abbiamo ricevuto, e volentieri pubblichiamo, il seguente fax:
Spett. redazione di K
Sono uno dei 50 vincitori del Concorso "Redattore Stellare", non scrivo per avere informazioni su come e quando riceverò il premio ma perché sulla rivista sono stati pubblicati i miei due nomi, ma non il cognome. A parte il ***terribile*** *danno morale derivante dal non potersi vantare con gli amici della vittoria ottenuta, vi scrivo che colui che avete pubblicato con il nome* ***Mirko Pietro*** *di Milano, è in realtà Mirko Pietro* ***Bordiga*** *ed attende fiducioso un positivo riscontro da parte vostra. Mia madre è in cucina che si dispera, minacciandomi di non cucinarmi più le lasagne se non pubblicherete anche il mio cognome; vi prego, restituite serenità alla mia famiglia!*

R. Non sia mai che ci si possa accusare di rompere la quiete familiare di un nostro lettore... a proposito, già che ci siamo... non è che magari ci inviti ad assaggiare le lasagne della mamma?

Per un errore di impaginazione, sono saltate le didascalie relative alle illustrazioni premiate nello scorso numero, ad evitare che altri possano rischiare un "embargo" di lasagne precisiamo che:
- L'illustrazione con i due robot è di **Isabella Dalla Vecchia**; - quella dell'allegra famigliola di Star Wars è di **Raimondo Della Calce**;
- il disegno del combattimento a colpi di laser è di **Andrea Ermolli.**

SHUTDOWN

"Guarda questo"- disse Aldo porgendogli la sfera. "Beh, di cosa si tratta?"- chiese Franco dando un'occhiata distratta all'oggetto. Aldo prese la sfera dalle mani di Franco e disse - "Si tratta di un computer. Sai cosa sono, vero ?"- chiese in tono sarcastico. (...) Allora, vuoi spiegarmi a cosa serve quel 'Computer' ?". Aldo sospirò; conosceva Franco fin da piccolo e sapeva che non sarebbe stata una cosa facile fargli capire l'importanza della sua invenzione. Guardò la sfera che teneva in mano, cercando in qualche modo di assorbirne del coraggio. "Dunque"- disse infine -"sai che il computer è stato inventato principalmente per aiutare l'uomo in tutte quelle operazioni che, per un motivo o per l'altro, erano troppo lunghe da eseguire a mano..." "Vogliamo arrivare al nocciolo, per favore ? Devo finire di visionare questi documenti."- lo interruppe Franco. "Scusa, era per farti comprendere meglio ..." "Comprendo tutto benissimo.
Cerca di stringere Aldo." Aldo sbuffò.
"Quello che vedi è un neurone artificiale."- disse mostrandogli ancora una volta la sfera.
"E, allora ?"- disse Franco guardandola in modo distaccato. Aldo ritirò la sfera scuotendo la testa - "Mi spiace che tu non abbia ancora capito di cosa si tratta." "Aldo, adesso basta!"- lo interruppe Franco picchiando la mano sul tavolo -"Ho qua un resoconto sui finanziamenti che ti sono stati dati e sul lavoro svolto. Tutti questi soldi e tutto questo tempo speso solo a creare un neutrone artificiale ? Ma cosa credi che siamo ?
Un ente di beneficienza, per caso ? L'imperatore non può perdere tempo con stupidate del genere." "Ma non ho detto neutrone, ho detto neurone." - Protestò Aldo. "E io cosa ho detto ? Ma cosa ce ne facciamo di un neurone artificiale ? Il cioccolato ? Tu dovevi costruire un nuovo e più potente tipo di computer e cosa mi porti ? Quel ... coso. Esigo una spiegazione" - tuonò Franco. "Ti accontento subito."- disse Aldo sporgendosi verso Franco - "I neuroni sono le cellule che compongono il cervello umano. Il nostro problema , fino ad oggi, era quello di costruire computer sempre più grandi e potenti, ma erano sempre computer e nulla di più.
Si era cercato di simulare il cervello umano, ma occorreva un computer talmente potente, che era impossibile da costruire. Così, ho avuto l'idea di costruire un tipo di computer particolarmente completo ed espandibile, tanto da poter dialogare con altri computer della sua specie in modo autonomo, senza, cioé, l'intervento dell'uomo."- Si fermò, riprendendo fiato e guardando Franco che, ancora arrabbiato, cercava di seguire il discorso. Alzò gli occhi al cielo e disse spazientito -"Ma non capisci ancora ? Se metti in contatto due di queste sfere ottieni un computer con una potenza doppia rispetto ad una sfera. Se ne metti quattro ne ottieni uno con potenza quadrupla, se ne metti un milione, ottieni un computer un milione di volte più potente e via discorrendo".
(...) Come puoi notare ogni sfera possiede un diametro di dieci centimetri. Se poniamo un milione di sfere vicine, formiamo una linea di dieci milioni di centimetri, cioè cento chilometri. Ma una soluzione di questo tipo è altamente improduttiva, in quanto si avrebbe una dispersione di energia e di segnali. Infatti il primo neurone, per dialo-



STELLARE

gare con l'ultimo, impiegherebbe un tempo troppo elevato.
Se unisci le sfere, in modo da formare un quadrato, ottieni una superfice di cento metri quadrati. Ma il modo migliore per unire le sfere è quello di usare la loro forma, cioè quella sferica. Per cui il computer avrebbe una forma sferica." "Interessante", - lo interruppe Franco - "Assomiglierebbe alla Morte Nera, che già ci è costata una fortuna". (...)

Massimo Scaglia da Brescia

TIE FIGHTER

Dopo il successo di X-Wing, la Lucas lancia il suo ultimo simulatore che condurrà i vincitori di Yavin negli hangar dell'Impero. Tie Fighter, l'ultimo simulatore nato in casa Lucas, ripropone le avvincenti vicende di Guerre Stellari viste dalla parte dell'Impero. La trama del gioco è prevedibile: i ribelli hanno perso da poco tempo la base sul pianeta Hoth e i pochi superstiti sono disorganizzati.
L'Impero non è da meno: all'interno di questo si nascondono traditori che si propongono di distruggere il dominio dell'Imperatore, mentre alti ufficiali mettono in dubbio gli speciali corsi di addestramento proposti dall'Imperatore in persona.
La presentazione del gioco mostra una battaglia in cui i veloci e mortali Tie Fighter distruggono una piattaforma dei ribelli, con conseguente strage di caccia.
Nel corso della battaglia si ha pure l'onore (?) di vedere l'imperatore in persona che comunica il messaggio di rinascita, incitando le sue forze (e gasando il giocatore con effetti sonori ben curati) a lottare per il dominio dell'Impero. Una volta finita la presentazione, si viene riportati alla realtà dalla stanza delle registrazioni, dove dobbiamo immettere il nostro nome per essere schedati. Una volta dato il nostro nome possiamo accedere in un enorme hangar dove si possono scegliere diverse opzioni:
1) Camera degli Ologrammi
2) Camera dei Films
3) Allenamento
4) Guerra simulata
5) Guerra reale

La camera degli ologrammi mostra tutti i caccia (amici e non) descrivendone le caratteristiche principali. Il primo passo avanti rispetto a X-Wing si ha qui: le figure olografiche si muovono mostrando poligoni sfumati con tecnica goraud-shading che lascia sbalorditi. La collezione di caccia (autunno-inverno) è fantastica: non solo ci sono quelli che guideremo, ma anche le fregate, le corvette Corelliane (la nave di Han Solo, per intenderci), tutti i tipi di mine (...)

Giorgio Panizzi di Bergamo

Gennaio 1995 — Anno 1 Numero 1

Star Wars Magazine

X-WING... LA SAGA CONTINUA!

X-WING

Che la Forza sia con me...

Space Combat Simulator, lessi su quella violacea scatola il giorno in cui acquistai la mia copia del mitico X-Wing, corredata da qualche foto illustrativa.
Sebbene accanito fan della storica trilogia di film "Star Wars", mai mi sarei aspettato tanto dal mio fido PC: in quella giornata nuvolosa mi sedetti per più di cinque ore a giocare al capolavoro di Holland e Kilham, e credetemi, avrei voluto andare oltre.

Ricordo come fosse oggi: giunto a casa mi reco nella misteriosa "sala PC" e, facendomi largo tra le scartoffie (databili intorno al 500 a.C.), riesco a scorgere la "bestia"; inserisco i vari dischi nel drive anteguerra (di quelli a manovella, per intenderci), e procedo nell' installazione.
Terminata anche questa operazione e settate le opzioni sono pronto a partire: casco, ginocchiere e spada laser.
digito le poche lettere del comando exe e premo "enter": appare una complicatissima scritta sul monitor, in inglese, che forse insinua l'inadeguatezza del mio hardware: ma come, il mio galattico 286 sx 25Mhz con 2Mb RAM e VGA monocromatica da' forse qualche problemuccio?
Naaa... Deve essere sicuramente uno sbalzo di flusso di elettroni nell'alimentazione...
Ad ogni modo cambia tutto sensibilmente appena metto le mani sul 486 DX2 66Mhz di mio padre: stranamente non compare più la scritta precedente e il programma si avvia.
Apro lo sportello di emergenza e prendo la bombola dell'ossigeno...

Stiamo per abbattere un Tie Fighter: bello, vero?

La intro é spettacolare, con effetti grandiosi e sonoro da favola.
Dopo i classici titoli in prospettiva che scorrono verso lo spazio compare il primo, enorme, Star Destroyer: paurosa!
Terminata la presentazione sono costretto a cambiare bombola d'ossigeno mentre raccolgo la mascella cadutami in terra.

Una veduta laterale del nostro fido A-Wing: mitico!

Una delle tante scene d'intermezzo del gioco.

Introdotto il codice d'accesso non resta che effettuare le ultime scelte e cominciare a giocare sul serio.
Dopo essermi registrato con il nome di "Tie Killer" accedo alla sala principale dell'astronave madre: dunque, posso scegliere tra addestramento, missioni storiche, turno di servizio o sala video od ologrammi. Il manuale non aiuta molto, almeno all'inizio, e decido di fiondarmi senza alcuna preparazione nella battaglia; una breve scena d'intermezzo e il briefing della missione: sembra tutto molto semplice.
Do' l' OK e parto: missione 1 e 4° Tour Of Duty... Non aggiungo altro.
Il tempo di osservare le meraviglie della grafica poligonale, l'ottima fattura del sonoro ed eccomi sparpagliato nella galassia insieme con i resti del mio X-Wing.

La prima pagina dello S.W. Magazine inviatoci da **Manuel Zanghetta** di Ospedaletti.

RIVENDITORI AUTORIZZATI C.T.O.

PIEMONTE-VALLE D'AOSTA TORINO•**ALEX COMPUTERS** C.so Francia 333/4 - V. Tripoli 179b •**AMERICAN'S GAMES** V. Sacchi 26b•**COMPUTEL** C.so G.Cesare 56 Bis•**COMPUTER HOME** V. S. Donato 46d•**COMPUTING NEWS** V. Polo 40e•**C.R.E.** Lungodore Napoli 62e•**EVOLUZIONE COMPUTER** C.so Francia 11 Bis/c•**METRO PIEMONTE** V. Veronese 205•**PLAY GAME SHOP** V. C. Alberto 39e•**QUEEN COMPUTER SHOP** C.so Dante 2•**R.I.O.** C.so Romania 460•**SOFTEL** V. Nizza 45f•**TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381•**ALEX** SHOPVILLE LE GRU V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO)•**SENDEL COMPUTER** Str. della Pronda 98 GRUGLIASCO (TO)•**MIRAST** V. Palestro 62 IVREA (TO)•**METRO PREALPI** V. Savona 97 MONCALIERI (TO)•**COMPUTER WORK** V. Rivoli 38a ORBASSANO (TO)•**CERRUTI NUOVE TECNOLOGIE** C.so Torino 234 PINEROLO (TO)•**AGARTHI** V. Montegrappa 112 RIVOLI (TO)•**COMPUTER MANIA** V. Vochieri 107 ALESSANDRIA•**CAMELOT** V. Micca.33 BIELLA•**HOBBYLAND** V. Bertodano 1 BIELLA•**THE NEXT WORLD** V. Cottolengo 5 BIELLA •**ROSSI COMPUTER** C.so Nizza 42 CUNEO•**ALBA UFFICIO** C.so Piave 6b ALBA (CN)•**PERSONAL SOFT SERVICE** V. Giovanni XXIII 16 B.GO S. DALMAZZO (CN)•**K & G** V. Ranzoni 2 NOVARA•**PENATI** V. Mattei 49 NOVARA•**RISPARMIONE** S.S. 229 Km. 22 SUNO (NO)•**ELLIOT COMPUTER SHOP** P.zza Don Minzoni 32 VERBANIA INTRA (NO)•**MEGA-LO MANIA** V. Ferraris 90 VERCELLI•**BEST RECORD** V. de Tiller 68 AOSTA **LOMBARDIA** MILANO•**AG INFORMATICA** V. Silva 49•**BCS** V. Montegani 11•**COMPUTER HOUSE** V.le Montenero 15•**EDS** C.so Porta Ticinese 44•**ELETTRODATA** V. Caponi 5•**GALIMBERTI** C.so Buenos Aires 64•**G. RICORDI** Gall. Vit. Emanuele•**HOMIC SHOP** P.zza De Angeli 3•**I BELEE** V. Lorenteggio 22/24•**JOYSTICK FUN** V.le Lorenteggio 38•**LU.MEN** V. Sta Manica 3 •**MARCUCCI** V. F.lli Bronzetti 37•**MONDADORI INFORMATICA** C.so Porta Vittoria 51•**NEWEL** V. Mac Mahon 75•**NIKI SHOW ROOM** V. Tavazzano 14•**NOVIDEA** V. Leoncavallo 15•**PC POINT** V.le Monza 48•**PC POINT 3** C. Comm.le BONOLA•**PER GIOCO** V. S.Prospero 1•**PER GIOCO** V. Giuliano 4•**RIVOLA** V. Vitruvio 43•**SUPERGAMES** V. Vitruvio 37•**TC CENTRO** Gall. Corsia Servi 11•**VIRGIN RETAIL** P.zza Duomo 8 •**VIRTUALI** V. Rasori 18•**VIRTUDO** V. Fiamma 6•**VOBIS** V. Broggi 13•**WAREHOUSE** C.so Buenos Aires 53•**COMPUTER SHOP** V. Cairoli 8 ABBIATEGRASSO (MI)•**SICURDATA COMMUNICATIONS** V. Mazzini 113 ABBIATEGRASSO (MI)•**GALIMBERTI** V. Naz. dei Giovi 28/36 BARLASSINA (MI)•**METRO CEB** V. Croce Nuova Str. Vigevanese CESANO BOSCONE (MI) •**NOVIDEA** V. Matteotti 5 CESANO MADERNO (MI)•**METRO LOMBARDA** V. Gozzano 19 CINISELLO BALSAMO (MI)•**PENATI** V. Simone 49d CORBETTA (MI)•**ARIVIVIS** P.zza I Maggio 13 CORSICO (MI)•**MICROMIX** V.le Italia 23/25 CORSICO (MI)•**ARCA** V. Trieste 13 GORGONZOLA (MI)•**NOVIDEA** V. Roma 24 LENTATE SUL SEVESO (MI) •**MORI SISTEMI** V. Pace 8 MEDA (MI)•**TUTTOSOFTWARE** V. Monti 5 MELEGNANO (MI)•**BIT 84** V. Italia 4 MONZA (MI)•**PC POINT DUE** V. Borgazzi 30e MONZA (MI) •**PREMIERE** V. Pennati 17 MONZA (MI)•**IL CURSORE** P.zza Martiri Libertà 2 NOVATE MILANESE (MI)•**DIEN NAU** V. Garibaldi 99 RHO (MI)•**METRO PADANA** V. XXV Aprile 23 S. DONATO MILANESE (MI)•**CENTRO COMMERCIALE PIACENZA NORD** V. Emilia 100 S. ROCCO AL PORTO (MI)•**VIDEOLINE** V. Carcano 12/14 SARONNO (VA)•**ATLANTIDE** V. Rossini 43 SEREGNO (VA)•**EASY SOFTWARE ITALIA** V. Gramsci 52 SESTO S. GIOVANNI (MI)•**TUTTO UFFICIO** V. Quarto 10 TREZZO S/ADDA (MI)•**TERZA GENERAZIONE** V. L da Vinci 157 TREZZANO S/N (MI)•**KING GAME'S** P.zza Unità d'Italia 3e VIMERCATE (MI)•**MISTER BIT** Gall. Città Mercato VIMODRONE (MI)•**COMPUTER SERVICE** V. Corridoni 2b BERGAMO•**MEGABYTE 2** V. Scuri 4 BERGAMO•**PLUG E PLAY** V. S. Caterina 88a BERGAMO•**TINTORI** V. Broseta 1 BERGAMO•**MEDIA WORLD** V. Fermi CURNO (BG)•**DIMENSIONE UFFICIO** V. Monte Svello 12a BRESCIA•**G.VIGASIO** V. Trento 3 BRESCIA•**MASTER INFORMATICA** V. F.lli Ugoni 10b BRESCIA•**METRO SEBINO** V. Noce 116 BRESCIA•**PIERROT LUNAIRE** V. Cremona 150 BRESCIA•**TC CENTRO** V. Malta 12 BRESCIA•**MEGABYTE** V. Castello 1 DESENZANO DEL GARDA (BS)•**COMPUTER DISCOUNT** V.le Masia 16/18 COMO•**GALIMBERTI** V. Paoli 47a COMO•**ELTONGROS** V. L da Vinci 54 BARZANO' (CO)•**ELTRONGROS** C. Comm.le BENNET ERBA (CO) •**FUMAGALLI** V. Cairoli 48 LECCO (CO)•**NOVIDEA** C.so Martiri Liberazione 152a LECCO (CO)•**MEDIA WORLD** V. Ai Ferri Corti 22 MARIANO COMENSE (CO)•**ERRE INFORMATICA** V. Milano 2g CREMONA•**MONDO COMPUTER** C. Comm.le CREMONA 2 V. Berlinguer GATESCO P.D. (CR)•**FU.SE.CO.** V. della Macina PESCAROLO (CR)•**COMPUTER CANOSSA** Gall. Ferri 7 - V. Trieste 71 MANTOVA•**MEGABYTE 4** V. Frattini 19 MANTOVA •**R.G.B. COMPUTERS** V. Gnutti 38 CASTIGLIONE STIVIERE (MN)•**ASSITEC** V. Trieste 97 a/b PAVIA•**LA CASA DEL GIOCO** V. Breventano 8 PAVIA•**LA VOCE DELLA LUNA** C.so Mazzini 1b PAVIA•**SENNA** V. Calchi 5 PAVIA•**MEDIA WORLD** C. Comm.le MONTEBELLO V. Mazza 50 MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV)•**ALPHABETA** C.so Milano 13 VIGEVANO (PV)•**MULTIMEDIA BY EDI SOFT SYSTEM** C.so Novara 22 VIGEVANO (PV)•**MAGIC SCREEN** V. Mazzini 44a SONDRIO•**MAGIC SCREEN** V. Faboni 18 MORBEGNO (SO) •**FLOPPY** V. Morazzone 2-V. Carrobio 13 VARESE•**MASTER PIX** V. Zappellini 4 BUSTO ARSIZIO (VA) •**METRO ALIT** V.le Borri 39 CASTELLANZA (VA)•**INFORMATICA AMICA** V. Battisti 3/bis S.S. Varesina Km. 41.100 CASTIGLIONE OLONA (VA)•**MEDIA WORLD** V. Milano 99/103 GALLARATE (VA) **TRIVENETO** VENEZIA•**SAVING BY GUERRA COMPUTER** V. Mattei 1 C. Comm.le VALLE CENTER MARCON•**SARTORELLO** V. Duca d'Aosta 4 CEGGIA (VE)•**SME** V. Orsato 5 MARGHERA (VE)•**GUERRA COMPUTER** V. Bissuola 20 a MESTRE (VE)•**METRO VENETO** S.S. Romea MESTRE (VE)•**SME** V. Torino 101 MESTRE (VE)•**TREKILOWATT** V. Felisati MESTRE (VE) •**MULTIMEDIA LAB** V. Colombo 6 MIRANO (VE)•**SAVING BY GUERRA COMPUTER** V. Gramsci 52 MIRANO (VE)•**SARTORELLO** V.le Venezia 8 PORTOGRUARO (VE)•**SME** V. Conegliano 59 SUSEGANA (TV)•**COMPUMANIA** V. Leoni 32 PADOVA •**COMPUTER DISCOUNT** V. Giotto 29 PADOVA•**COMPUTER SACE** V. Carducci 26 PADOVA•**COMPUTER SHOP** V. Venezia 61 C. Comm.le GIOTTO PADOVA•**DATA BIT** V. Belzoni 120 PADOVA•**SARTO COMPUTER** P.zza Eremitani 17 PADOVA•**COMPUTER POINT** Borgo Padova 79 CITTADELLA (PD) •**OTC** V. Europa 2 GALLIERA VENETA (PD)•**CLINICA R. DEL COMPUTER** V. R. Margherita 7/9 ROVIGO•**GUERRA COMPUTER** P.zza Trentin 6 TREVISO•**COMPUTER SHOP** V. Europa C. Comm.le I GIARDINI DEL SOLE CASTELFRANCO VENETO (TV)•**CD-ROM SHOP** C. Comm.le TIZIANO OLMI DI S. BIAGIO DI CALLALTA (TV)•**MCE ELETTRONICA** V. Pastore 60 VITTORIO VENETO (TV) •**COMPUGAMES** C.so Cavour 5a VERONA•**GUERRA COMPUTER** V.colo Volto S. Luca 6 VERONA •**MEGABYTE 3** V. XX Settembre 18 VERONA•**METRO ADIGE** V. Torricelli 17 VERONA•**POWER MEDIA** P.zza S. Tomaso 10 VERONA•**COMPUTER POINT** V. de Gasperi 98a BUSSOLENGO (VR)•**COMPUTERS CENTER** V. Cantore 26 VILLAFRANCA (VR)•**CASH** V.le Trieste 427 VICENZA•**CONSOLE SHOP** Gall. S. Lorenzo 11/13 VICENZA •**GUERRA COMPUTER** C.so S.Felice 152 VICENZA•**HAL** V.le Anconetta 119 VICENZA•**MEGABYTE 5** Contrà Mure Porta Nova 26 VICENZA•**OTC** V. Divis. Folgore 24 VICENZA •**OTC** V. Girardi 16 BASSANO DEL GRAPPA (VI)•**GUERRA COMPUTER MONTECCHIO** V.le Trieste 84 MONTECCHIO MAGGIORE (VI)•**TECNOCITY** V. Valposina 55 THIENE (VI)•**CSS COMPUTER SUPPORT SHOP** V. Pola 20 C. Comm.le LE PIRAMIDI TORRI DI QUARTESOLO (VI) TRENTO •**COMPUTER DISCOUNT** Lgo Sauro 6•**MUSIC CENTER** V. Bolzano 39•**MUSIC CENTER** V. Bepi. Todesca 14/1 GARDOLO (TN)•**AL RISPARMIO ROVERCENTER** V.le del Lavoro 18 ROVERETO (TN)•**METRO DOLOMITI** V. Volta 8 BOLZANO•**ONLY CD-ROM** V. Carducci 11 MERANO (BZ) TRIESTE •**CENTRO TRIESTINO INFORMATICA** V. Pascoli 4•**GUERRA COMPUTER** V. Fonderia 5a•**MURRISOFT** V. Torrebianca 26•**UNIVERSALTECNICA** V. Carducci 4•**VIDEOLANDGAMES** V. Rismondo 4 •**RADIO AMULIA** Lgo Amulia 2 MUGGIA (TS)•**EL COM SHOP** V.le S. Marco 7 MONFALCONE (GO) •**SME** V. Bixio 3 ZOPPOLA (PN)•**MOFERT 5** V. Leopardi 24 UDINE•**ZAMI** V.le Ungheria 60 UDINE •**TERMINAL SYSTEM SHOP** C. Comm.le ALPE ADRIA CASACCO (UD)•**TERMINAL SYSTEM SHOP** C. Comm.le CITTA' FIERA V. Cotonificio 22 MARTIGNACCO (UD) **EMILIA ROMAGNA** BOLOGNA •**BRAIN PUMP** V. Timavo 7b•**CARTOLERIA STERLINO** V. Murri 73 c/d - V. Indipendenza 66 - V. Lombardi 43 - V. S. Stefano 30/2•**CD BOLOGNA** V. Bovi Campeggi 1c/d/e - P.zza XX Settembre 5•**COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. Emilia Ponente 56•**VIDEOCIAK** V. Marconi 26•**GUERRA COMPUTER** V. Scarlatti 2 CASALECCHIO DI RENO (BO)•**NON SOLO SOFTWARE** V. Porrettana 382/4 CASALECCHIO DI RENO (BO)•**VILLE 93** SHOPVILLE GRAN RENO V. Bazzanese 88 Int.33 CASALECCHIO DI RENO (BO)•**METRO EMILIA** V. Saliceto 1 CASTELMAGGIORE (BO)•**HARD & SOFT SERVICE - CITTA' COMPUTER** V. Carducci 37 IMOLA (BO)•**SPAZIO BIT** P.zza Codronchi 1a IMOLA (BO)•**NON SOLO SOFTWARE** V. E.Levante 124 S. LAZZARO DI SAVENA (BO)•**MASTER** V. Brodolini 9c S. PIETRO IN CASALE (BO)•**DIMENSIONE INFORMATICA** Ipercoop IL CASTELLO V. Negri 7 FERRARA•**CD FERRARA** V. Bologna 53 FERRARA•**SOFT GALLERY** V. Mortara 60b FERRARA•**COMPUTER VIDEO CENTER** V. Campo di Marte 122 FORLI'•**NERI PUNTO GAMES** P.zzale Vittoria 13 FORLI'•**NOVA COMPUTER** V. Isotta 27 CATTOLICA (FO)•**HANGAR T1** V.le Marconi 355 CESENA (FO)•**HANGAR T2** V. Savio 252 CESENA (FO)•**MEDIA WORLD** P.zzale Colombo 3 SAVIGNANO S/R (FO)•**CD MODENA** V.le Gramsci 263/265 MODENA•**DIMENSIONE INFORMATICA** Ipercoop I PORTALI V. dello Sport 50 MODENA•**LASER SYSTEM** C. Comm.le TORRENOVA V.Nonantolana 685o MODENA•**NOVIMPRESA** P.zza Cittadella 30 MODENA•**ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20 - C.Comm.le I PORTALI V.le dello Sport 50/22 MODENA•**DOM INFORMATICA** V. Circondaria Sud 109f CASTELFRANCO EMILIA (MO) •**MICROINFORMATICA** V. Tien an Men 15 SASSUOLO (MO)•**BLUE** C.Comm.le CENTRO TORRI V. S. Leonardo 69a int.42 PARMA•**CD PARMA** V. Trento 1d PARMA•**ZANICHELLI** V. Casa 6 PARMA•**ZETA INFORMATICA** V. Emilio Lepido 8c PARMA•**2L COMPUTERS** V. Stradone Fornese 2u PIACENZA •**ELECTRONIC FUN** C.so V. Emanuele 142 PIACENZA•**PC SERVICE** V. Alberoni 32 RAVENNA•**ZUCCHERELLI** V. Cavour 74 - V. Cattaneo 4 RAVENNA•**PC PROFESSIONAL COMPUTER** V. Caffarelli 9 FAENZA (RA)•**COMPUTERLINE** V. S.Rocco 10c - V. Kennedy 15t REGGIO EMILIA•**CD REGGIO EMILIA** V. E.Ospizio 52ab REGGIO EMILIA•**ETA BETA** C. Comm.le ARIOSTO REGGIO EMILIA•**VIDEO HOUSE** V.le Olimpia 14a REGGIO EMILIA•**NUOVI SISTEMI** V. Roma 21a S. ILARIO D'ENZA (RE)•**MEGABYTE INFORMATICA** V. 28 Luglio 59 BORGO MAGGIORE (RSM)•**COMPUTER TIME** V. IV Giugno 29 SERRAVALLE (RSM)•**ELECTRONICS** V. G. da Carpi 209 SERRAVALLE (RSM) **LIGURIA** GENOVA•**ABM COMPUTER** P.zza de Ferrari 2r•**COMPUTER DISCOUNT** V.le Brigata Bisagno 25r•**ELITE COMPUTER** V. Orsini 31r•**HOME DIGIT-GAMMA GROUP** C. Comm.le COOP BISAGNO P.zzale Bligny 14•**IL CENTRO CONTABILE** V. Brigata Liguria 45r •**PAGLIALUNGA** Vico Liceti 6•**RAINBOW COMPUTING** V. Gestro 10a•**METRO LIGURIA** V. Romairone 4n BOLZANETO (GE)•**COMPUTER UNION** V. Storace 4/6 r SAMPIERDARENA (GE)•**CENTRO HI-FI VIDEO** V. Repubblica 38 SANREMO (IM)•**DIGITAL LABS** P.zza Martiri Libertà 25/27r SAVONA•**CELESIA ENZA** V. Garibaldi 144/146 LOANO (SV)•**DF 24** C.so Europa 6 b/c LOANO (SV) **TOSCANA** FIRENZE•**AZIMUTH** V. Peretola 76r•**CD FIRENZE** V.le Matteotti 9r•**DEDO SISTEMI** V. Novoli 42b - V.le Europa 96 - V. Cavour 170r•**GPL MARZOCCO** V. de' Martelli 6•**HOBBYTRONICS** V. Corridoni 15a•**NEW COMPUTER SERVICE** V. degli Alfani 2r•**PAOLETTI FERRERO** V. Pratese 24•**PUNTO SOFT** V. Torcicoda 1r•**PUNTO SOFT 2** V. Tedalda 39b •**PUNTO SOFT 3** V.le Guidoni 77 b•**TELEINFORMATICA TOSCANA** V. Bronzino 36•**DEDO SISTEMI** V. Panati 24 B.S. LORENZO (FI)•**BELLANTI** L.go Palestrina 317 CASELLINA SCANDICCI (FI)•**WAR GAMES** V. Sanzio 126a EMPOLI (FI)•**DEDO SISTEMI** V. Paoli 11 SCANDICCI (FI)•**PUNTO SOFT 4** V. Alfieri 10 SCANDICCI (FI)•**METRO TOSCANA** V. del Cantone 4 Loc. Osmannoro SESTO FIORENTINO (FI)•**IL GATTO E LA VOLPE** V. Fiorentina 117 AREZZO•**MULTIDEIT** P.zza Risorgimento 10 AREZZO •**EUROMEDIA** V. Lavagnini 219 S. GIOVANNI VALDARNO (AR)•**COMPUTER SERVICE** V. dell'Unione 7-V. Bonghi 2a GROSSETO V. Piro 21 ORBETELLO (GR)•**EMMECI** V. del Vigna 12 LIVORNO•**ETA BETA** V. S.Francesco 30 LIVORNO•**FUTURA 2** V.Cambini 19 LIVORNO•**ETA BETA** P.zza Costituzione 69 PIOMBINO (LI)•**SHASTA** Loc.Ant.Saline PORTOFERRAIO (LI)•**CIPOLLA** V. Vitt. Veneto 26 LUCCA•**IL COMPUTER** V. Colombo 216 LIDO CAMAIORE (LU)•**DEDO SISTEMI** V. Foscolo 2 VIAREGGIO (LU) •**LOGICA D.D.P.** V. Sforza 16 AVENZA CARRARA (MS)•**FLOATING POINT** Gall. da Vinci 32 MASSA (MS)•**GAME OVER** V. Battelli 35 PISA•**MEDIA WORLD** V. Matteucci PISA•**TECNINOVAS** P.zza Guerrazzi 19 PISA•**METRO ARNO** V. Fagiana Sud OSPEDALETTO (PI)•**ELECTRONIC DREAMS** V. Dante 77 PONTEDERA (PI)•**COMPUTERMANIA** V.le Adua 183b PISTOIA•**IDEE UFFICIO** V.Tripoli 3 MONTECATINI (PT)•**LIBRERIA CASTELLO** V.le Piave 2 PRATO•**MOBILMACCHINA** V. S. Vincenzo 15 PRATO•**CD SIENA** V. Camollia 28 SIENA•**LO STRILLONE** V. Fiorentina 107 SIENA•**PUNTO SOFT 3** V. del Commercio 29 POGGIBONSI (SI) **UMBRIA** PERUGIA•**MIGLIORATI** V. S. Ercolano 3/10•**EMME LABS** V. dei Lecci 13 CORCIANO (PG)•**ETA BETA** P.zza S. Domenico S.N. FOLIGNO (PG)•**SINTHESYS 91** V. Adriatica 111 PONTE S. GIOVANNI (PG)•**ETABETA** V. Filosofi 79 SPOLETO (PG) **LAZIO** ROMA•**ADDOGRAFICA** V. Lungo Tevere Inventori 28•**BIT SHOP** V. Serra 26a•**CAMPA ADOLFO** V. Prenestina 426•**COMPUTER DISCOUNT** V. Anastasio II 338 - V. Merulana 245•**C.D.R.** V. Tripoli 1•**COMPUTEL** V. Rolli 33•**DR.SOFT & MR. HARD** V. Amatrice 24•**ELECTRONICS 69** C. Comm.le LA ROMANINA •**ELETTRONICA di Milazzo** V.le Marco Fulvio Nobiliore 16/22 •**EURO 2000** V. degli Ubaldi 21•**GAME 94** V. del Clementino 95-95a•**GEMAR** V. Cavalleggeri 65 •**GIOCO FOLLIA** V. Parma 5•**M. ELECTRONIC** C.Comm.le I GRANAI V. Nuvolari•**METRO AURELIA** G.R.A. 33 Pescaccio/V. di Brava•**MICROCENTER** V. Grande Muraglia 6264•**MICROLINK** V.le Tirreno 207•**MULTIMEDIAL CD-ROM CENTER** V. Valerio 22•**ODIS** P.zza Ponte Lungo 3•**P.C.C. COMPUTER HOUSE** V. Casilina 283d•**ROBIMAX** V. Casilina 1204•**ROMA GIOCHI** V. degli Scipioni 109/111•**SPAZIO PC** V. Chopin 27•**TAKE AWAY** V. Tripolitania 164•**TECNOGRAPH INFORMATICA** V. dell' Imbrecciato 70b•**VOBIS COMPUTER** P.zza Mancini 37a - V. Anastasio II 438•**GEDY** V. Bengasi 20 ANZIO (RM)•**METRO LATINA** V. Laurentina Km. 9 CECHIGNOLETTA (RM)•**PC WARE** V. Pirzio Biroli 60 CIAMPINO (RM)•**L'ANGOLO DEL COMPUTER** V. Case Nuove CIVITAVECCHIA (RM) •**COMPULAND** V. delle Ombrine 35 FIUMICINO (RM)•**2EMME COMPUTERS** V. R.Margherita 21a LADISPOLI (RM)•**COMPUTER SHOP** V. Kennedy 100 MONTE ROTONDO (RM)•**METRO INCO** G.R.A. Km.36300 Loc. La Rustica TOR SAPIENZA (RM)•**MONDOVISION** V.le S. Domenico 33 SORA (FR)•**KEY BIT ELETTRONICA** V. Cialdini 8 LATINA•**TOP COMPUTERS** C. Comm.le MORBELLA LATINA•**COMPUTER SHOP** C. Comm.le EMMEZETA RIETI **MARCHE** ANCONA•**TECHSOFT** V. Flaminia 232•**PELLEGRINI** Zona P.I.P. BARACCOLA (AN)•**PELLEGRINI** C. Comm.le METAURO V. Einaudi BELLOCCHI DI FANO (AN)•**TECNOWAVE** V. Leopardi 12 FALCONARA (AN)•**COMPUTECH** Contr. Mossa 45 FERMO (AP)•**TRIOZON INFORMATICA** V. Buozzi 16 PORTO S. GIORGIO (AP)•**COMPUTERMANIA** V. Trento 94 S.B.DEL TRONTO (AP)•**PERSONAL COMPUTER** V. Ponchielli 2 PESARO•**OLIPRESS** C.so Matteotti 70 PERGOLA (PS) **ABRUZZO/MOLISE** L'AQUILA •**EUROCOM EUROPEAN COMPUTER** V. S. Domenico 1•**CM COMUNICATION** V. del Circuito 168 PESCARA•**COSMO 3000** V. Mazzini 38 PESCARA•**DIMENSIONE INFORMATICA** V. Fontanelle 83 PESCARA•**INFOLAND** V. Pepe 89 PESCARA•**MEGA COMPUTER** V. Naz. Adriatica 76 PESCARA•**MICRO POINT** V. Tirino 170 PESCARA CAMPOBASSO•**ECOM SYSTEM** V. Albino 11/13•**VIGLIONE COMPUTER** V. D' Amato 1a **CAMPANIA** NAPOLI•**BRAVO PC** V. S. Carlo 14•**CD NAPOLI** V. Tosti 28/30•**COMPUTERMANIA** V. Carelli 35•**GIOCO E STRATEGIA** Salita Arenella 22d•**IDC** V.le Augusto 138•**KNOW HOW** V. Giordano 51•**LA CAMERA OSCURA** V. Castellino 22•**SACA** V. Medina 67 •**SAGMAR EUROMERCATO CAMPANIA** Circonval. Esterna CASORIA (NA)•**INFORMATICA ESSE** V. Libertà 258 PORTICI (NA)•**COMPUTERLANDIA** V. Nicotera 58 VICO EQUENSE (NA)•**LANZETTA GIOCATTOLI** V. Carducci 45 AVELLINO•**COMPUTER & ...** V. Calandra 21/25 BENEVENTO•**NEW MEDIA** V. de Gasperi 42/44 CASERTA•**NEW COMPUTER MARKET** C.so Garibaldi 65 SALERNO•**EDICOLA LIBRERIA CANFORA** CAVA DEI TIRRENI (SA)•**COMPUTER SERVICE** V. L da Vinci 91/93 SCAFATI (SA) **PUGLIA** BARI•**ALFA COMPUTER** V. Amendola 36a•**AS.COM** V. dei Mille 59•**CARICOM** V. Pansini 14•**CD BARI** V. Capruzzi 128•**COMPUTER CLUB** V. Re David 199/b•**COMPUTER SERVICE** V. Davanzati 31•**INFOMANIA** P.zza Garibaldi 41/a•**LEVANTE COMPUTER** V. de Giosa 73•**METRO LEVANTE** V. la Rotella Zona Ind.•**NEW DELCOM** V.le Einaudi 14/14a•**WILLIAM'S COMPUTER CENTER** V.le Unita' D'Italia 79•**MASTROVITO ANTONIO** V. Gravina 59/61 ALTAMURA (BA)•**LOPERFIDO** V. Bologna 80/82 ANDRIA (BA)•**COMPUTER SHOP** V. Carli 17 BARLETTA (BA)•**AUCHAN ITALIA** V. Noicattaro 2 cs CASAMASSIMA (BA)•**I.E.I.** V. Celiberti 9 GIOIA DEL COLLE (BA)•**DESARIO INFORMATICA E UFFICIO** V. Carmine 199 NOICATTARO (BA)•**AMORE E COMPUTER** V. Laterza 28 PUTIGNANO (BA)•**MC ELETTRONICA** V. S. Barbara 16 RUVO DI PUGLIA (BA)•**PA.GE.MI. ELETTRONICA** V. Crociate 30 TRANI (BA)•**DMC** V.le Stazione 10 TREGGIANO (BA)•**INFOPROGRAM** V. Isonzo 4a BRINDISI•**COMPUTER HOUSE** V. Ferrini 53 FASANO (BR)•**MILONE GIOVANNI** V. S. F. D'Assisi 219 FRANCAVILLA FONTANA (BR)•**POSITON COMPUTER & COMPONENTI** V. Isonzo 22 MANFREDONIA (FG)•**GSS SOFTWARE** V. Fleming 4 VIESTE (FG)•**COMPUTER DISCOUNT** V. Martello 26 LECCE •**LINEA UFFICIO** V. Mazzarella 31/33 LECCE •**PROGETTI INFORMATICI** V.le Magna Grecia 108b TARANTO•**TECNOBIT** V. Platesa 68d TARANTO **BASILICATA** POTENZA•**CD-ROM SHOP** Mag. Riun. Disc. S. Gerardo 23•**GEA INFORMATICA** V. Maratea 2a **CALABRIA** •**CD COSENZA** V. Rodotà 15 COSENZA•**COMPUTER POINT** C.so d'Italia 117/119 COSENZA•**SIRANGELO** V. Alimena 27 COSENZA•**CONSOLE POINT** V. Alfieri - Pal. Gemelli RENDE (CS)•**CD REGGIO CALABRIA** V. Vitt. Veneto 35 REGGIO CALABRIA **SICILIA** PALERMO•**BASIC** V. Sammartino 32 •**COMPUTER DISCOUNT** V. Ausonia 114•**DATAMAX** V. Campolo 45•**HOME COMPUTER** V.le Alpi 50c•**MASTER GAMES** V. Cavour 115•**MED'INFORMATICA** V. G.B. Lulli 50/52•**MULTIMEDIA CENTER** V. Libertà 95a •**QUALITY INFORMATICA** V. Campolon 39•**RANDAZZO** V. Lulli 20/40 - V. R. Settimo 55•**LA ROSA** V. Dante 9a/b BAGHERIA (PA)•**AG COMPUTER** V. S. Girolamo 7 AGRIGENTO •**COMPUTERLINE & ELECTRONICS** V. Callicratide 104 AGRIGENTO•**M.R.** V. G. Giardino 6 PORTO EMPEDOCLE (AG) •**COMPUTER SOFTWARE DESIGN** P.zza Sturzo 14 CALTANISSETTA •**SYSTEM 2000 D** V. Calafato 27 CALTANISSETTA•**SIDAM** V. Palazzi 41 GELA (CL)•**TECNO FORNITURE** V. F. 39 8 GELA (CL)•**AZETA** V. Canfora 140 CATANIA•**COMPUTER DISCOUNT** V.le Africa 120 CATANIA•**SICIL INFORMATICA** V. Masotto 64 ADRANO (CT)•**DBS ELETTRONICA** V. F.lli Cairoli 53 GIARRE (CT)•**DIGITAL LABS** V. Catania 4 GIARRE (CT)•**LO PRESTI INFORMATICA** V. Falautano 3/7 ENNA•**CELI OFFICE** V. Garibaldi 116/a MESSINA•**NUOVA DIMENSIONE** V. Reg. Elena 143 - V.le S. Martino 264 MESSINA•**QUASAR SISTEMI** V. Canova 47 MESSINA•**COMPUTER CENTER** V. di Vittorio 177 RAGUSA•**HOME COMPUTER** V. Galvani 29 RAGUSA•**VESAV** V. S. Giuliano 111/a MODICA (RG)•**TELECOM** V. Cavour 388 MODICA (RG)•**LINEA UFFICIO** P.zza V.Veneto 24 AVOLA (SR)•**COMPUTER TIME** V. Garibaldi 116/a FLORIDIA (SR)•**DITTA ANGELO** V. V. Sorba 3 TRAPANI•**COMPUTER'S HOUSE** V. Calatafimi 16/18 TRAPANI•**L'EDICOLA** V. Fardella 78 TRAPANI•**BASIC** C.so VI Aprile 332 ALCAMO (TP)•**R.T.O.** V. Mazzini 7/a CASTELVETRANO (TP) **SARDEGNA** CAGLIARI•**COMPUTER HOUSE** V. Cavalcanti 7•**OLISARDA** V.le S. Avendrace 236•**COMPUTER DISCOUNT** V. Duca Abruzzi 48 SASSARI

LucasArts Entertainment Company™

L'Edicola C.T.O.

NON È IN VENDITA IN EDICOLA

IN ESCLUSIVA DAI RIVENDITORI C.T.O.

C.T.O S.p.a. 40069 - ZOLA PREDOSA (BO) - Tel. 051/6167711

PROMOZIONE VALIDA DAL 5 APRILE 1995

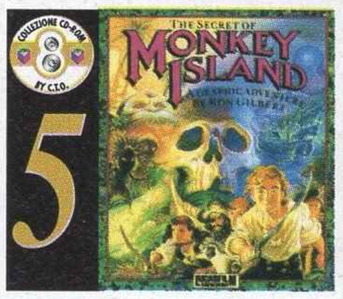
EDIZIONE STRAORDINARIA

8 CD-ROM DA COLLEZIONE
IN TIRATURA LIMITATA FINO AD ESAURIMENTO

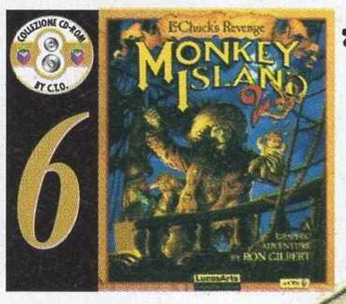
I programmi Day of the Tentacle, Sam & Max Hit the Road e Rebel Assault © 1993 LucasArts Entertainment Company. Il programma Indiana Jones and the Fate of Atlantis © 1992 LucasArts Entertainment Company. Il programma X-Wing © 1992, 1994 Lucasfilm Ltd. e LucasArts Entertainment Company. I programmi B-Wing e Imperial Pursuit © 1993, 1994 Lucasfilm Ltd. e LucasArts Entertainment Company. Il programma Monkey Island 2 Le Chuck's Revenge © 1991 LucasArts Entertainment Company. I programmi Secret Weapons of the Luftwaffe e The Secret of Monkey Island ©1990 LucasArts Entertainment Company. Tutti i diritti riservati. Usati sotto autorizzazione. Star Wars è un marchio registrato della Lucasfilm Ltd. Secret Weapons of the Luftwaffe, The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2 Le Chuck's Revenge e il logo LucasArts sono marchi registrati della LucasArts Entertainment Company. X-Wing, B-Wing e Imperial Pursuit sono marchi registrati della Lucasfilm Ltd. Imperial Pursuit, Day of the Tentacle, Sam & Max Hit the Road, Rebel Assault, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, LucasArts e iMUSE sono marchi registrati della LucasArts Entertainment Company. iMUSE U.S. Patent N. 5,315,057.

IPSILON••SMART

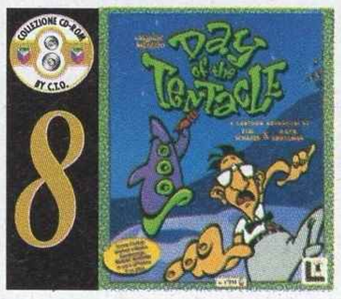
*



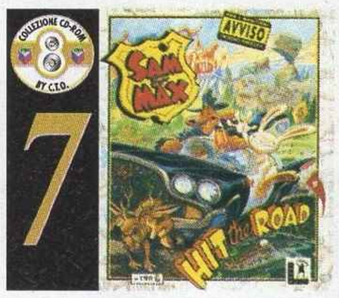
*



*



*



*

*IN OMAGGIO
I LIBRI DEGLI INDIZI.

PREZZO SPECIALE

L. 43.500 CAD. +IVA

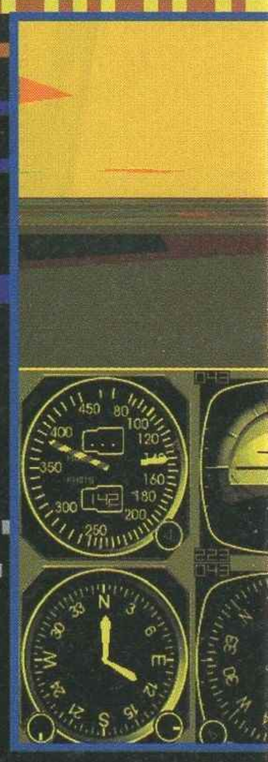
IN REGALO IL PRESTIGIOSO ALBUM LucasArts® PER CHI COMPLETA LA COLLEZIONE

Prodotto e distribuito sotto licenza da:
C.T.O. Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (BO)
Tel. 051/6167711

I PROFESSIONISTI DELLA SIMULAZIONE

L'industria italiana dei videogiochi sta conoscendo in questo periodo uno dei suoi momenti di massima espansione. Mentre i nuovi operatori di settore si moltiplicano freneticamente, siamo andati a visitare una delle società "storiche" del nostro paese, la Lago.

Avevamo già subodorato come il mondo dei videogiochi fosse ricco di stranezze e sorprese: un'occhiata all'assortimento di software importato dalla Lago ha però confermato le nostre più sfrenate aspettative.
Accanto a simulatori di volo ultraseriosi, in grado di sostituire le prime fasi di un vero corso di pilotaggio, e "corsi" di vela capaci di far vivere all'utente tutte le difficoltà tecniche di una regata senza farlo spostare dalla poltrona preferita, abbiamo infatti trovato programmi per crescere cuccioli elettronici di cani e gatti al meglio delle loro possibilità, discinte bellezze nipponiche in cerca di un eroico paladino (vedi box), corsi interattivi delle lingue più improbabili e flipper d'epoca su CD. Non basta? Allora provate a pensare a una simulazione di pesca tanto dettagliata da essere confezionata in un cestino da pescatore, un programma per vedere nel tempo lo sviluppo del proprio giardino e un CD-ROM per programmare i propri viaggi in California. Incuriositi da tanta varietà, abbiamo cercato di conoscere meglio la storia della Lago, e quella dei suoi due fondatori Laura Maestri e Ugo Grandolini, tormentandoli con un'intervista fiume nella loro sede di Como.



K: Partiamo con la domanda più ovvia: da dove nasce l'interesse per le simulazioni, in particolare di volo, della Lago?
Ugo Grandolini: La mia passione per il volo e per l'informatica è di lunga data. Alla fine degli anni '70, quando già lavoravo come programmatore, ho preso il brevetto di pilota. In quell'occasione mi sono reso pienamente conto di come sia impossibile, per chi desidera volare, riuscire a realizzare questo sogno senza avere un enorme capitale alle spalle. Diventare piloti è infatti costosissimo e, a meno che non si faccia parte della Marina Militare, apprendere anche i primi rudimenti del volo è un'impresa da nababbi. Certo i simulatori di volo non trasformano gli utenti in provetti piloti con la bacchetta magica, ma possono aiutare gli appassionati a comprendere le basi tecniche del pilotaggio e a conoscere le macchine. Così, dato l'amore personale per i computer e gli aerei, ho pensato

che si potevano unire i due interessi: questa idea è stata uno degli elementi principali nel decidere di aprire la Lago.

K: E gli altri, quali sono stati?

Laura Maestri: La Lago è nata nel 1984. Uno degli elementi principali che ci ha spinti a importare software è stato il fatto che eravamo, come utenti informatici, i primi a soffrire della scarsità di programmi disponibili in quel periodo. Anche a noi, come a moltissimi altri, capitava di avere un Commodore 64 ma di non riuscire a procurarci i programmi che ci interessavano: guardando le riviste straniere specializzate scoprivamo meraviglie incredibili, ma in Italia non c'era modo di averle. Così, ci siamo buttati. Nella foga del debutto, però, abbiamo minimizzato un problema in realtà serissimo tanto allora quanto oggi: la pirateria. Per un importatore onesto la concorrenza dei pirati può essere fatale: noi ce la siamo cavata bene, ma il software illegale è veramente una piaga.

K: La Lago, con Softmail, è oggi il principale distributore di software per corrispondenza, con un catalogo da far invidia ai negozi specializzati più forniti: è sempre stato così?

L.M.: No, abbiamo iniziato la vendita per corrispondenza nel 1986. Durante i primi due anni di attività, infatti, distribuivamo direttamente ai negozi. Questa procedura, però, si è rivelata inadeguata alla nostre strutture, e inoltre rischiavamo di sovrapporci ad altri operatori del settore con cui invece preferivamo cooperare. Abbiamo così iniziato a distribuire software e hardware per

posta, con risultati più che incoraggianti, anche perché siamo stati i pionieri di questa strategia di vendita in Italia. Oggi c'è una certa concorrenza, ma continuiamo a ritenerci soddisfatti dei nostri risultatati.

K: Parlando di risultati, qual'è stato il vostro più grande successo in questi anni di attività nella vendita del software?

L.M.: Senza dubbio *Defender of the Crown*, il primo videogioco per Amiga della Cinemaware, che all'epoca della sua pubblicazione sembrava avesse un realismo impareggiabile. Poi abbiamo avuto molti riscontri con la serie *GEOS*, un sistema operativo per Commodore 128 e C-64 che riprendeva la filosofia alla base di Windows e della "scrivania" del Macintosh.

K: Hai parlato di hardware, e in effetti il catalogo della Lago è ricco di accessori affascinanti, soprattutto per i simulatori. Potete parlarci di qualcuno dei più significativi?

U.G.: Come sempre, dipende molto dalle esigenze dell'utente. Abbiamo infatti a disposizione accessori di prezzo molto accessibile per rendere più realistiche le simulazioni di volo belliche e non, come pedaliere e cloche da collegare al computer. Gli elementi più spettacolari, ovviamente, sono però quelli che riproducono le cabine di pilotaggio. Per esempio, l'*NT 361 Trainer* è un recente sistema di controllo computerizzato per PC, utilizzato dalle scuole di pilotaggio per familiarizzare gli allievi alle procedure di volo. Coll'*NT 361* il pilota ha il vantaggio di non dover utilizzare tastiera e mouse per impartire i comandi: si trova invece di fronte un cruscotto di dimensioni reali, con un pannello di circa cm. 25x70 che alloggia una novantina di interruttori corrispondenti ad altrettanti comandi, per controllare tutti gli aspetti legati al volo. Oltre agli interruttori, naturalmente, il

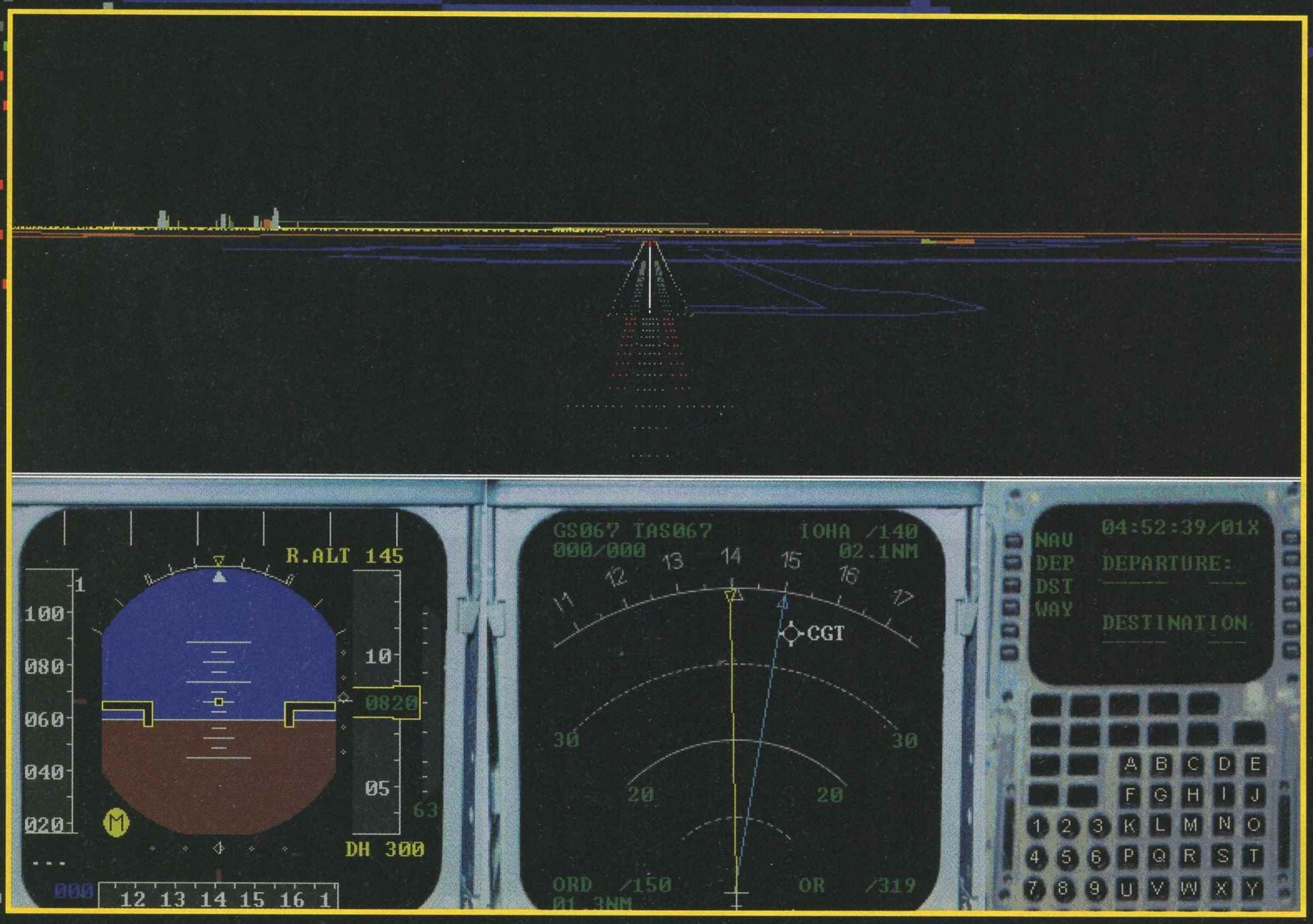
GIAPPONE, GIAPPONE, GIAPPONE!

Chi, come quasi tutti noi, è cresciuto a suon di Mazinga Z, Godzilla e Lady Oscar non può rimanere insensibile al fascino delle "giapponeserie". Due giochi di ruolo hanno infatti attratto più di tutti la nostra attenzione alla Lago: *Knights of Xentar* e *Cobra Mission*. Il primo, un classico RPG con tanto di tesori e mostroni, è una gioia per gli occhi degli appassionati di fumetti e disegni animati made in Japan (e di prosperosissime signorine con stelline negli occhioni), mentre il secondo, un'avventura poliziesca non troppo difficile, deve parte del suo fascino a... splendide fanciulle non proprio vestite. Addirittura, per chi non può resistere all'avvenenza da *manga* (i fumetti giapponesi, appunto) esistono delle versioni dei programmi in cui le eroine, anziché essere vestite poco, non lo sono proprio. Se invece per voi il Giappone "è una cosa seria" vi consigliamo di provare il CD-ROM *Games in Japanese* (della serie *Playing with Language* della notissima Syracuse Language Systems) che, quasi senza traumi, può introdurre ai divertenti - ma magari un po' complicatini - misteri della lingua nipponica.

VOLARE IN ITALIA, IN 3D....

La Lago non si limita a importare simulatori di volo: con la collaborazione di un team di programmatori ha infatti realizzato tre uscite di grande impatto. Si tratta degli scenari italiani per i diffusissimi (fra gli appassionati) *Flight Simulator 4* e *ATP*, che permettono ai piloti virtuali di sorvolare i paesaggi nostrani, nonché di *3D Advanced Graphic System*, per *ATP*. Con questo programma, la cui confezione include occhiali per la visione stereoscopica protetti contro i raggi UV, gli amanti del famoso simulatore di velivoli civili potranno assaporare le gioie del volo in tre dimensioni. 3D AGS, inoltre, incrementa la risoluzione grafica del programma, permettendo ai possessori di SVGA di godersi fino a un formato di 800x600 a 256 colori.

Per chi non vuole rinunciare in nessun modo al realismo, infine, la Lago distribuisce vari accessori hardware per riprodurre al meglio una cabina di pilotaggio.



sistema comprende cloche e pedaliera, caratterizzati ancora una volta da un realismo assoluto che arriva a riprodurre persino l'escursione dei comandi montati sugli aerei veri.

K: Più realistico di così...

U.G.: Più realistico ancora, o per meglio dire più spettacolare e stimolante, è la cabina *F16* della Thrustmaster, che ricostruisce con la massima fedeltà tutto il cockpit del famoso caccia, con controlli e switch programmabili. E'un oggetto enorme, che comprende anche un comodo sedile: qualche tempo fa abbiamo esposto questo sistema in una fiera dedicata all'elettronica di consumo, e devo dire che l'interesse non è proprio mancato!

K: Parlando di "hardware di supporto", mi è venuto da pensare agli occhiali per visione tridimensionali inclusi nella confezione di *3D AGS* (vedi box), realizzato da voi: avete altri progetti in corso?

L.M.: Naturalmente, realizzare progetti indipendenti è molto interessante. Noi abbiamo già realizzato, nel 1990, due prodotti per Amiga: *Guerrilla in Bolivia* e *Canton*. Il primo era un gioco strategico basato sulla vita di Che Guevara e sui suoi dettagliatissimi diari, mentre il secondo, una specie di gioco da tavolo arricchito con sequenze arcade. Quando nel 1994 è nata la società Virtuali, abbiamo poi realizzato con loro lo scenario italiano per *Flight Simulator*, che viene attualmente distribuito in tutto il mondo. Il "dopo *3D ADG*" non è ancora definito nel dettaglio, ma spero che potremo farvi presto delle gradite sorprese.

C.M.

Anteprima PRIMAL RAGE

Un picchiaduro molto atteso da tutti i possessori di Neo-Geo è Primal Rage. I protagonisti di questo "feroce" picchiaduro in chiave antidiluviana sono sette creature tra il mitologico e il dinosauresco realizzate con la tecnica di animazione stop-motion. La grafica è assolutamente incredibile e le opzioni di gioco sono state sviluppate proprio su Neo Geo per sfruttare le enormi potenzialità della macchina segnalatasi come la migliore console per picchiaduro del 94. Le fatality di Primal Rage sono state studiate per la pulsantiera a quattro bottoni del Neo Geo: due pulsanti per i pugni, due per i calci e poi le consuete combinazioni con la leva direzionale. Ma si prevede comunque lo sviluppo anche per le pulsantiere a cinque sei tasti di nuova uscita. Primal Rag non sarà in circolazione prima di Agosto, solo allora "i dinosauri torneranno a regnare", per il momento accontentatevi di questi sette inquietanti profili che andiamo a presentarvi di seguito.

Primal Rage: protagonisti e interpreti

SAURON

Ovvero un Tirannosauro dipinto di giallo con delle belle striature viola, che nell'ambiente degli appassionati di videogiochi si dice non portino molto bene. Il suo punto di forza sono le fauci gigantesche e potenti e la lunga coda che utilizza sia come bilanciere che come arma proibita.

CHAOS

Un gorillone selvaggio che esprime la sua massima letalità nei colpi che porta con le mani (enormi) e i piedi (anch'essi di taglia notevole). E' molto agile e si può esibire in voli e balzi spettacolari per sorprendere gli avversari.

BLIZZARD

E' il secondo gorilla della serie, meno agile di Chaos ma infinitamente più potente. Non usa gli arti inferiori per colpire o saltare ma solo come solida base di appoggio. Il pugno sferrato sia come dritto che come gancio è mortale!

TALON

Agile e spietato, Talon sintetizza e racchiude la ferocia della tigre e la velocità e l'intelligenza del Velociraptor. La sua arma preferità è l'unghione tipico del Velociraptor che usa per sbudellare le sue vittime. Riesce a muoversi con una velocità sorprendente.

DIABLO

Un Tirannosauro in versione mignon, più piccolo di Sauron, ma dotato di un'arma veramente micidiale: è in grado di sputare fuoco e arrostire i suoi avversari!

VERTIGO

In parte cobra e in parte sauro, vertigo è veloce e letale. La sua coda lunga e acuminata è un'arma temibile in grado di infilzare i nemici e di emettere delle onde d'urto devastanti.

ARMADON

E' il peso massimo della compagnia, il più corazzato. Infatti Armadon racchiude in sé la fisionomia del Triceratopo, dello Stegosauro e dell'Ankylosauro. Particolarmente temibili sono il suo lungo corno e le spine dorsali. E' inaspettatamente agile!

Super Nintendo

THE FIREMEN

Vita da pompieri in questa divertente ed "infuocata" avventura della Human/Bandai.

Acqua, fuochino, fuoco... Non sono le indicazioni che si danno in una qualsiasi caccia al tesoro casalinga, ma il briefing della giornata di un pompiere come si deve. Ne sanno qualcosa i due valorosi pompieri protagonisti di The Fireman, impegnati in missioni al limite della possibilità umane. Infatti, in Fireman, avete a disposizione due simpatici pompieroni, anzi, viste le dimensioni direi pompierini, uno armato di idrante per spegnere o comunque limitare le fiamme l'altro di un'ascia per rimovuore gli ostacoli che gli si frappongono. Le missioni sono al limite del catastrofico, roba da Cassandra Crossing o altri film del filone catastrofico. In una delle missioni, ad esempio, dovete cercare di evitare che in un laboratorio in fiamme la temperatura arrivi ad un livello tale da distruggere i contenitori di un pericoloso germe batteriologico liberandolo nell'atmosfera. il tempo come si sa è sempre tiranno, ma in questo caso lo è particolarmente perciò dovete tenere d'occhio il cronometro in alto a sinistra e sperare di non impiegare più del dovuto. Per riuscire nella missione avete anche una cartina che vi guida nel complicato dedalo di corridoi che si snodano nell'edificio. Originale e dotato di una grafica dettagliata, Fireman si propone come un'avventura un po' fuori dagli schemi. Roba da veri pompieri!

Casa: HUMAN/BANDAI
Genere: Avventura
Difficoltà: Alta
Numero di giocatori: 1

VOTO 840

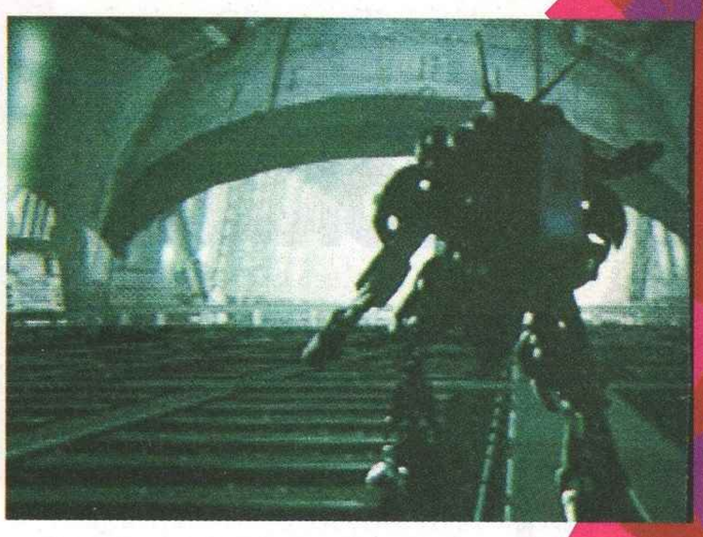
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

Sony Playstation

KILEAK THE BLOOD

Un sparatutto in 3D per Playstation degno di Doom! come? Non è possibile? Non è possibile? Giocate a Kileak e cambierete idea.

Brrr, Kileak the Blood fa un'assonanza preoccupante con Killing the Blood e come impatto possiamo assicurare che il titolo rappresenta un buon biglietto di presentazione! Kileak the Blood è uno sparatutto in ambientazione 3D stile Doom (vabbé Doom era piuttosto un 2D) ma molto più delineato graficamente. L'ambientazione di Kileak a dire il vero assomiglia forse più a quella di Iron Assault, uno "sparatutto cibernetico" recensito nel numero di Febbraio. Infatti, lo scenario è quello freddo e metallico di una base situata su un pianeta sperduto. All'interno della base si snoda un labirinto senza fine pieno di nemici e di insidie e voi vi trovate a bordo di un robottone che guidate dall'interno. Quindi le similitudini con Iron Assault sono notevoli, anche se dal nostro punto di vista la giocabilità è superiore e la grafica a livelli assoluti. Quindi gli estimatori di Doom possono stare tranquilli, anche Playstation ha finalmente un gioco all'altezza dello sparatutto più famoso di sempre; ne è inoltre è prevista la conversione anche su Sega Saturn.



Casa: ESCE
Genere: Sparatutto in 3D
Difficoltà: Media
Numero di giocatori: 1

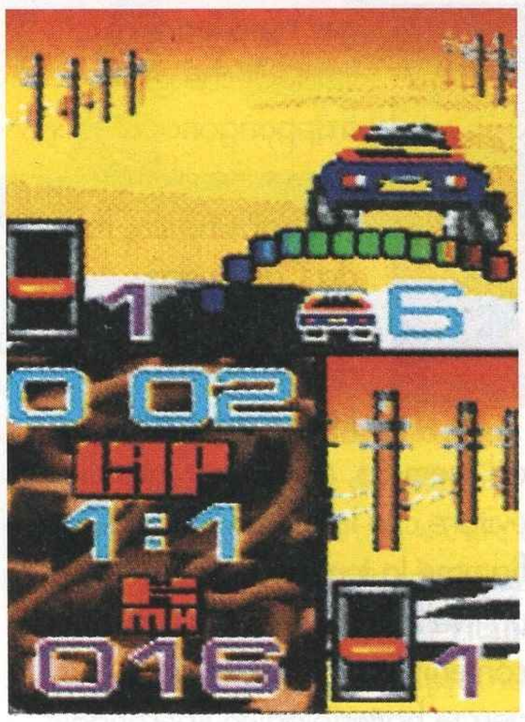
VOTO 910

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

Super Nintendo

DIRT RACER SFX

Ovvero la sgommata in tutta la sua spontanea genuinità!



Una bella grafica in 3D poligonale per una simulazione di guida piuttosto divertente. Stiamo parlando di Dirt Racer SFX, una corsa "trial" che si svolge su terreni al limite della praticabilità su buggy con enormi penumatici, dei veri e proprio mostri a trazione integrale.

Potete scegliere tra tre diversi continenti (Inghilterra, Australia, Alaska) ognuno dei quali offre cinque circuiti differenti.
Dirt Racer può essere giocato singolarmente, oppure da due giocatori contemporaneamente.
Per poter sgommare sui buggoni di Dirt Racer dovrete avere nervi saldi e un po' di pazienza, infatti il gioco non sarà disponibile prima di Giugno!

Casa: ELITE
Genere: Simulazione di guida
Difficoltà: Alta
Numero di giocatori: 1/2

VOTO 840

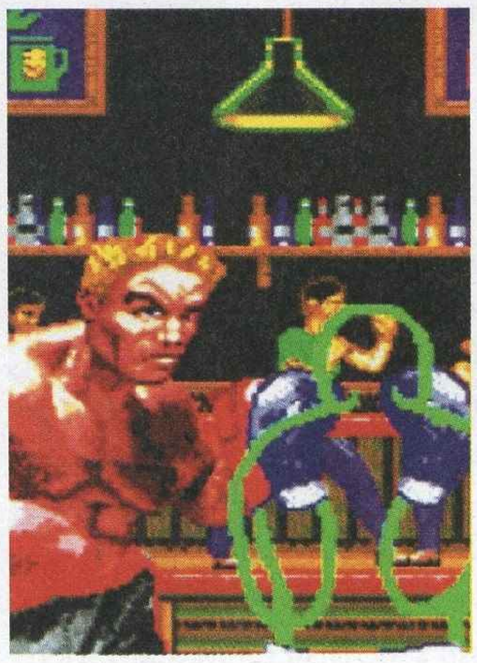
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

Mega Drive

TOUGHMAN CONTEST

Ti spiezzo in due!

Fa l'apparizione su Mega Drive una simulazione di boxe che si presenta giocabilissima e molto originale.
24 campioni si sfidano per conquistare il prestigioso titolo mondiale lasciato vacante da King King Tyson. La grafica di TC è molto ben delineata e l'originalità deriva dal fatto che il pugile che si trova di spalle viene raffigurato in trasparenza in modo che si possano vedere i movimenti del pugile che si trova di fronte. Invertendo i ruoli il pugile che stava di spalle diventa pieno e l'altro trasparente.
Tutto questo consente di apportare alla giocabilità di questo genere di simulazioni sportive gustose varianti, uscendo dal solito cliché dei pugili schierati uno a destra e uno a sinistra!



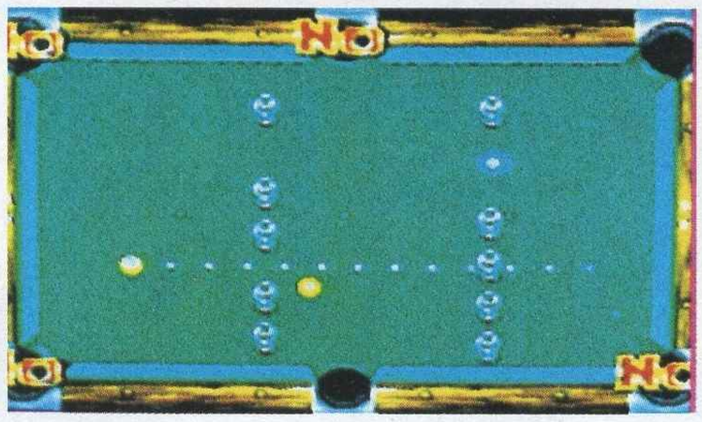
Casa: ELECTRONIC ARTS
Genere: Simulazione di boxe
Difficoltà: Media
Numero di giocatori: 1

VOTO 875

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

SIDE POCKET

Un simulatore di biliardo in stile americano con grafica impeccabile e giocabilità dubbia. Per chiunque ami il "tappeto verde" comunque da provare.



Se fate parte della numerosa schiera di sognatori che hanno tra i loro desideri anche quello di avere in casa un bel biliardo tutto per sè, Side Pocket potrebbe soddisfare la vostra voglia.

Parliamoci chiaro: una fumosa vera sala da biliardo con le luci sospese sui caldi panni verdi, il fruscio della palla che scorre sul tappeto, il gessetto per ammorbidire maniacalmente la punta della stecca... è tutta un'altra cosa. Anche perchè le possibilità di gioco sono piuttosto ridotte, il biliardo è quello americano a sei buche (e noi italiani, è risaputo, amiamo il classico quattro sponde senza fori) con soli 5 livelli di difficoltà. Inoltre, prendere la mira con sufficiente precisione usando il Gamepad non ci è parsa tra le cose più agevoli di questo mondo. Nota a favore: una bella biondona che introduce il gioco e ci accompagna nella scelta tra le opzioni. Un gioco, dunque, per tirare qualche colpo con gli amici quando trovate la sala da biliardo gremita di quei sedicenti campioni che vanno in giro con il guantino e la calamita per il gessetto.

Casa: MARUBENI

Genere: Simulatore di bigliardo

Difficoltà: Alta

Numero di giocatori: al massimo due

VOTO 610

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

Superman, sconfitto in una terribile battaglia, è morto... Anzi no! Pare che... Eeh? Come sarebbe a dire "ora ce ne sono quattro" ?

La storia, almeno per l'introduzione, ricalca quella dell'ormai storico fumetto che sconvolse fans, lettori e mass media alcuni mesi fa. Quei furbacchioni della DC Comics, per risvegliare le vendite del loro fumetto di Superman pensarono bene di farlo crepare. Ma per poco, naturalmente. Così, anche in quest'ottima cartuccia, ci ritroviamo con un morto, Superman, (mi spiace per i teneri di cuore, non c'è proprio modo di salvarlo) e quattro "pretendenti" al trono: the ERADICATOR, the MAN OF STELL, SUPERBOY, the CYBORG (il sottoscritto ha un debole per quest'ultimo: mi ricorda tanto l'amato Terminator cinematografico). Uno dopo l'altro, dovrete guidare questi super-eroi così che, alla fine, dalla loro simbiosi, possa resuscitare il mitico Superman. La grafica ? Eccezionale. La velocità di gioco? Più che eccezionale, con combattimenti e sequenze di volo spettacolari ed appassionanti. La giocabilità poi è interessante, la trama originale, avete cinque vite all'inizio del gioco, superweapon, special attack, help items... No, ragazzi, non volate dalla finestra... voi non avete il mantello e la tuta con la "S" !

Casa: SUNSOFT

Genere: Avventura picchiaduro

Difficoltà: Media

Numero di giocatori: 1

VOTO 980

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

Quando i dinosauri regnano

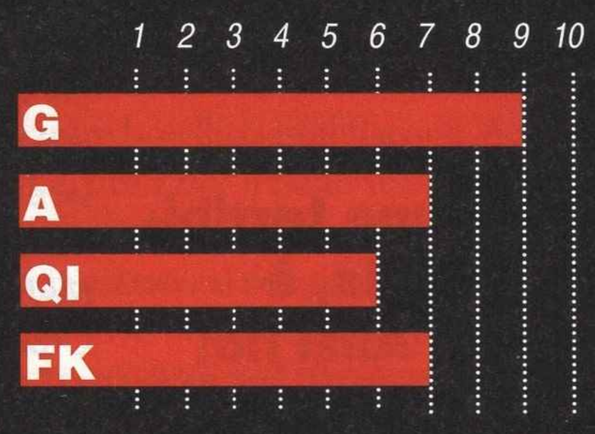
CADILLAC AND DINOSAURS

Se i dinosauri tornassero a vivere, con quale macchina gli andreste incontro? Una Prinz? Una 127 station wagon? Nooo, una Cadillac rossa!

Cadillac e dinosauri rappresentano un connubio piuttosto singolare, in comune hanno probabilmente la difficoltà in sede di parcheggio e i consumi (non avete idea di come si "abboffi" un brontosauro adulto!).
A parte questa piccola amenità che serviva giusto appunto per raggiungere il numero di battute minimo per la pubblicazione, passerei alla presentazione del gioco.

La vicenda prende spunto da un fumetto pubblicato negli Stati Uniti da Mark Schulz, che non c' entra niente con l'autore di Charlie Brown.
All'alba del venticinquesimo secolo il tranquillo tran tran della razza umana subisce un brusco scossone: un cataclisma riporta alla vita i dinosauri che forse a causa del brusco risveglio mostrano subito una certa irrequietezza.
Per risolvere questo grosso - è proprio il caso di dirlo - problema viene chiamato Jack 'Cadillac' Tenrec e la sua compagna. Ora, secondo voi uno che si chiama Jak 'Cadillac' Tenrec su cosa potrà mai viaggiare? Una Duna? Un Camper? Un Ape Piaggio cabriolet?
Niente di tutto questo, naturalmente il nostro Jack viaggia su una fiammante Cadillac rossa del '53.
Lo scopo del gioco è quello di superare i numerosi livelli senza permettere che i due protagonisti vengano sbranati dai dinosauri.
Cadillac e Dinosaurs: the second cataclism, è il primo grosso prodotto della Rockets Science che insieme alla ION (ricordate il CD-ROM di David Bowie?) e Crystal Dinamics costituisce il nucleo creativo e sinergico della BMG Interactive Entertainment, divisione che si occupa dei videogiochi all'interno della BMG Entertainment.
Cadillac e Dinosaurs vanta una grafica assolutamente stupefacente e molto fluida: i bestioni preistorici si muovono sullo schermo con una velocità ed una naturalezza incredibili.

K VOTO PRIMA IMPRESSIONE 925



Uhaooo! Che razza di grafica! Dalle prime schermate di Cadillac e Dinosaurs sembra di assistere ad un cartone animato tratto da un fumetto della Marvel, e che siano riusciti a mantenere lo spessore delle chine date a pennello. Un capolavoro artistico come raramente capita di vedere su schermo. Se a ciò aggiungiamo una grande giocabilità, possiamo tranquillamente promuovere questo adventure alla categoria degli "Over 900"!

PRIMA IMPRESSIONE

Il vendicatore mascherato è tornato ZORRO

Zorro ha scritto direttamente questa preview con la sciabola sul giubbotto in camoscio del caporedattore che stizzito ha cercato di boicottarne la pubblicazione: ma il bene trionfa sempre!

Se siete tra coloro che dopo Prince of Persia hanno perso la voglia di vivere e hanno tentato più volte di togliersi la vita sibilando frasi ai più incomprensibili come: "Senza platform che vita è..." ci sono delle buone notizie in arrivo. Avrete finalmente "una piattaforma" degna di tale nome, e non mi riferisco ad una piattaforma aziendale che per quanto utile risulta assai poco giocabile, ma di Zorro, il nuovo platform della Capstone.

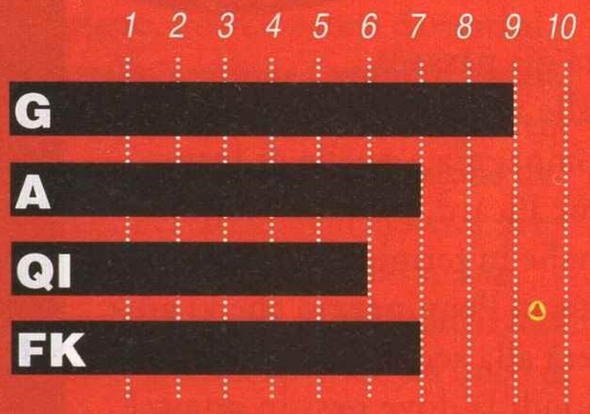
Il vendicatore mascherato è il protagonista di questa avventura di prossima uscita che pur non arrivando da una casa strafamosa si candida da subito come uno dei migliori giochi di piattaforma dell'anno.

La grafica ricorda molto da vicino quella di Prince of Persia, però c'è uno sviluppo senz'altro più definito. In particolare le ambientazioni sono più curate e i personaggi si muovono in uno scenario che cerca di riprodurre una dimensione in 3D senza peraltro riuscirci sempre, ma offrendo almeno una sensazione di bidimensionalità che Prince of Persia non aveva.

Al di là del pomposo "Hero in black is back" che dalle nostre parti funziona più che altro come uno scioglilingua, Zorro è atteso con grande ansia da tutti i patiti del genere "platform" per rinverdire gli score ormai dimenticati di PoP.

K VOTO PRIMA IMPRESSIONE

890

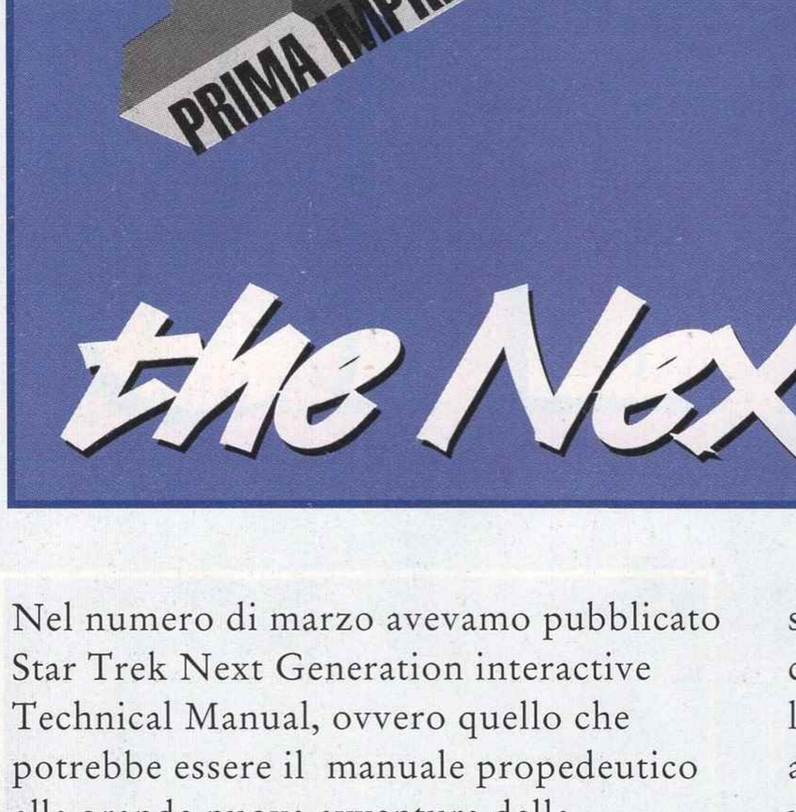


Per i patiti del genere paltform, Zorro è un titolo che non si può perdere! La grafica è a buoni livelli e anche la giocabilità non scherza. Per quanto riguarda il giudizio globale vi rimandiamo alla "prova su strada" ovvero allo spazio ormai mitico delle recensioni!

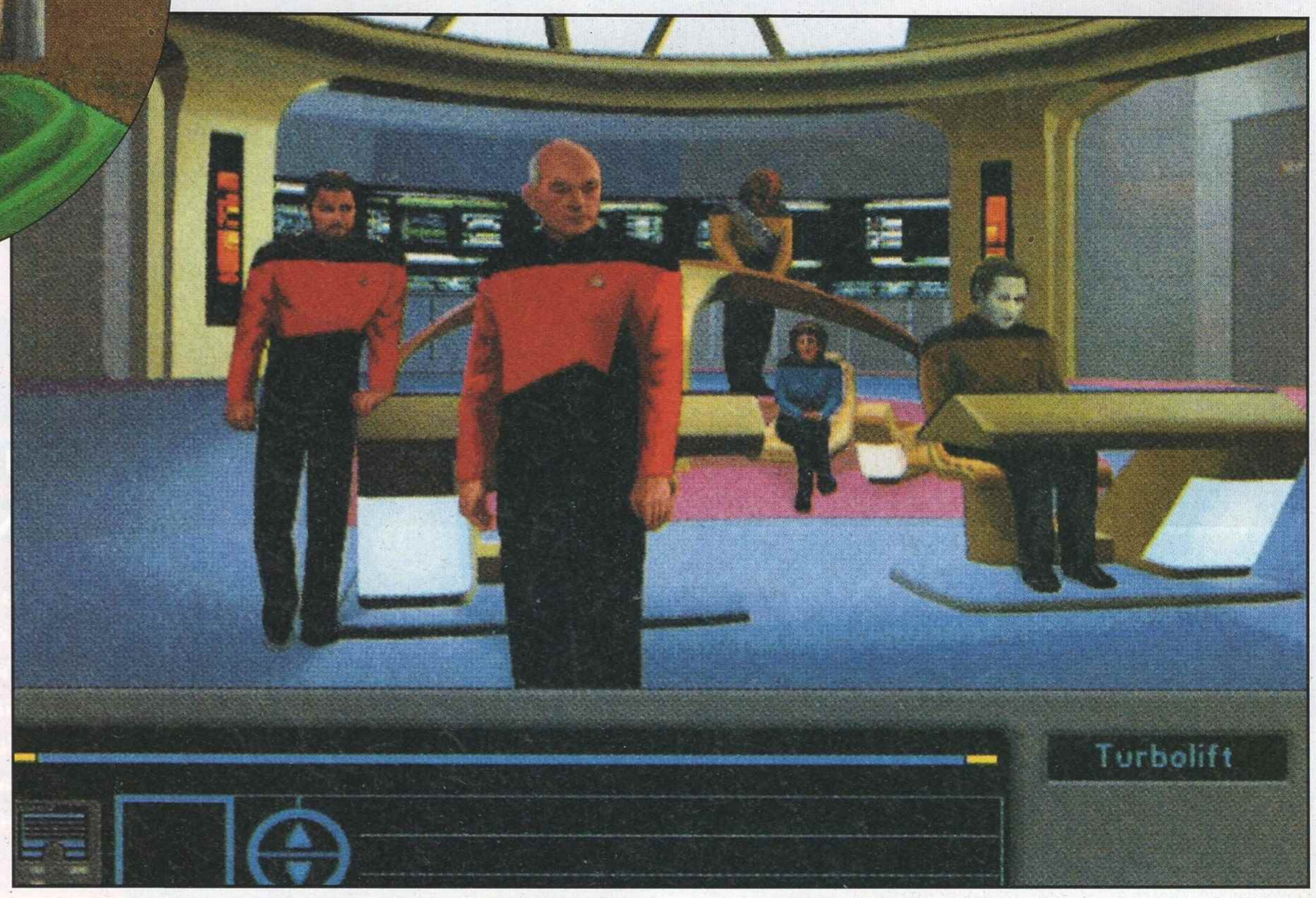
STAR TREK
the Next Generation

Un piccolo puntino luminoso si muove nelle profondità siderali. E' una stella cometa? Una super nova? No è la USS Enterprise di cui avrete l'onore di essere capitani al 50% con Jean-Luc Picard!

Nel numero di marzo avevamo pubblicato Star Trek Next Generation interactive Technical Manual, ovvero quello che potrebbe essere il manuale propedeutico alla grande nuova avventura della Microprose: Star Trek the Next Generation "A Final Unity".
In questa nuova avventura dell'Enterprise il testimone che in termini cinematografici e televisivi

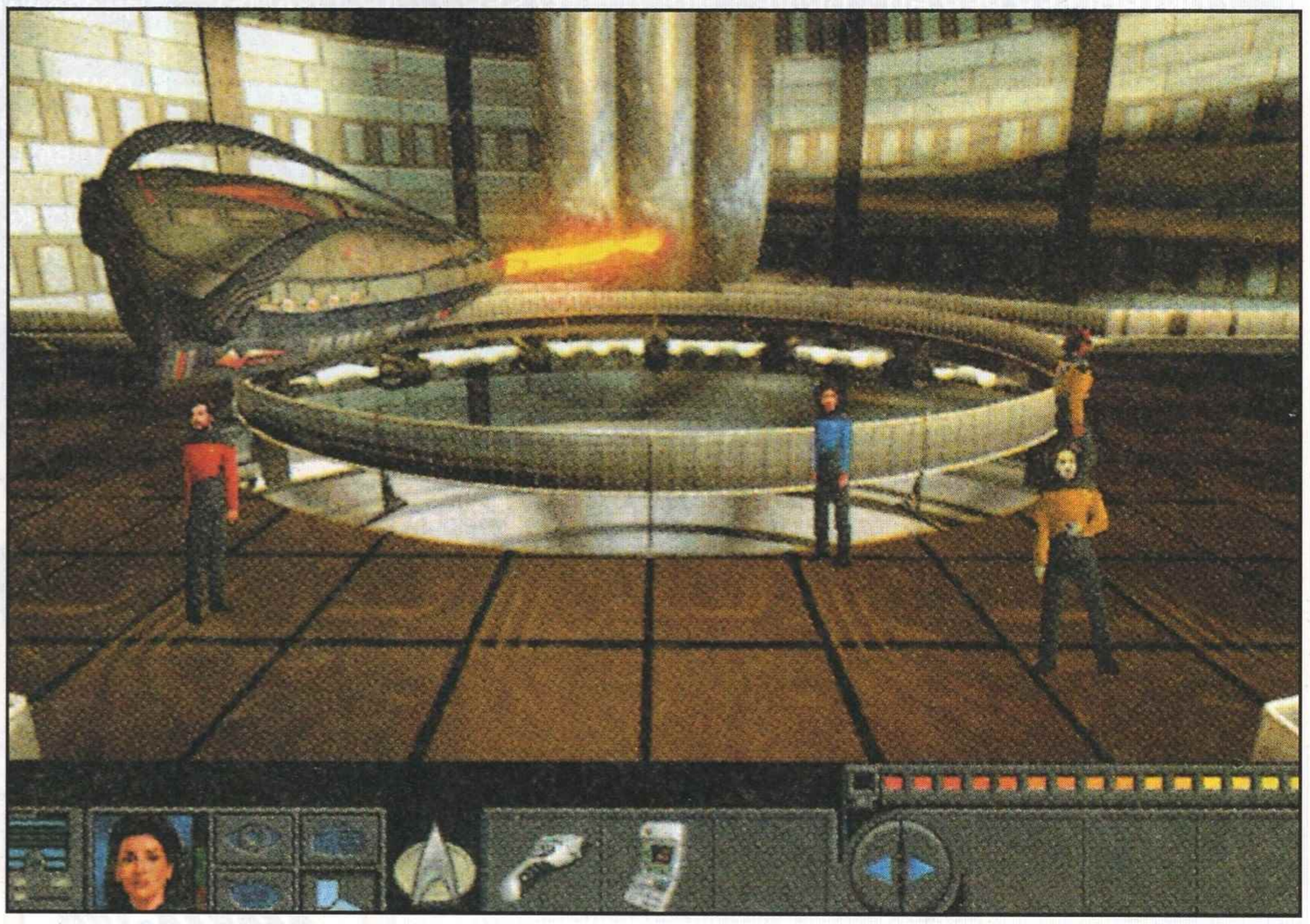


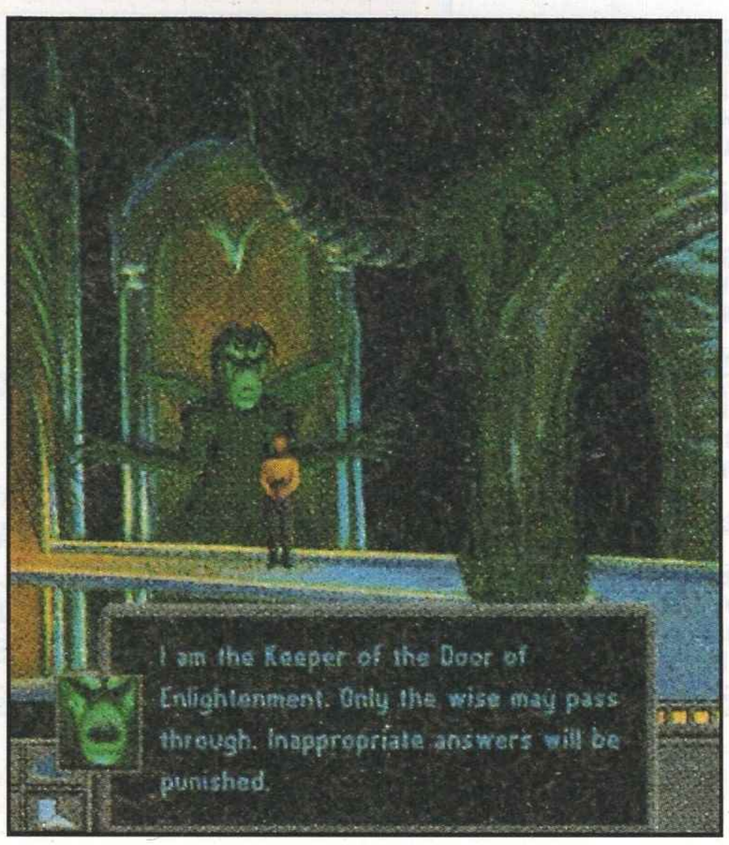
era già passato dalle mani di Spock, Kirk e compagnia a quelle di Jean-Luc Picard, passa di mano anche in termini videoludici. Infatti l'equipaggio che vi guiderà alla scoperta di nuovi mondi là dove nessun uomo è mai giunto prima è composto dai "nuovi": Comandante Riker, Data, Geordie la Forge, LT Worf, Troi.
Gli attori sono proprio quelli del serial televisivo in carne e ossa, infatti il gioco contiene oltre 60 minuti di sequenze filmate che sono state realizzate separatamene ad Hollywood in uno studio costruito appositamente. Le sequenze filmate sono poi state riversate nel gioco ottenendo un effetto visivo molto suggestivo.
E già che stiamo parlando di grafica, continuiamo pure: Star Trek the Next Generation si avvale di un grafica ad alta risoluzione con texture mapping molto delineata che conferisce ai personaggi una "solidità" tipica dell'effetto 3D. Naturalmente tutta questa meraviglia richiede una SVGA per essere apprezzata.
STNG a mio parere può considerarsi l'erede naturale di Star Trek 25th Anniversary di cui ricalca la struttura, pur apportando una serie notevole di novità e di migliorie soprattuto dal punto di vista "estetico".
Anche in questo caso sarete sul ponte di comando della USS Enterprise a dirigere le operazioni.
La dinamica del gioco si divide tra avventura e simulazione di volo. Potrete scorazzare per lo spazio ed ingaggiare duelli con



Una dinamica di gioco che si divide tra avventura e simulazione di volo

klingoniani o vulcaniani oppure essere teletrasportati su altri pianeti per rispondere a richieste di aiuto.
Mentre in Star Trek 25th Anniversary la sequenza delle missioni era praticamente prestabilita: si partiva da Pollux e se per caso a qualcuno fosse venuto in mente di prendere una destinazione diversa non ci sarebbe stato verso di sbarcare, in questo caso la possibilità di gestire l'atronave è molto più libera. Potete essere teletrasportati dove vi pare e seguire la rotta stellare che più vi aggrada raccogliendo di volta in volta le trasmissioni di aiuto.
Naturamente tutto questo in linea teorica, perché se si vuole tenere in buon conto l'esito positivo delle missioni è sempre bene che diate retta agli ordini che provengono dalla Federazione che vi condurranno attraverso un itinerario spaziale/turistico non dissimile a quello di





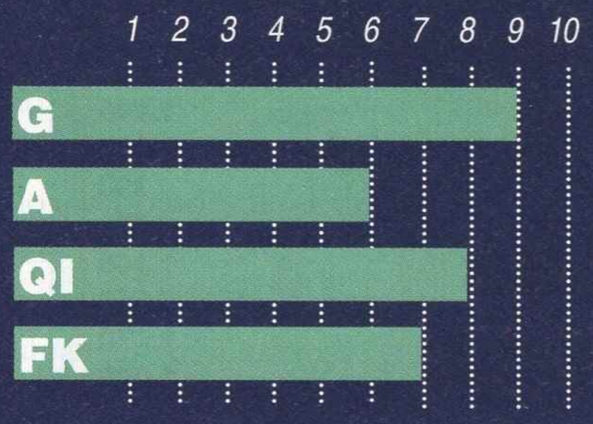
Star Trek 25th Anniversary.
Un altro aspetto molto migliorato rispetto "all'anniversario" è l'interfaccia che compare alla base dello schermo ed è molto intuitivo e facile da utilizzare.
I dialoghi sono digitalizzati, sfruttando il potenziale del CD-ROM, inoltre potrete agire singolarmente sui membri dell'equipaggio accentuando o comunque modificando alcune loro naturali caratteristiche comportamentali, in modo da determinare una diversa risposta alle varie fasi del gioco, in nome di una sana e completa interattività con la storia. Per tutti i fortunati possessori di CD-ROM.

C. P.

K VOTO

PRIMA IMPRESSIONE

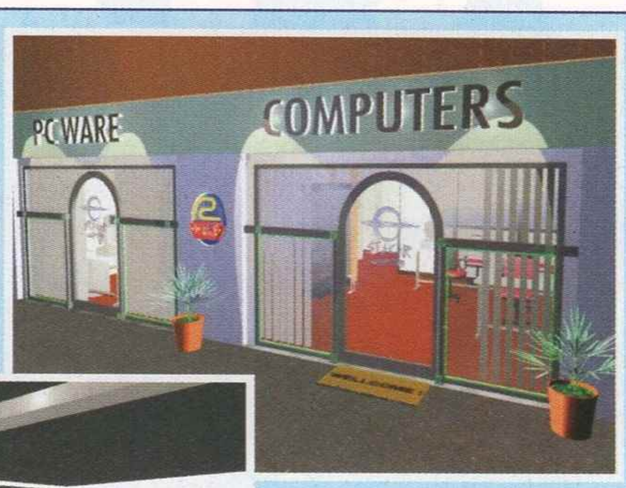
910



Grafica mozzafiato, dialoghi digitalizzati e grande varietà di missioni e di situazioni di gioco, cosa si può volere di più dalla vita? Star Trek Next Generation ricalca a grandi linee lo schema a metà tra simulatore di volo e adventure di Star Trek 25th Anniversary, con un nuovo equipaggio... e nuovi effetti speciali! Per tutti gli appassionati di Star Trek una chicca imperdibile, per gli amanti delle "vie di mezzo" alla Cyberia un'avventura coinvolgente.

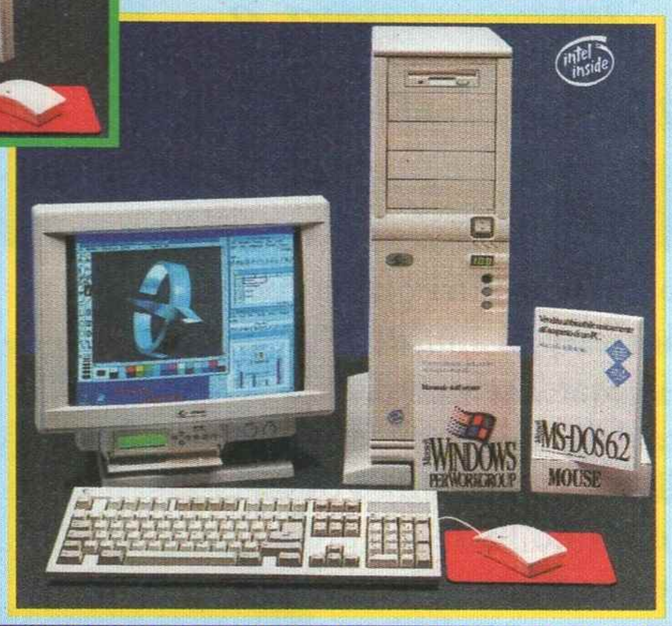
14 /03/95

WARE



STAKAR COMPUTER

- - C O M P U T E R S - E
- A C C E S S O R I -
- A - P R E Z Z I -
I M B A T T I B I L I



CONFIGURAZIONE BASE : CASE DESKTOP / MINITOWER
MOTHER BOARD PC 486 VESA LOCAL BUS 128KB CACHE EXP 256KB
(SLOTS: 3 VESA + 5 ISA + ZOCCOLO ZIF PENTIUM OVERDRIVE)
MOTHER BOARD PENTIUM 256KB CACHE EXP 1MB
(SLOTS: 4 PCI + 5 ISA) ZOCCOLO UPG PENTIUM 100 MHZ
RAM 4MB EXP 128MB/ DRIVE 1.44 MB / HARD DISK 420MB
SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB CIRRUS LOGIC 5424
CONTROLLER PER HD + DRIVE + MULTI I/O (2 SER-1 PAR-1 GAME)
TASTIERA ITALIANA 102 TASTI - MOUSE
GARANZIA 12 MESI - ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE

CPU INTEL	HD 420MB	HD 540MB	HD 850MB	HD 1280MB
486DX2-66	1.440	1.490	1.640	1.740
486DX4-100	1.640	1.690	1.840	1.940
PENTIUM 66	1.990	2.040	2.190	2.290
PENTIUM 90	2.490	2.540	2.690	2.790
PENTIUM 100	2.790	2.840	2.990	3.090

TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

SISTEMI OPERATIVI ABBINABILI AI PC STAKAR

IBM DOS 6.3 (MANUALE + DISCHI)	90
IBM OS/2 WARP 3 (MANUALE + BONUS PACK)	70
IBM OS/2 WARP 3 (MANUALE + DISCHI + BONUS PAK)	120
IBM OS/2 WARP 3 (MANUALE + CD + BONUS PAK)	100

IL BONUS PAK OS2 / WARP 3 COMPRENDE:
- COMPUSERVE INFORMATION MANAGER
- IBM WORKS & PERSONAL INFORMATION MANAGER (DATABASE, FOGLIO ELETTRONICO, WORD PROCESSOR, GRAFICI, AGENDA, PROSPETTI, BLOCCO NOTES)
- FAXWORKS - HIPERACCESS LITE
- IBM INTERNET CONNECTION - MULTIMEDIA VIEWER
- VIDEO IN - PERSON TO PERSON
- SYSTEM INFORMATION TOOL

MS DOS 6.22 (MANUALE + DISCHI)	120
WINDOWS X WORKGROUPS 3.11 (MANUALE + DISCHI)	150

VARIAZIONI SULLA CONFIGURAZIONE BASE

- CASE BIGTOWER	+ 100
- RAM AGGIUNTIVA 4MB / 12MB	+ 290 / 870
- SCHEDA VIDEO VESA LOCAL BUS CIRRUS LOGIC 5428 1MB EXP 2MB	+ 50
- SCHEDA VIDEO PCI S3 864 1MB EXP 2MB	+ 100
- ESP. MEMORIA 1MB PER SCHEDA VIDEO VL-BUS O PCI	+ 150
- MOTHER BOARD 486 PCI (SLOTS: 3 VESA + 4 PCI + 2 ISA)	+ 90
- MOTHER BOARD DUAL PENTIUM (2 CPU PENTIUM)	+ 600
- ECCEZIONALE OFFERTA LETTORE CD ROM DOUBLE SPEED	+ 190

MONITOR 14" NI LR (MPRII) L. 420
- 1024x768 NI (60 Hz) / DOT PITCH 0,28 mm.
- F.O. 30-48 KHz F.V. 50-90 Hz / BANDA PASSANTE 65 MHz
- BASSA EMISSIONE (MPRII)
- REGOLAZIONI: CONTRASTO, LUMINOSITA' AMPIEZZA IMMAGINE ORIZZONTALE / VERTICALE, POSIZIONE IMMAGINE SX / DX ORIZZONTALE / VERTICALE.

MONITOR 15" NI LR (MPRII) L. 590
- 1280x1024 NI (60 Hz) 1024x768 NI (70 HZ) / DOT PITCH 0,28 mm
- F.O. 30-65 KHz / F.V. 52-120 Hz / BANDA PASSANTE 75 MHz
- SCHERMO PIATTO ANTIRIFLESSO
- DISPLAY ALFANUMERICO RETROILLUMINATO
- COMANDI FRONTALI DIGITALI
- REGOLAZIONI: CONTRASTO, LUMINOSITA' AMPIEZZA IMMAGINE ORIZZONTALE / VERTICALE, PARALLELISMO VERTICALE, POSIZIONE IMMAGINE

MONITOR 17" NI LR (MPRII) L. 1.190
- 1280x1024 NI (60 Hz)1024x768 NI (70 Hz) / DOT PITCH 0,26 mm
- F.O. 30-65 KHz / F.V. 52-120 Hz / BANDA PASSANTE 75 MHz
- SCHERMO PIATTO ANTIRIFLESSO
- DISPLAY ALFANUMERICO RETROILLUMINATO
- COMANDI FRONTALI DIGITALI
- REGOLAZIONI: CONTRASTO, LUMINOSITA' AMPIEZZA IMMAGINE ORIZZONTALE / VERTICALE, PARALLELISMO VERTICALE, POSIZIONE IMMAGINE SX / DX- ORIZZONTALE / VERTICALE, PINCUSHION.

NOTEBOOK STAKAR 486DX4-100

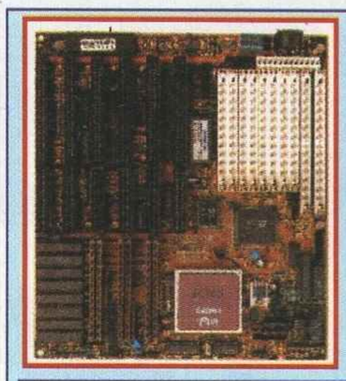
CONFIGURAZIONE BASE
- MOTHER BOARD VL- BUS 128KB CACHE
- RAM 4MB EXP 36MB
- TRACKBALL DA 25mm
- SCHEDA VIDEO 1MB VL-BUS
- SCHERMO 9,5" B/W INTERCAMBIABILE
- DRIVE INTERNO 1,44MB
- HARD DISK 340MB
- SCHEDA MUSICALE COMP. SOUND BLASTER
- 2 SLOTS PCMCIA TIPO IV

CPU INTEL	HD 340MB	HD 540MB
486DX2-66	2.990	3.390
486DX4-100	3.190	3.590

VARIAZIONI SULLA CONFIGURAZIONE BASE

- SCHERMO 10,3" A COLORI DUAL SCAN	1.140
- SCHERMO 9,5 " A COLORI TFT (MATRICE ATTIVA)	3.090
- RAM CARD 4MB	390
- RAM CARD 8MB	770
- RAM CARD 12MB	1.140
- RAM CARD 16MB	1.540
- RAM CARD 20MB	1.770
- RAM CARD 32MB	3.040
- SCHEDA MODEM / FAX 14400 PCMCIA	320
- SCHEDA DI RETE PCMCIA	290
- SCHEDA GAME PCMCIA	190
- DOCKING STATION VESA : SLOTS 2 VESA + 5 ISA	790

1 POSTO DA 5,25 / DUE SPEAKERS INTERNI (STEREO)
USCITE: 2 SERIALI / 1 PARALLELA /
TASTIERA O TASTIERINO NUMERICO
ATTACCO PER MONITOR ESTERNO



SIMM - CPU

SIMM 1MB (30 CONTATTI)	75
SIMM 4MB (30 CONTATTI)	270
SIMM 4MB (72 CONTATTI)	290
SIMM 8MB (72 CONTATTI)	540
SIMM 16MB (72 CONTATTI)	1.040
CPU 486DX2-66 MHZ INTEL	340
CPU 486DX4-100 MHZ INTEL	540
CPU PENTIUM 66 MHZ INTEL	590
CPU PENTIUM 90 MHZ INTEL	1.090
CPU PENTIUM 100 MHZ INTEL	1.390

MOTHER BOARDS

M/B DA 486SX A DX4-100 - CACHE 128KB EXP 256KB — 170
SLOTS: 3 VESA + 5 ISA / PENTIUM OVERDRIVE
(RAM EXP 128MB - 4 SIMM 30PIN + 2 SIMM 72PIN)

M/B DA 486SL A DX4-100 - CACHE 256KB EXP 512KB — 240
SLOTS: 3 VESA + 4 PCI + 2 ISA / PENTIUM OVERDRIVE
(RAM EXP 128MB - 4 SIMM 72PIN)

M/B PENTIUM 60/66 - CACHE 256KB EXP 1MB — 340
SLOTS: 3 VESA + 3 PCI + 2 ISA
(RAM EXP 128MB - 4 SIMM 72 PIN)

M/B PENTIUM 60/66-90/100 - CACHE 256KB EXP 1MB — 470
SLOTS: 4 PCI + 5 ISA / (RAM EXP 128MB - 4 SIMM 72 PIN)

M/B DUAL PENTIUM 90/100 - CACHE 256KB EXP 512KB — 1.040
SLOTS : 3 PCI + 5 ISA / RAM EXP 768MB

HARD DISKS ENANCHED IDE

WESTERN DIGITAL 2 ANNI DI GARANZIA

425MB/ 540MB WD EIDE	390/440
730MB/1080MB WD EIDE	540/790
420MB/ 540MB CONNER	340/390
850MB/1280MB CONNER	540/640
170MB SEAGATE 2,5"/200MB WD 2,5"	340/440
CONTROLLER VL-BUS/EIDE PROMISE 2300	110
CONTROLLER PCI/EIDE+CACHE PROMISE DC5030	320
CONTROLLER PCI/SCSI-2 NXT92	140
CTRL VESA/ISA+CACHE 512KB EXP 1MB PROMISE DC420	240
CTRL PCI/IDE + CACHE EXP 16MB TEKRAM DC690C	300
CTRL ISA/SCSI-2 + CACHE EXP 16MB TEKRAM DC800	390
STREAMER 250MB / 340MB / 680MB + SW BACKUP	290/320/540

SCHEDE VIDEO

CIRRUS LOGIC 5424 ISA 1MB / OAK 087 ISA 1MB	120/150
CIRRUS LOGIC 5428 VL-BUS 1MB EXP 2MB/2MB	170/290
TSENG ET4000/W32P VL-BUS 1MB EXP 2MB/2MB	220/380
TRIDENT T9420 PCI 1MB EXP 2MB/ 2MB	170/320
S3 864 PCI 1MB EXP 2MB/2MB	220/370
TSENG MEGAEVA/W32P PCI 1MB EXP 2MB/2MB	190/340
ATI MACH-32AX ST 1703 PCI 1MB EXP 2MB	190
ATI MACH-64CX STG1703 PCI 1MB EXP 2MB	290
MATROX MGA PCI 2MB/2MB EXP 4MB	690/840
MATROX MGA PCI 4MB	1.390

MODEM / FAX

14400 INTERNO/ESTERNO	160/190
28800 INTERNO/ESTERNO	320/350

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA 12"x12"+ CURSORE E STILO	270
TAVOLETTA GRAFICA 18"x12"+ CURSORE E STILO	440

HANDY SCANNER AMI' TRUST 400dpi:
BIANCO E NERO 256 LIVELLI DI GRIGIO + OCR — 99
A COLORI 16,7 MILIONI DI COLORI + OCR — 270

LOGITECH
SCANMAN 32 (B/W + OCR) DOS O WINDOWS — 190
SCANMAN COLOR 16.7 MC — 500
SCANMAN EASYTOUCH (PORTA PARALLELA) — 300

SCANNER PIANO A4:

1200dpi 16,7 MC	890
2400dpi 16,7 MC	1.390
TRASPARENCY KIT PER 2400dpi	490

NOTEBOOK NEC

VERSA S : 486SX-33 / 4MB / HD 210MB
DISPLAY LCD A COLORI DUAL SCAN
2 SLOTS PCMCIA — 3.090
OPZIONI: DISPLAY TFT / TFT+CPU DX2-50 — + 1.300/+ 1.950

VERSA V : 486DX2-50 / 4MB / HD 250MB
DISPLAY LCD A COLORI DUAL SCAN
2 SLOTS PCMCIA — 4.390
OPZIONI: DISPLAY TFT + HD 340MB — + 3.300

VERSA M : 486DX4-75 / 8MB / HD 340MB
DISPLAY LCD A COLORI DUAL SCAN /2 SLOTS PCMCIA
SCHEDA AUDIO 16BIT — 6.820
OPZIONI: HD 540MB + DISPLAY TFT — + 1.850

MONITORS

14" B/W	1024x 768x0,28 / LOW RADIATION	170/190
14" TRUST	1024x 768x0,31 NI / 0,28 NI LR	350/420
15" CX-1564	1280x1024x0,28 NI LR	540
15" MICROSCAN/ADI 4GP	1280x1024x0,28 NI LR	690
17" ROYAL	1280x1024x0,28 NI LR (MPRII)	1.040
17" MICROSCAN/ADI 5AP	1280x1024x0,26 NI LR	1.390
20" SAMPO	1280x1024x0,31 NI LR	1.640

NEC 4E 5E

14" NEC 2V	1024x	768x0,28	570
15" NEC XV15	1024x	768x0,28	790
15" NEC 4E	1024x	768x0,28	990
17" NEC 5E	1024x	768x0,28	1.790
17" NEC XP17	1280x	1024x0,28	2.390
21" NEC XE21	1280x	1024x0,28	3.340
21" NEC XP21	1680x	1280x0,28	4.990

SONY 15"

15" SONY CPD-15SF1	1280x	0,25	840
17" SONY CPD-1730/2	1024x	0,25	1.770
17" SONY CPD-17SF1	1280x	0,25	2.140
17" SONY GDM-17SE1	1680x	0,25	2.290
20" SONY GDM-20SE1	1680x	0,30	3.790

CD ROM

EDITEL: DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (WIN)	_179
LA DIVINA COMMEDIA (COMPLETA) / I VANGELI	249/ 109
INFERNO / PURGATORIO / PARADISO	89
STELLE PIANETI E DINTORNI 2 / IL MONDO DEGLI ANIMALI	62/54
VIAGGI NEL MONDO / CINENCICLOPEDIA 2 / ITALIAN DESIGN	54/134/89
ODISSEA / L' EGITTO DEI FARAONI	89/72
OPERA MULTIMEDIA: ITALIA / IL BEL PAESE (TOURING CLUB)	134/44
I GRANDI ARTISTI DEL 900 / ENCYCLOPEDIA IL SEICENTO	107/359
55 GIOCHI PER WINDOWS / HOMO SAPIENS	35/134
SAFARI / IL BALLERINO (JOVANOTTI)	89/89
MICROSOFT : CINEMANIA 95 / DINOSAURS / BOOKSHELF 94	119/119/129
ART GALLERY / ENCARTA 1995 / ANCIENT LANDS	119/210/119
DANGEROUS CREATURES	119
GOLF WINDOWS CD / GOLF CHAMPIONSHIP	109/59
BEETHOVEN / SHUBERT / STRAUSS / STRAVINSKY / MOZART	1CD 129/139
COREL: COREL DRAW 5 ITALIANO (CD) / CD +	1.090/1.390
COREL DRAW 5 IT UPG DA V. 4 (CD+) / UPG DA V. 3 (CD+)	490/970
COREL DRAW 3 IT (CD) / CD +	210/340
COREL POWER PACK / COREL PROF PHOTOS SAMPLER	170/34
VARI: TEMPRA ACCESS (PHOTO CD) / THE CLIP ART WAREHOUSE	39/47
DINOSAUR ADVENTURE / ULTIMATE COLLECTION I / II	69/47/59
GIGA GAMES / SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	47/47
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)/DEATHSTAR ARCADE BATTLES	47/47
WINDOWS 50 GAMES / MIDI & WAVE WORKSHOP	47/47
TOP 101 SHAREWARE PROGRAMS / 14000 PROGRAMS	23/47
FRACTAL FRENZY	47
MICROFORUM: THE COMPLETE WIN SET/ POWER UTILITIES	47/47
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL 1, 2, 3, 4)	1 CD 47
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	47/47
SUPER ARCADE GAMES / GAME PACK II / G.O.R.G.	47/47/59
THE SEXIEST WOMEN ON CD / THE SOUND OF MULTIMEDIA	47/59
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	59
TRIVIA CD IN ITALIANO / MUSIC GAME	59/59
VARI: DANTE PC TALK / LA BIBBIA / PARLIAMO INGLESE	77/76/119
I PROMESSI SPOSI	125
ELVIS ON CD / THE BEATLES: A HARD DAY' S NIGHT	47/49
WHAT A WATCH (IN ITALIANO)	44
MEDIASHARE (DA VOL. 1 A VOL. 10)	1 CD 19
CD SUPERGAMES (DA VOL. 1 A VOL. 3)	1 CD 19
CD PER ADULTI: DREAM GIRL / THE CD BROTHEL (X RATED)	49/47
CD ADULT (DA VOL. 1 A VOL. 5)	1 CD 19
TYPO SHARE (UTILITY DI STAMPA + FONTS)	19
ICONS & FONTS	19

CD-GAMES

- 7th GUEST (2CD) /7 th GUEST + DUNE (IN ITALIANO)	55/119
- ALONE IN THE DARK / ALONE 2 / ALONE 3	89/89/109
- BATTLE CHESS ENANCHED/DRAGON'S LAIR	67/55
- CALL OF CTHULHU / CRITICAL PATH	89/67
- CYBER RACE / CYBER WORLD / C.I.T.Y. 2000	55/89/55
- DARKSEED (OEM) / DAY OF THE TENTACLE	67/89
- DOOM II / DRACULA IN LONDON/ DREAM WEB	79/89/99
- ECSTATICA / F-117A / F15 STRIKE EAGLE III	129/55/55
- GABRIEL KNIGHT (OEM) / GUNSHIP 2000	55/55
- INCA / INCA 2	89/89
- INDY & THE FATE OF ATLANTIS (OEM)/INFERNO	67/109
- IRON HELIX (OEM)/ LAWNMOWER MAN (OEM)	67/55
- IRON ASSAULT/ OUTPOST / LITTLE BIG ADVENTURE	129/84/149
- LINKWORLDS / LOST IN TIME 1 & 2	89/89
- MAD DOG MAC CREE II (OEM) / MAGIC CARPET	89/149
- MEGA RACE (OEM) / MICROCOSM (OEM) / MYST	55/55/
- NASCAR RACING/ SHARK ALERT / NOCTROPOLIS	109/49/149
- NOVASTORM / CYBERWAR (4 CD)	119/ 149
- PINBALL DREAM DE LUXE/PINBALL WORLD CUP	89/89
- PRIVATEER/ REBEL ASSAULT / RETURN TO ZORK	99/99/67
- SAM & MAX IN ITALIANO / SIM CITY 2000	129/55
- SECRET WEAPONS OTL / SYSTEM SHOCK	89/129/
- SHERLOCK HOLMES / SPACE SHUTTLE (OEM)	89/49
- SSN 21 SEAWOLF / TFX / TFX (OEM)	89/109/74
- THEME PARK/ THE LAST DYNASTY	129/139
- UNDER A KILLING MOON (4 CD)/US NAVY FIGHTERS	119/149
- WING COMMANDER III (4CD)/ WINGS OF GLORY	159/129
- ETC. ETC. RICHIEDERE LISTA AGGIORNATA	

I PREZZI DEI CD SONO COMPRENSIVI DI IVA
SCONTO DEL 10% PER 3 TITOLI CD

CREATIVE & MULTIMEDIA

SOUND BLASTER PRO VALUE / 16 VALUE	140/190
SOUND BLASTER 16 MULTI CD / + ASP	240/300
SOUND BLASTER 16 SCSI-2	320
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE /+ ASP	390/490
SOUND EXPERT DE LUXE 16 PLUS (MULTI CD)	140
SOUND EXPERT DE LUXE WAVE 32 + SW CUBASE LITE	270
MIDI KIT/MIDI CONNECTOR BOX	90/140
MIDI BLASTER / WAVE BLASTER	340/340
VIDEO SPIGOT / VIDEO BLASTER MP-400 (MPEG FULL SCREEN)	240/550
VIDEO BLASTER SE 100 / RT300	470/720
DISCOVERY CD 16 VALUE (SB16+CD ROM DRIVE DS+ALT+2CD)	450
GAME BLASTER CD16 (C/S + JOYSTICK + 8CD)	590
DIGITAL EDGE 3X (CD ROM DRIVE TRIPLA VELOCITA' SCSI-2 NEC)	950
DISCOVERY EZ-16 (LETTORE CD-ROM ESTERNO)	890
EASY CD 16 (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	1040
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW (SCHEDA DIGITALIZZATRICE)	690
AVER 1000 PRO 64K COLOR (GENLOCK) / FADE IN - OUT	1240/640
CREATIVE TV CODER (VGA TO PAL/SVHS) INTERNO/ESTERNO	240/380
AVER KEY (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER)	270
TRUST VIDEO ENCODER / PC-TV BOARD	190/320
SCHEDA AUDIO RADIO FM (REVEAL)	79

CASSE AMPLIFICATE TRUST:

SOUNDWAVE 40 (15W)	40
SOUNDWAVE 30 (25W)	50
SOUNDWAVE 20 (25W)	60
SOUNDWAVE 10 (80W)	110

DRIVE CD-ROM

PHILIPS DOUBLE SPEED (300 KB/sec - 250 ms)	220
SONY CDU-55E IDE ATA-PI (300 KB/sec - 250ms)	240
SONY CDU-55S SCSI-2 (360 KB/sec - 220ms)	340
CREATIVE CD-ROM UPGRADE + 2 CD (300 KB/sec - 320ms)	270
MITSUMI FX 400 ATA-PI IDE 4 SPEED (600 KB/sec)	390
NEC CDR-201 INTERNO SCSI (300 KB/sec -240msec)	340
NEC 4Xi / CDR-501 INTERNO (600 KB/sec - 220msec)	730
NEC 4Xe / CDR-601 ESTERNO (600 KB/sec - 220msec)	950
NEC 4Xpro / CDR-900 ESTERNO (600 KB/sec - 180msec)	1.480
KIT INTERFACCIA SCSI NEC 3.2 MB/sec	140
KIT INTERFACCIA PARALLELA/SCSI NEC	240

STAMPANTI

EPSON

LX300 - 9A 80C 220cps / KIT COLORE	300/90
LQ100 - 24A 80C 167cps	340
LQ150C - 24A 80C 180cps COLORE	440
LQ300 - 24A 80C 200cps / KIT COLORE	470/90
STYLUS 800+ 80C 165cps 360dpi	540
STYLUS 1000 136C 250cps 360dpi	990
STYLUS COLOR 80C 200cps 720dpi	990

NEC

NEC P2Q - 24A 80C 192cps	300
NEC P3Q - 24A 136C 192cps	490
NEC P52Q - 24A 136C 216cps	670
NEC P62 - 24A 80C 300cps / NEC P72 136C	900/1070
NEC SUPERSCRIPT 610 - LASER 300dpi - 6ppm	790
NEC SUPERSCRIPT 660 - LASER 600dpi - 6ppm	1.140
NEC SUPERSCRIPT COLOR 3000 SUBLIMAZIONE	1.890

HEWLETT PACKARD

HP DESKJET 520 600x300dpi	570
HP DESKJET 320 600x300dpi 240cps	520
HP DESKJET 500C 300dpi 240cps	550
HP DESKJET 560C 600x300dpi 4ppm	880
HP LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm/4ML 4MB POSTSCRIPT	1.190/2.090
HP LASERJET 4P 2MB 600dpi 4ppm/4MP 6MB POSTSCRIPT	1.790/2.670
HP LJ 4 PLUS 2MB 600dpi 12ppm /4M PLUS POSTSCRIPT	2.790/3.690
HP LJ 4V 4MB A3/A4 600dpi 16ppm/ 4MV POSTSCRIPT	3.990/5.690

PC WARE SRL
VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60
00043 CIAMPINO-ROMA
06-791.55.55
06-791.21.21
FAX 06-791.06.43

TRASPORTO GRATUITO VETTORE VERDE

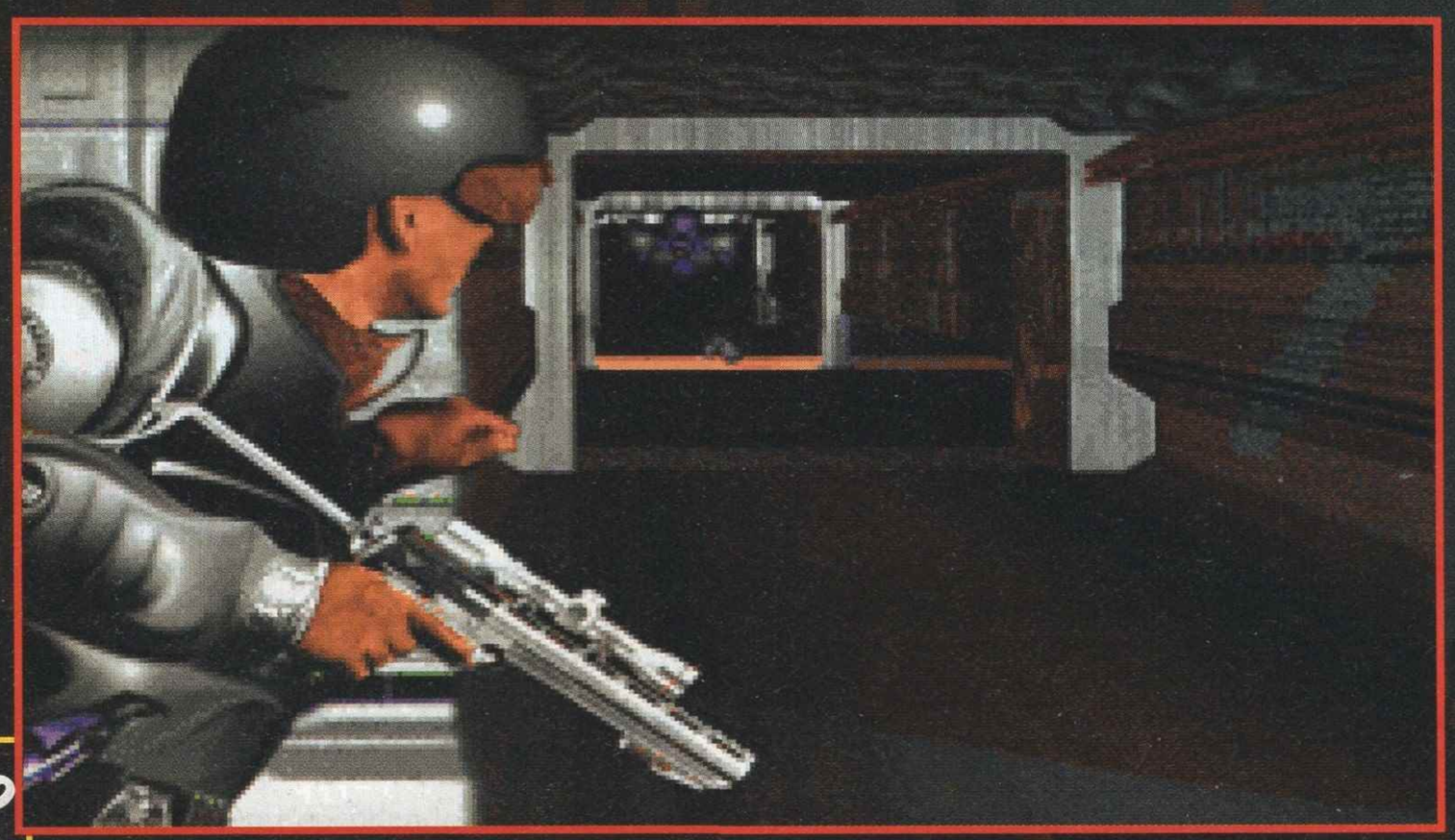
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO COMPUTERS, MONITORS, E ACCESSORI PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

Occhio! C'è un occhio! CORRIDOR 7

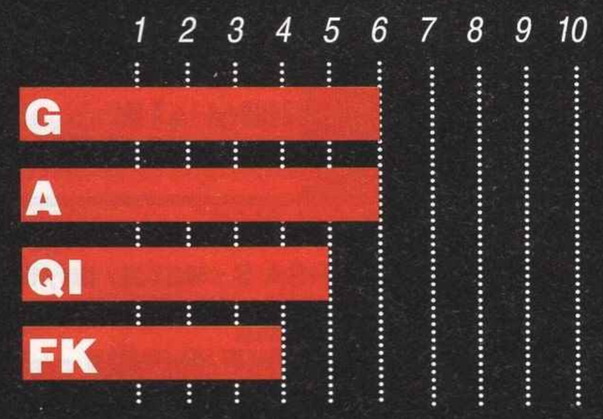
Aridaglie! Ecco un'altro sparatutto in 3D questa volta della Capstone.
Segni particolari: nessuno! Ovvero non passerà alla storia dei videogiochi per aver insidiato il titolo assoluto di Doom, ma neanche verrà ricordato come un gioiello di engine e di giocabilità.
A livello complessivo Corridor 7 va a fare coppia con Operation Body Count, sempre della Capstone, liquidato sul numero di Marzo con un 500 tondo tondo.
Solita ambientazione 3D e solite armi, anche se l'uzhi non è poi così male!
La schermata introduttiva vi conduce in una

Corridor 7, ovvero: l'occhio che uccide! Servirà un fucile al plasma per eliminare qualunque fastidioso orzaiolo...

stanza popolata di enormi occhi, sì proprio bulbi oculari, che galleggiano nell'aria con delle mitragliette incorporate non si sa come e piuttosto aggressivi.
Il consiglio è quello di giocare Corridor da soli perché sopravvivere agli occhi killer è difficile, ma sopravvivere alla sfilza di battute a tema degli amici: "Ti ha trattato con un occhio di riguardo!", oppure, "Certo, avrebbe potuto chiudere un occhio!" e così via fino a raggiungere le punte più basse da avanspettacolo del dopoguerra, è veramente un'impresa disperata.
Concludendo, siete liberi di fare un po' quello che volete e quindi di acquistare anche Corridor 7: in fin dei conti noi non siamo mica la versione cartacea di "Mi manda Lubrano", però se volete rimanere sul genere, allora è meglio che indirizziate i vostri risparmi su Dark Forces, Descent o Heretic...



K VOTO PRIMA IMPRESSIONE 520



Chiuso per manifesta inferiorità dopo i primi tre livelli e mai più riaperto, Corridor 7 si è guadagnato il titolo di sparatutto di seconda fascia, anche se qualcuno ha cercato di perorarne la causa: "Dai, prova a giocare qualche altro livello che magari migliora...". Se dovete per forza possedere tutto quello che è stato realizzato come sparatutto in ambientazione 3D, allora Corridor 7 non può mancare, ma è l'unico caso...

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

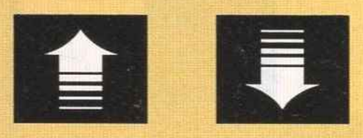
900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere"
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

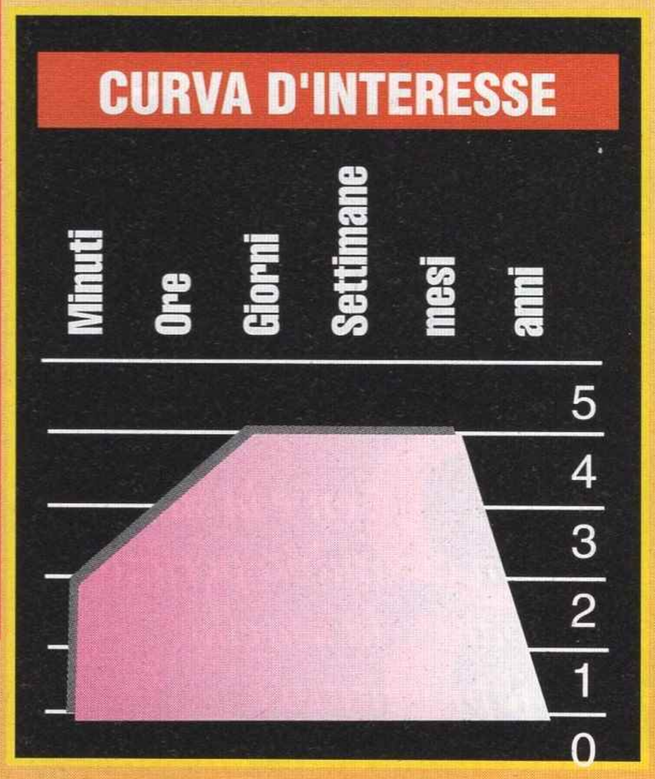
FULL THROTTLE	32
FLIGHT UNLIMITED	38
BLACK THORNE	41
LOADSTAR	44
ULTIMATE BODY BLOWS	47
KA-50 HOKUM	49
TOWER ASSAULT	52
RISE OF THE TRIAD	56
TERRANOVA	60
GUNSHIP APACHE	62
MORTAL KOMBAT 2	64
CHAMPIONSHIP M.	66
ARMORED FIST	68
WINGS OF GLORY	70
MAABUS	73
SPACE ACE	78
GUILTY	82
EVOCATION II	86

Si ringraziano Pergioco e Newel (Milano)

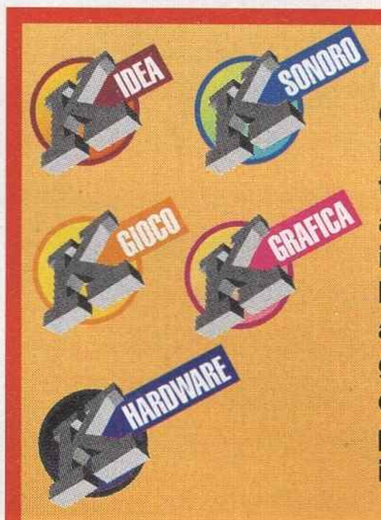
NOTA BENE in questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito.
Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento



FRECCIA VERSO L'ALTO/BASSO I pregi e i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...



CURVA CIP Una predizione dell"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

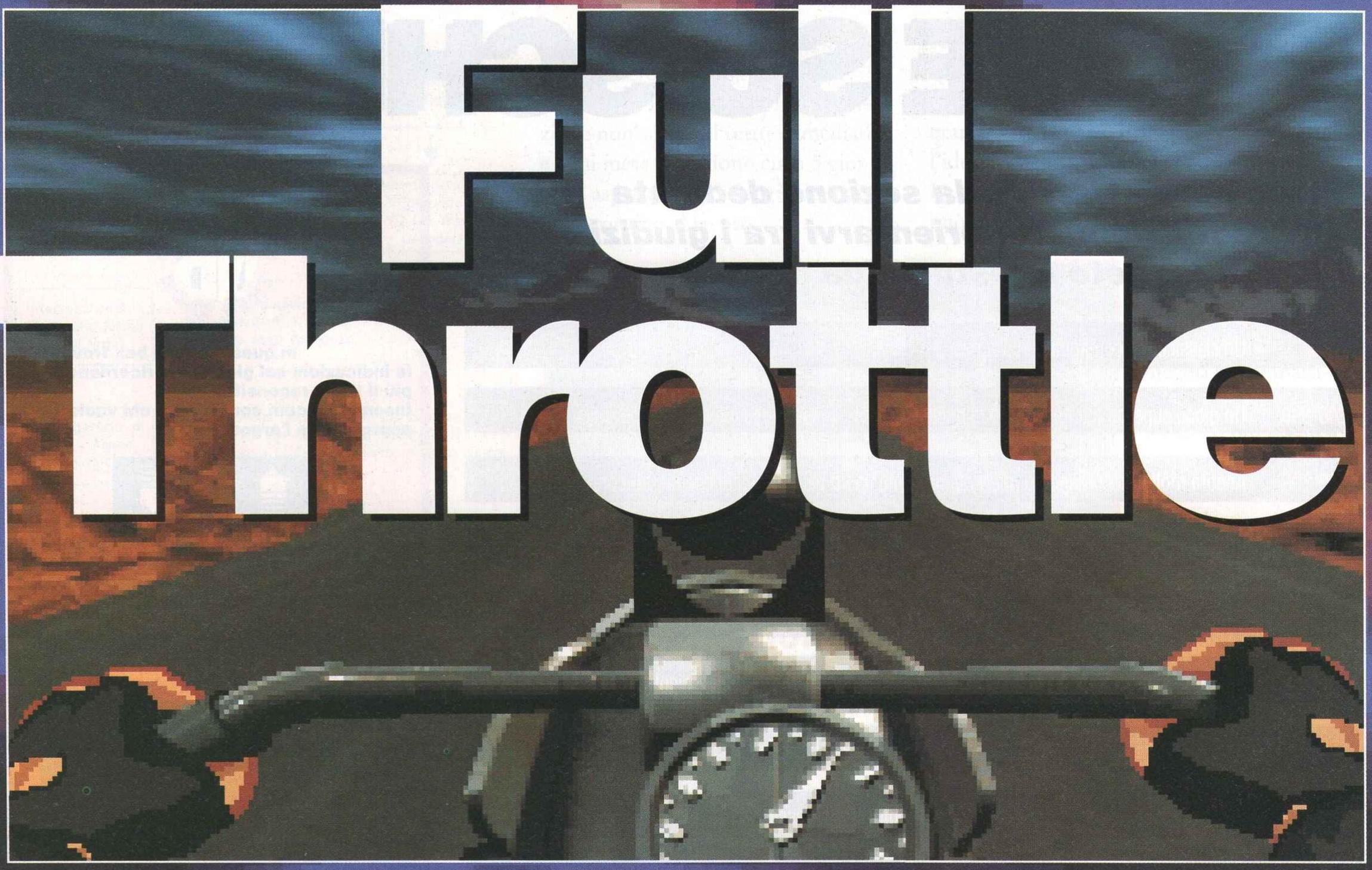


K PARAMETRI: Contrassegnano in modo immediato alcune qualità assolute del gioco in questione. Il K hardware, novità assoluta, indica i giochi che richiedono un hardware particolarmente impegnativo.

VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO: Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

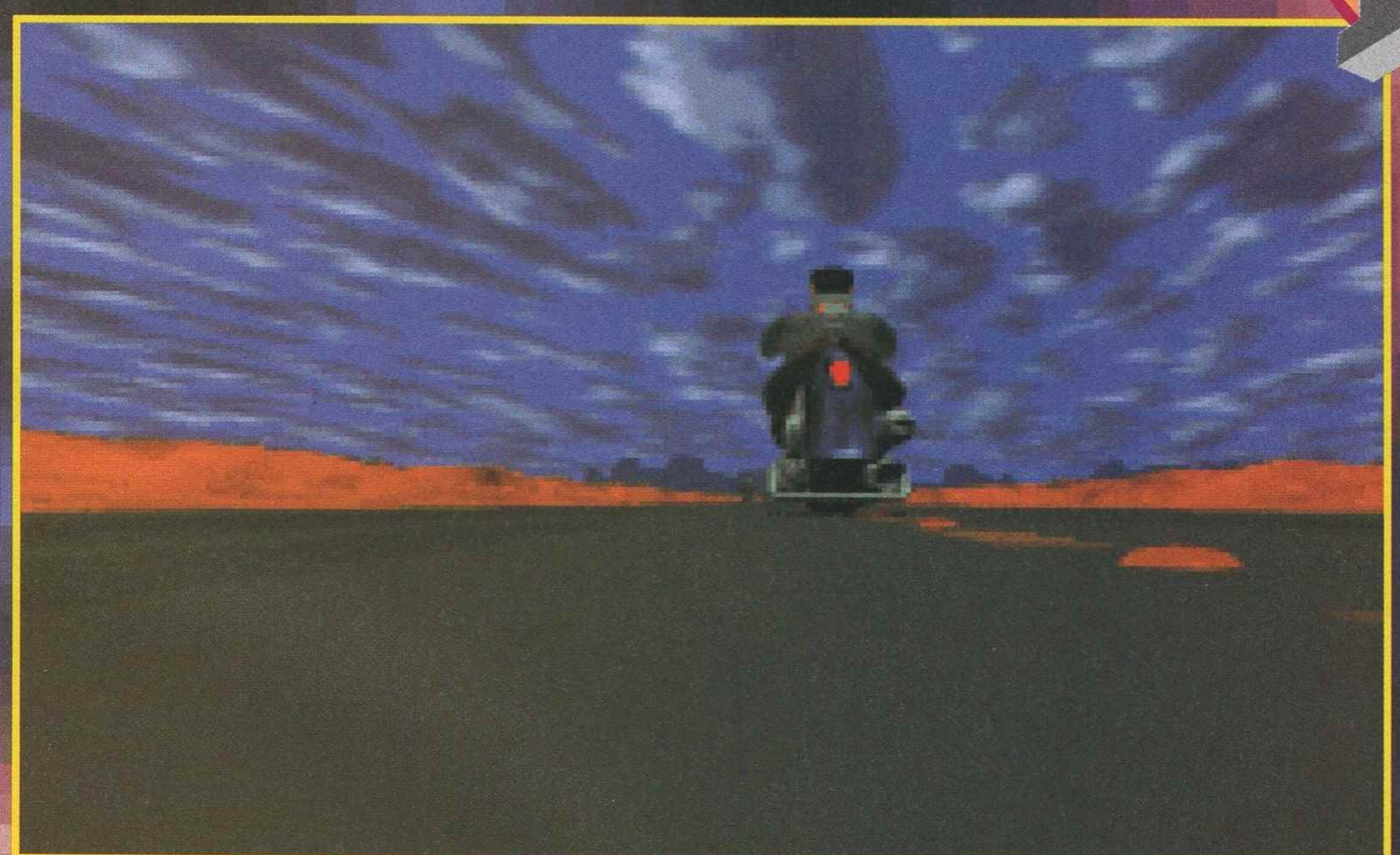
Full Throttle

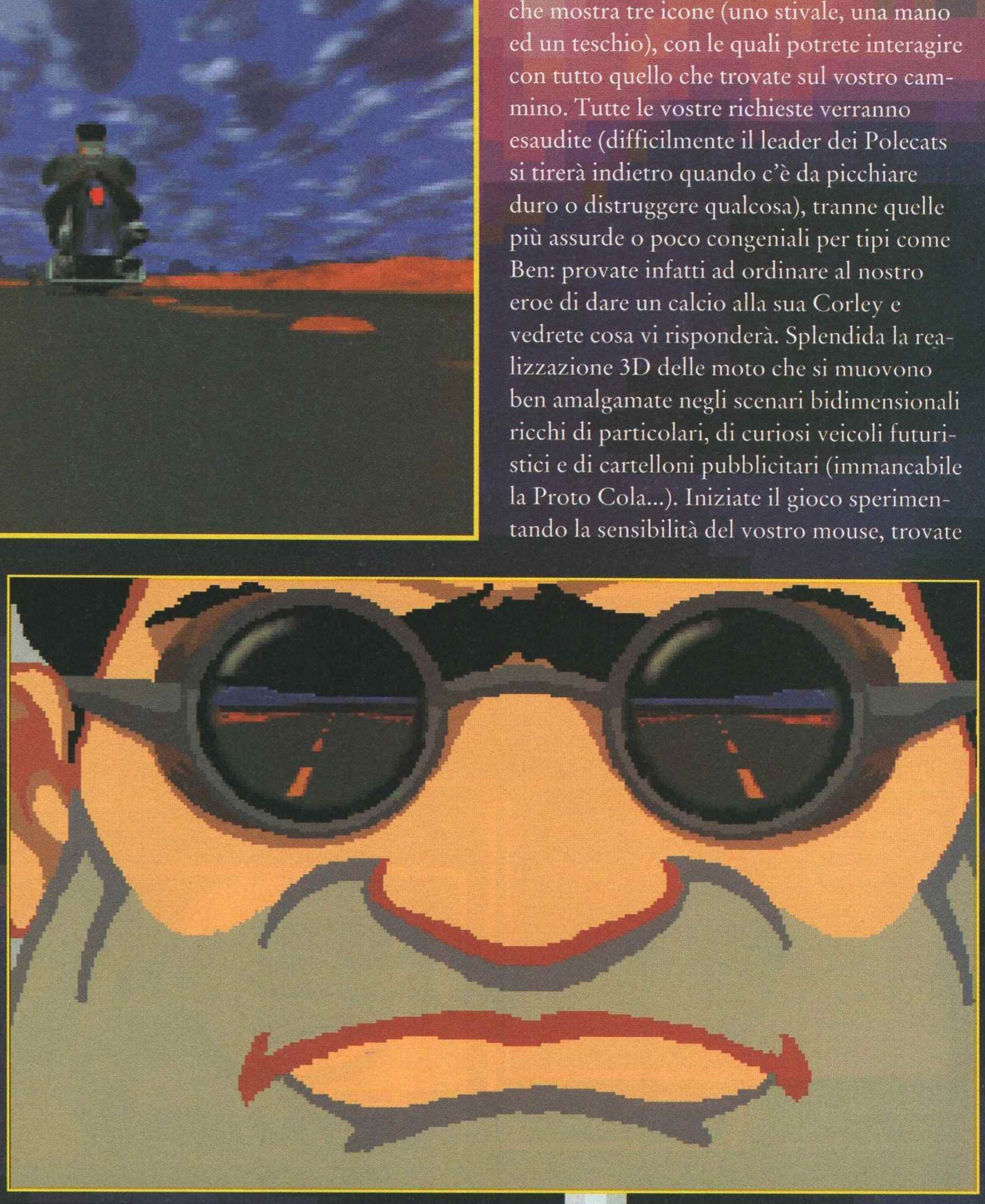


Ben e la sua moto... Un connubio perfetto come il pane e la nutella oppure il prosciutto e il melone. Una vita "on the road" all'insegna del pericolo e dell'azione. Una nuova emozionante avventura nel segno Lucas Arts.

"Un momento, tu sei sulla strada, correndo... nessun problema nel mondo. Poi alcuni tipi, vestiti bene, si fanno avanti e ti dicono che hanno un grosso affare per te e la tua banda. Poi ti risvegli e l'ultima cosa che sai, è che sei immerso fino al collo in qualcosa di marcio. La tua gang è sparita, e se non prendi la moto e non li trovi alla svelta... ogni cosa su cui hai contato per sopravvivere, presto potrebbe sparire. Ed allora, quando ti svegli in un mucchio di problemi, c'è solo una cosa da fare ... iniziare ad usare i pugni, che alla fine ti aiutano di più delle semplici parole. Ma ci sono alcune situazioni, che non puoi risolvere con la violenza... oppure parlando... Qualche volta è necessario rubare". Poche righe che danno l'idea della filosofia di vita di Ben, l'ultimo personaggio nato dalle menti geniali di Tim Schafer, Peter Chan, Dave Vallone, rispettivamente game designer, lead artist e 3-D animator della LucasArts Entertainment Company. Quando avrete la possibilità di vedere ciò che vi sto descrivendo in queste pagine, sarete concordi con me nell' affermare che la Luc Asarts questa volta ha superato se stessa. Sono molto appassionato al genere e quindi l'uscita di questo gioco ha destato in me grande interesse. Le precedenti avventure della Lucas hanno sempre offerto attori artificiali con grandi dosi di simpatia e umorismo, senza tralasciare le ottime ambientazioni e le intriganti trame da risolvere (come non ricordare i due episodi della serie Monkey Island, oppure Day of the Tentacle e tante altre ancora). Ma in Full Throttle c'è qualcosa che lascia il segno, sembra più un romanzo animato che la solita avventura grafica. Il motore utilizzato per gestire le animazioni si basa su quello del grandioso Rebel Assault, regalandoci così una fluidità ed una definizione da cartone animato. La colonna sonora mi ha letteralmente stupito, si sa che la Lucas a queste cose ci tiene, ma il pezzo di Rock duro cantato è di una qualità

veramente eccezionale e gli effetti sonori sono da Oscar. Okey, dopo tutte queste chiacchere veniamo al sodo, accendete il vostro computer e assicuratevi che: a) nessuno proverà a disturbarvi nelle prossime dodici ore b) ogni fonte di luce, che non sia lo schermo del computer oppure i led luminosi del cabinet, sia estinta c) la dispensa ed il frigorifero siano a portata di braccio. Poi infilerete i guanti di pelle (consiglio di tagliarne le dita per una maggiore manovrabilità della vostra interfaccia) e dopo aver digitato l'exe che vi trasporterà nel mondo di Full Throttle, sarete pronti a gustarvi questo cocktail a base di ottima grafica con spruzzate di strabilianti effetti sonori. Nessun disastro atomico è responsabile del desolato paesaggio che vedete attorno a voi. Gli autori asseriscono di aver semplicemente optato per un'ambientazione darkeggiante, dai toni nudi e crudi, allo scopo di ottenere particolari effetti e sensazioni, che ben si adattano alla trama ed al background su cui si basa il gioco. La storia è semplice: Ben, un rozzo biker che ricalca lo stereotipo del motociclista puzzone e violento, che vive per la sua moto ed il suo onore, è il capo di una altrettanto puzzolente banda di teppistelli su due ruote, chiamata Polecats (tradotto in italiano Le Puzzole). E' accusato di aver ucciso il capo della Corley Motors, ultimo baluardo tra i produttori delle due ruote che animano la vita e scorrazzano per le strade oscure. Vi troverete a vivere e a combattere, in sella alla vostra moto, sulla strada, la Old Mine Road. Qui non ci sono poliziotti (o meglio preferiscono non esserci se non è proprio indispensabile), non ci sono regole, solo motociclisti che vogliono fare un po' di "sano" casino. Sceglietevi un'arma, ma mi raccomando nella foga della lotta, date sempre un occhio alla strada, o troverete il vostro brutto muso incollato all'asfalto. Alle fasi "esplorative" nel classico stile degli adventure si intervallano degli intermezzi arcade (piuttosto facili), che ci aiutano a calarci meglio nel personaggio ed aggiungono qualche scarica di adrenalina allo svolgersi del gioco. Alla fine Ben dovrà scoprire il vero assassino e convincere una dolce fanciulla, la figlia del grande capo morto, a prendere in mano le redini dell'azienda. L'ambientazione dark conferisce al gioco un effetto molto forte, quasi dirompente; i colori scuri facilitano l'animazione giocata sulle lunghe ombre e sulle improvvise sciabolate di luce oltre al non indifferente pregio di velocizzare il caricamento delle schermate. Altra grande componente (come accennato in precedenza) è il suono: agli effetti tipici dei cartoni animati viene affiancato un nuovo tipo di campionatura. Così, ogni moto ha una "voce" sua, data dal mixaggio di versi e rumori di animali reali, al classico rombo del motore Harley. Un esempio? La moto di Ben ruggisce come un leone, mentre per un altro motore è stato digitalizzato il suono di alcune api imbestialite, chiuse in un piccolo vasetto. Il sistema di gioco è rapido ed efficace: cliccando per qualche istante sugli oggetti o le persone, apparirà un tatuaggio fiammeggiante che mostra tre icone (uno stivale, una mano ed un teschio), con le quali potrete interagire con tutto quello che trovate sul vostro cammino. Tutte le vostre richieste verranno esaudite (difficilmente il leader dei Polecats si tirerà indietro quando c'è da picchiare duro o distruggere qualcosa), tranne quelle più assurde o poco congeniali per tipi come Ben: provate infatti ad ordinare al nostro eroe di dare un calcio alla sua Corley e vedrete cosa vi risponderà. Splendida la realizzazione 3D delle moto che si muovono ben amalgamate negli scenari bidimensionali ricchi di particolari, di curiosi veicoli futuristici e di cartelloni pubblicitari (immancabile la Proto Cola...). Iniziate il gioco sperimentando la sensibilità del vostro mouse, trovate





Il mascellone proteso di Ben, il protagonista di questa nuova entusiasmante avventura della Lucas. E' il capo di una famigerata banda di motociclisti: le Polecats (in italiano le Puzzole) che rimangono invischiati in un torbido intrigo cui si intrecciano omicidi e traffici loschi. Questa la trama sintetica di Full Throttle che rischia di essere il più grande successo del'95 e forse di sempre, almeno secondo il nostro buon Puntel!

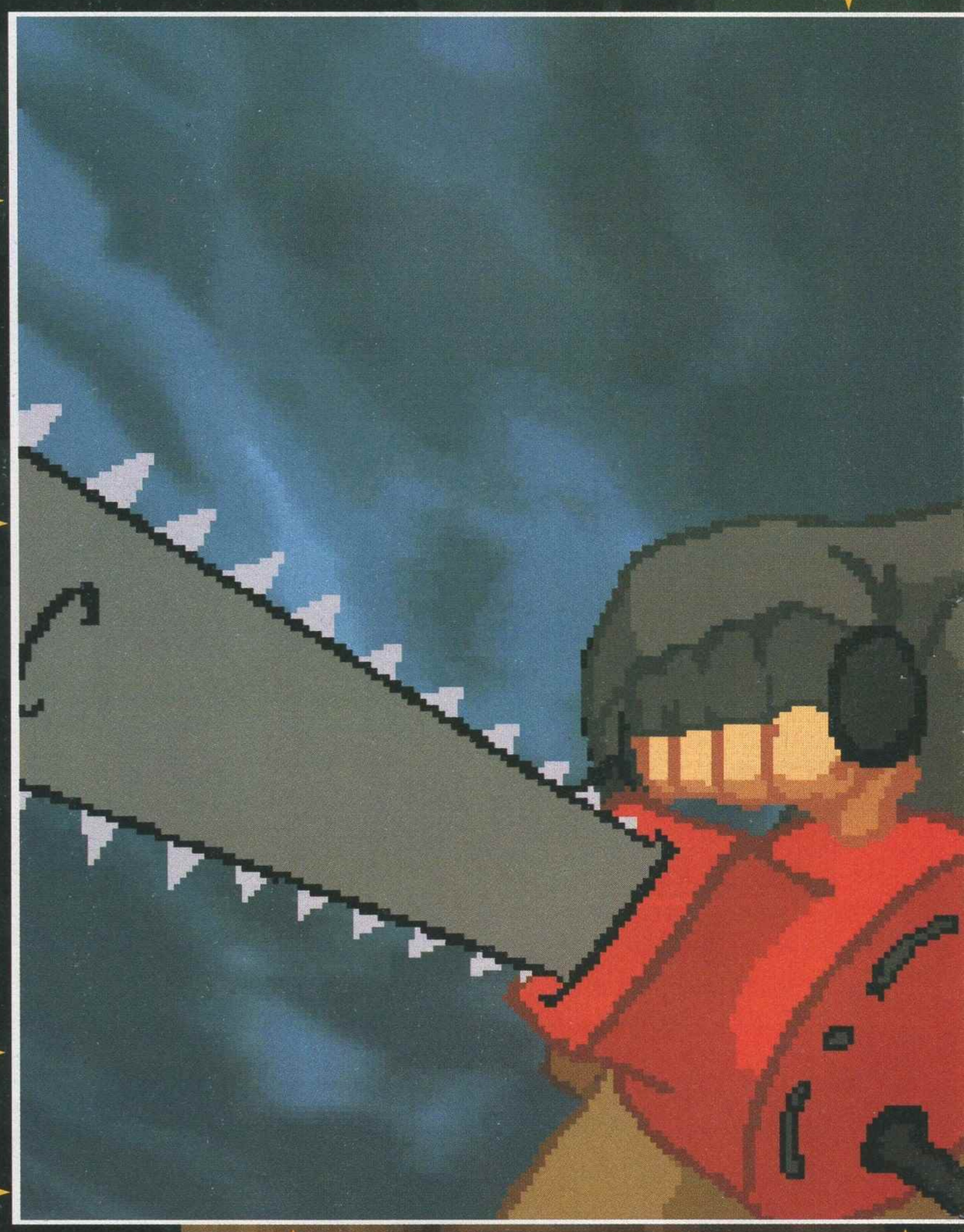
Full Throttle

Ben in sella alla sua moto. Un connubio davvero riuscito. Le moto di Full Throttle sono state realizzate tutte in grafica 3D con risultati davvero sorprendenti e realistici.

E' proprio vero che è finita l'epoca degli eroi belli, senza macchia e senza paura. Basta dare un'occhiata a Ben, il protagonista di Full Throttle per capire che è iniziata una nuova...

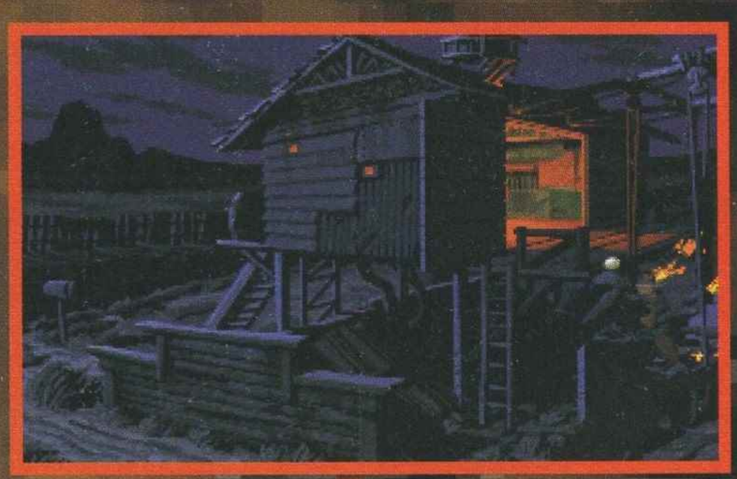
Un bar sulla Old Mine Road: a giudicare dagli avventori forse è meglio rimontare in sella e fermarsi al prossimo autogrill...

Le "voci" dei motori delle moto sono state ottenute campionando dei versi di animali: ruggiti di leoni, ronzare di api e così via!



Il "motore" che gestisce le animazioni di Full Throttle è lo stesso collaudatissimo di Rebel Assault. Ovvero un marchio di garanzia!

Certo bazzicando posti malfamati non si possono che incontrare ceffi di questo stampo. Però per Ben non c'è problema: sono il suo pane quotidiano!

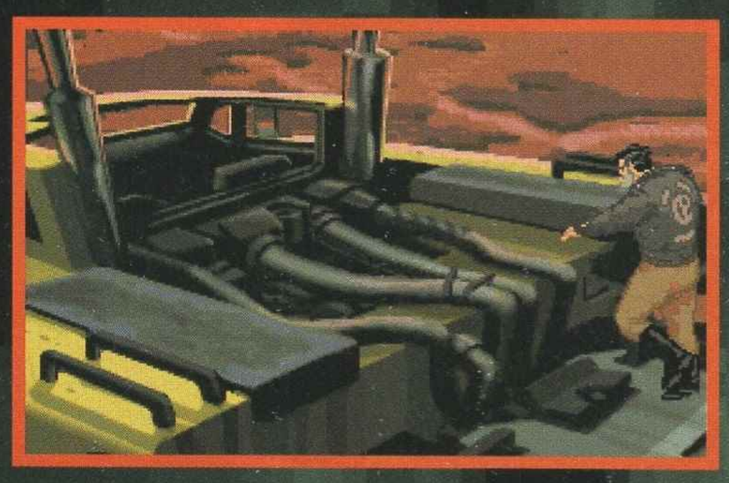


Old Mine Road è una strada molto desolata che corre solitaria in una zona ancora più desolata, unico avamposto la Corley Motors.

La grafica bidimensinale di Full Throttle fa da sfondo perfetto ai protagonisti tracciati in 3D che si muovono sullo schermo in modo molto fluido.

I classici scenari soleggiati di tipo Americaneggiante fanno da intermezzo alle ambientazioni più "dark" che rappresentano il vero motivo "cromatico" di Full Throttle.

Ben e la figlia del grande capo della Corley, ucciso misteriosamente e del cui delitto viene incolpato il capo delle Polecats. Naturamente il nostro Ben farà di tutto per discolparsi dall'accusa infamante.



Interagire con il buon Ben è assai semplice, però potrete ordinargli di compiere delle azioni in linea con la sua personalità diciamo esuberante e che, comunque, siano di suo gradimento. Altrimenti non esiterà a mandarvi a quel paese.

Eccolo Ben in azione, come dire: cone le buone maniere si ottiene tutto. Del resto da un rozzo "biker" cosa ci si può aspettare?

I colori scuri di Full Throttle facilitano l'animazione giocata sulle lunghe ombre e sulle improvvise sciabolate di luce.

La divisa del "biker" è molto semplice: giubbotto di pelle nera, guanti e... gli immancabili occhiali da sole.

L'atmosfera dark che caratterizza la maggior parte del gioco oltre a garantire un sicuro effetto cromatico rende molto più rapidi i caricamenti delle schermate.

Trovare un paragone per FULL THROTTLE non è semplice, senz'altro le adventure su CD-ROM hanno dato un nuovo impulso a questo genere di giochi; le decine di megabyte di animazioni ci calano molto bene nella parte e la la simbiosi uomo-moto è resa perfettamente. In sostanza penso che questo gioco si conquisterà un posto nell'olimpo accanto a classici come Day of the Tentacle, Monkey Island, Space Quest, dandoci comunque un approccio nuovo e forse più moderno.

Genere: Adventure
Casa: Lucas Arts
Sviluppatore: Interno

Pro

Grafica stupenda.
Animazioni fluidissime.
Colonna sonora molto curata.
Trama coinvolgente.
Interfaccia utente immediata.

Contro

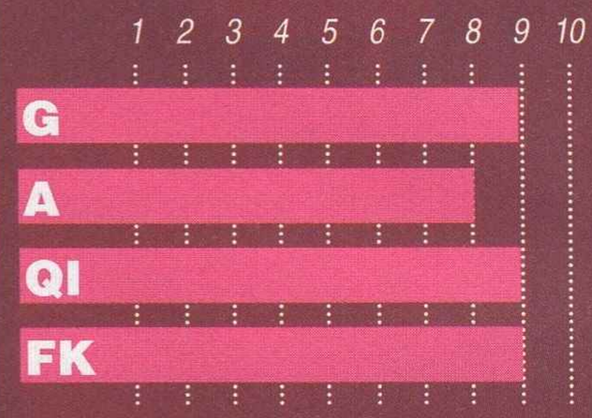
Sezioni arcade troppo facili.
Prima o poi lo finirete...

PC-CD ROM

Full Throttle richiede: Microprocessore 386 DX (486 o superiore raccomandato) - CD-ROM drive (possibilmente a doppia velocità) - 8 Megabytes di RAM - Sound Blaster TM-compatibile o Pro AudioSpectrum TM sound card - Microsoft TM-compatibile Mouse - VL Bus o PCI Bus Video card raccomandata

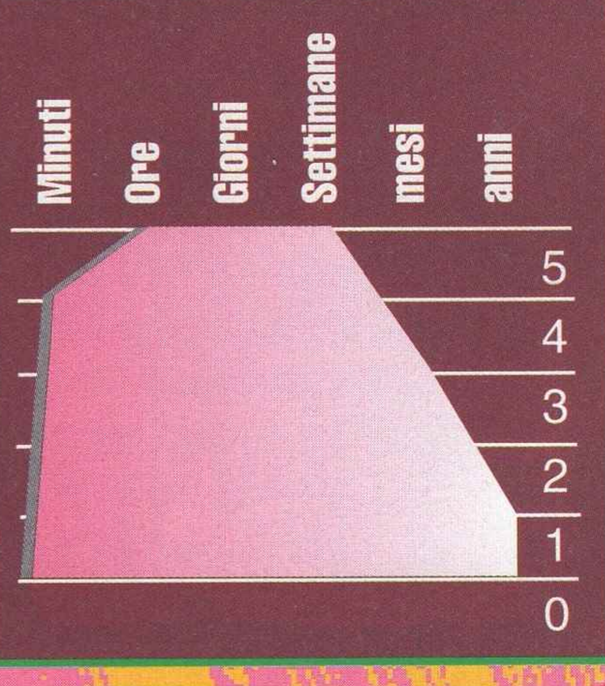
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

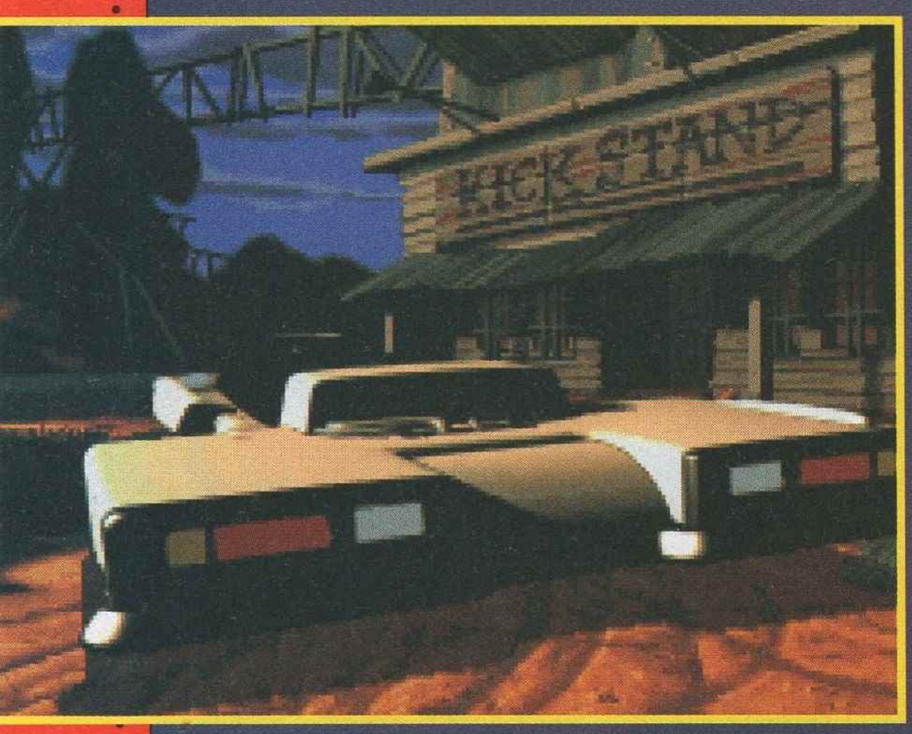
K VOTO 980



Full Throttle è un piccolo gioiellino La grafica è da cartone animato, con fluidissime animazioni a pieno schermo ed ambientazioni ben caratterizzate in cui il personaggio e la sua inseparabile moto si integrano perfettamente. La colonna sonora, come sempre nei lavori della Lucas, è un capolavoro, dalle musiche digitalizzate agli effetti sonori strabilianti. Le sezioni arcade, anch'esse animate a pieno schermo, sono piuttosto facili, ma coinvolgenti. Insomma, se avete un minimo di interesse per gli adventure dategli un' occhiata; se gli adventure non vi piacciono questo gioco vi farà cambiare idea!

CURVA D'INTERESSE





le chiavi della vostra fida compagna e via, on the road per dimostrare la vostra innocenza. Insomma finalmente una nuova grandiosa avventura Lucas, è il più grande gioco di tutti i tempi! E' il gioco per cui tu hai desiderato un computer! E' l'intima ragione per cui tu sei venuto al mondo! Vai! Precipitati nel negozio software di fiducia! Vedi il venditore dietro il bancone? Ti guarda col suo solito ghigno ironico? Aggancia il suo naso con le tue dita, sbattigli la faccia giù sul bancone, e digli con voce bassa e decisa: "Io voglio FULL THROTTLE... ORA." Beh in ogni caso dategli almeno un'occhiata ...

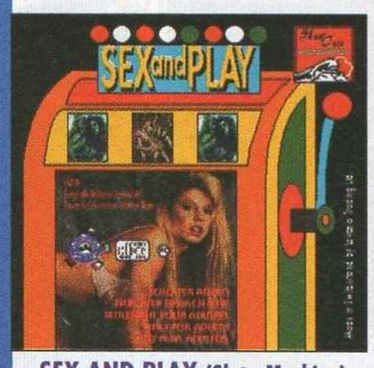
Davide Puntel

CD-ROM NEWS

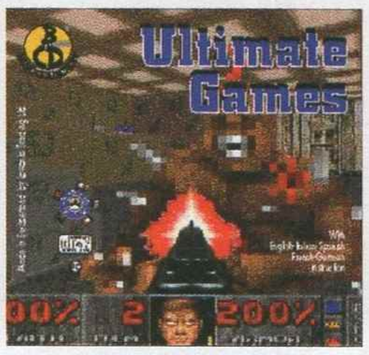
PER DOS & WINDOWS A L. 29.000
IVA INCLUSA

Db-Line

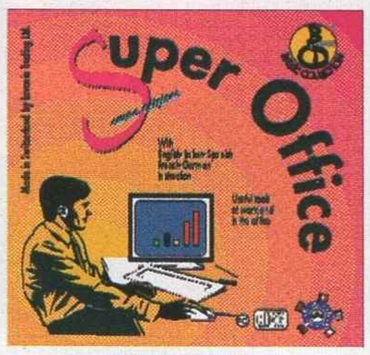
HARD-CORE COLLECTION
I CD-ROM CON LE PIU' BELLE IMMAGINI EROTICHE



SEX AND PLAY (Slots-Machine)
NON SOLO SESSO, MA ANCHE UN GIOCO DIVERTENTE A CUI POTRANNO PARTECIPARE ANCHE I VOSTRI AMICI.



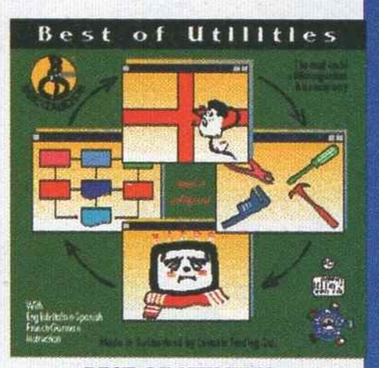
ULTIMATE GAMES
IN UN CD UNA INFINITA' DI GIOCHI DA TUTTO IL MONDO.



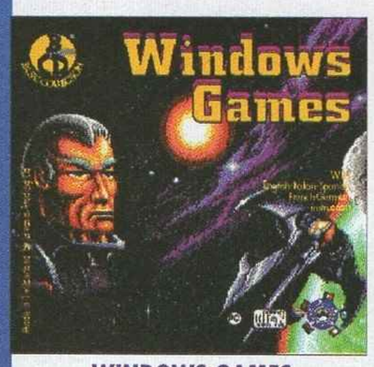
SUPER OFFICE
TUTTO CIO' CHE PUO' ESSERVI UTILE IN UFFICIO. I MIGLIORI PROGRAMMI ESISTENTI SUL MERCATO PER UN PIU' OCULATO INVESTIMENTO SOFTWARE.

SHAREWARE COLLECTION (Vol. 1-2-3)
MIGLIAIA DI PROGRAMMI SHAREWARE RACCOLTI IN VOLUMI DA CIRCA 600 Mb DI FILE COMPRESSI PER CD.

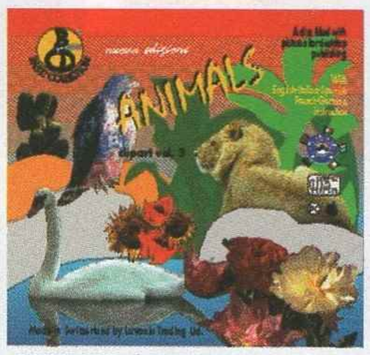
ONE THOUSAND AND ONE FONTS (Vol. 1-2)
PROPRIO TUTTE LE FONTS DISPONIBILI SUL MERCATO.



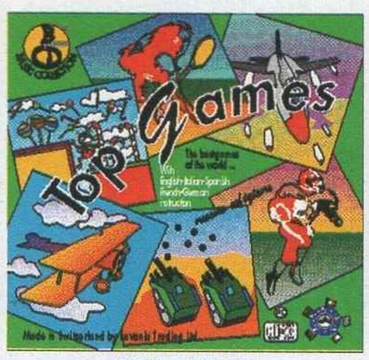
BEST OF UTILITIES
LA PIU' COMPLETA RACCOLTA DI UTILITIES, PER FACILITARE IL VOSTRO LAVORO E L'ORGANIZZAZIONE DEI DATI SUL VOSTRO PC.



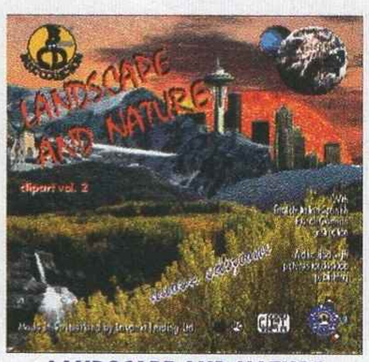
WINDOWS GAMES
UNA VASTA SELEZIONE DI GIOCHI FRUIBILI SOTTO WINDOWS.



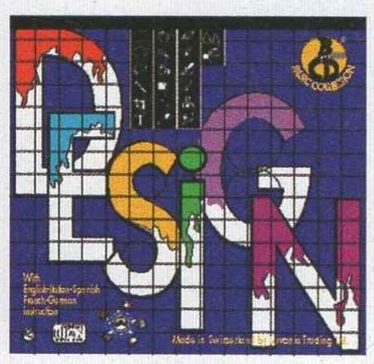
ANIMALS / CLIPART (Vol. 1-2-3)
Formati: cgm-eps-bmp-pcx-tif-wfm-mov
LA PIU' VASTA RACCOLTA DI IMMAGINI, DISEGNI DA UTILIZZARE PER D.T.P. PROFESSIONALE. PREVISTI AGGIORNAMENTI.



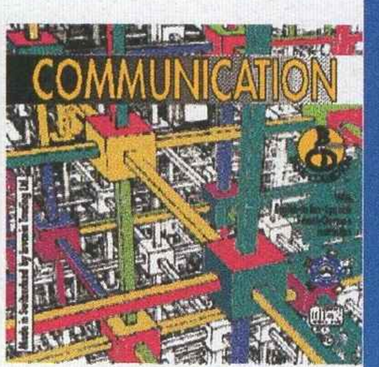
TOP GAMES
LA PIU' DIVERTENTE RACCOLTA DI GIOCHI ESISTENTE AL MONDO, TUTTO SU UN UNICO CD.



LANDSCAPE AND NATURE
clipart (Vol. 1-2-3)
LA PIU' VASTA RACCOLTA DI IMMAGINI, DISEGNI DA UTILIZZARE PER IL D.T.P. PROFESSIONALE.
PREVISTI AGGIORNAMENTI.



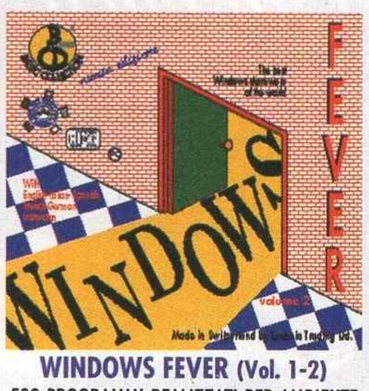
DESIGN
OLTRE 100 PROGRAMMI PER CAD, IL DISEGNO, LA GRAFICA, I SUONI, IL RENDERING IN 3D, NEI PIU' COMUNI FORMATI.



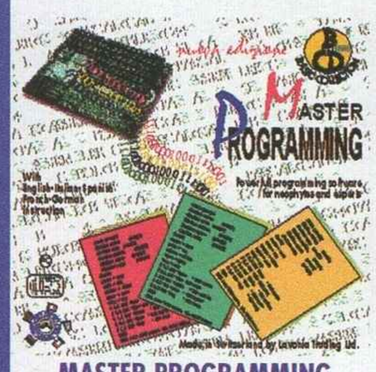
COMMUNICATION
A DISPOSIZIONE LA PIU' AMPIA SELEZIONE DI PROGRAMMI DI COMUNICAZIONE. CONSENTE DI ACCEDERE ALLA LISTA DI TUTTE LE BBS ITALIANE.

MORPHING
UN TOOL "MAGICO" PER ENTRARE NEL MONDO DEL DISEGNO ANIMATO. TRASFORMA, SDOPPIA, MODIFICA QUALSIASI IMMAGINE, UNO STRUMENTO PROFESSIONALE CHE HA CONTRIBUITO A DAR VITA A GRANDI FILM QUALI: "TAGLIAERBE" E "TERMINATOR 3".

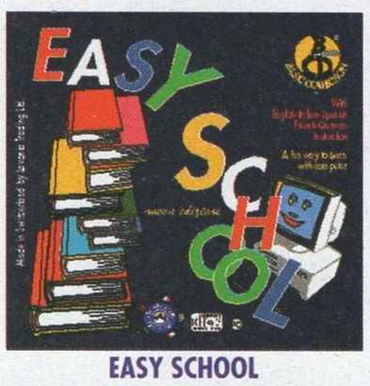
MULTIMEDIA SOUND AND ART (Vol. 1-2)
UN CD CARICO DI.. GRAFICA, SUONI, IMMAGINI. PER CHI MUOVE I PRIMI PASSI NEL MONDO DELLA MULTIMEDIALITA' E PER CHI E' UN PROFESSIONISTA. OLTRE 300 FILES MIDI, 100 IMMAGINI PROFESSIONALI AD ALTA RISOLUZIONE, 50 VIDEOCLIPS, ECC.



WINDOWS FEVER (Vol. 1-2)
500 PROGRAMMI REALIZZATI PER AMBIENTE WINDOWS. POTRETE GIOCARE, SCRIVERE I VOSTRI TESTI PIU' ELABORATI, DISPORRE DI PROGRAMMI DI GRAFICA, RIORGANIZZARE I VOSTRI DATI GRAZIE A POTENTI UTILITY.



MASTER PROGRAMMING
UNA COLLEZIONE DI APPLICAZIONI, ROUTINE, LIBRERIE, CHE COSTITUISCE UN IMPORTANTE PUNTO DI RIFERIMENTO PER CHI VUOLE APPRENDERE UN NUOVO LINGUAGGIO O VUOLE AFFINARE LE PROPRIE CONOSCENZE.



EASY SCHOOL
OVVERO IMPARIAMO DIVERTENDOCI. LA MATEMATICA, LA GEOGRAFIA NON SARANNO PIU' NOIOSI ARGOMENTI DA STUDIARE, IL VOSTRO AMICO "EASY SCHOOL" VI AIUTERA' SENZA MAI ANNOIARVI.

LAVONIA BASIC COLLECTION DEMO
CONTIENE LE SPECIFICHE DI TUTTI I CD-ROM "BCD" PUBBLICATI
DEMO A L. 5.000 IVA INCLUSA

MPEG - REAL VIDEO
PERMETTE DI RIPRODURRE VIDEO CD, KARAOKE, CD-I, MUSIC VIDEOS...

SPECIFICHE TECNICHE: • COMPATIBILE CON STANDARD MPEG I (ISO CD11172) • SUPPORTA RISOLUZIONI VGA FINO A 1024x768 • NON NECESSITA COLLEGAMENTI INTERNI TRA SCHEDA MPEG E SCHEDA VIDEO (SOLO SEMPLICE COLLEGAMENTO ESTERNO) • PLAYBACK A 24-bit TRUE COLOR • IMMAGINE DIMENSIONABILE DA 1/4 DI SCHERMO A TUTTO SCHERMO • TUTTI I SETTAGGI HARDWARE (IRQ, INDIRIZZI) SONO CONFIGURABILI VIA SOFTWARE • OTTIMO SOFTWARE IN AMBIENTE WINDOWS E DOS • MASSIME FREQUENZE VGA SUPPORTATE: ORIZZONTALE FINO A 50Khz, VERTICALE FINO A 80Hz. • BIT RECOVERY AUTOMATICO E CONTROLLO D'ERRORE.
• **5 ANNI DI GARANZIA SULLA SCHEDA.**

CONFIGURAZIONE RICHIESTA: • PC: IBM PC/AT, 386, 486 O SUPERIORE • MEMORIA: 2 Mb • CD-ROM: DOPPIA VELOCITA' • HARD DISK: ALMENO 4 Mb LIBERI • SCHEDA VIDEO: VGA O SUPER VGA • MONITOR: VGA O MULTISYNC • SISTEMA OPERATIVI: DOS 5.0 O SUP. WINDOWS 3.1 x

LA CONFEZIONE E' COMPOSTA DA:
SCHEDA MPEG+CAVO E SOFTWARE
6 CD-I EROTICI DELLA SERIE "VIVID INTERACTIVE" - 1CD DEMO: VIRTUAL VIVID

L. 799.000
IVA INCL.

DB - LINE SRL - VIALE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO/VA - TEL. 0332/819104 - 767270 FAX 0332/767244 - 819044 - VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767329 - 767277

GRAFICA GIOCO HARDWARE

Flight Unlimited

Per "loppare" al meglio bisogna riempire un paio di maialoni di terracotta ed investire i relativi sudati risparmi in uno special S-2B, oppure acquistare Flight Unlimited...

"Attenzione, a tutti i piloti in attesa di decollare: se cercate informazioni sull'armamento di bordo dei vostri aerei fate i bagagli e cambiate gioco. Flight Unlimited non fa per voi".

Al messaggio della hostess di terra un buon 80% degli aviatori presenti nella piccola sala d'attesa si alzarono scocciati e si allontanarono bestemmiando. Io raccolsi il mio giubbotto di pelle, annodai la mia sciarpina di seta e mi diressi verso le finestre. Da lì era possibile vedere il piccolo campo d'aviazione ed il cielo limpido. Il sole brillava sulle ali dei velivoli in attesa e la bandierina del vento si muoveva allegra. Un tavolo in un angolo della stanza attirò la mia attenzione: cinque modellini di aerei facevano bella mostra di sé sul piano di marmo. Mi avvicinai e guardai gli apparecchi. In questo mondo dominato dai Jet e da ogni 'cosa più veloce della luce' vidi con piacere alcune vecchie macchine che il mio amato papà - pace all'anima sua - utilizzava ai suoi tempi: un Bellanca Decathlon, un Pitts Special S-2B, un Sukhoi SU31, un Extra 300S ed un Sailplane Grob 103 per il cosiddetto "volo a vela". La camicetta aderiva un po' troppo al mio petto formoso e gli sguardi dei miei compagni di attesa si stavano facendo un po' troppo interessati, così decisi di infilare il giubbotto ed aspettare l'inizio delle lezioni nonostante il caldo.

25 lezioni quasi pratiche per imparare a volare meglio di un falco pellegrino

Avevo a mia disposizione venticinque lezioni che, grazie anche ad un supporto radiofonico da terra, mi avrebbero permesso di imparare a manovrare quei gioiellini che aspettavano solo il mio tocco sulla cloche per alzarsi... in volo. Finalmente il momento del primo rollaggio arrivò, e con quello le prime splendide sensazioni. Già da subito capii di non trovarmi in un normale simulatore, bensì in un vero e proprio clone della realtà: grazie a vere foto aeree digitalizzate e allo speciale 'effetto curvatura' il nostro volo dalla base Flight Unlimited non rischiava certo di annoiare. Mantenendo una quota di crociera ragionevole si poteva inoltre ammirare il paesaggio - incredibile - come in un documentario filmato da... un aereo.

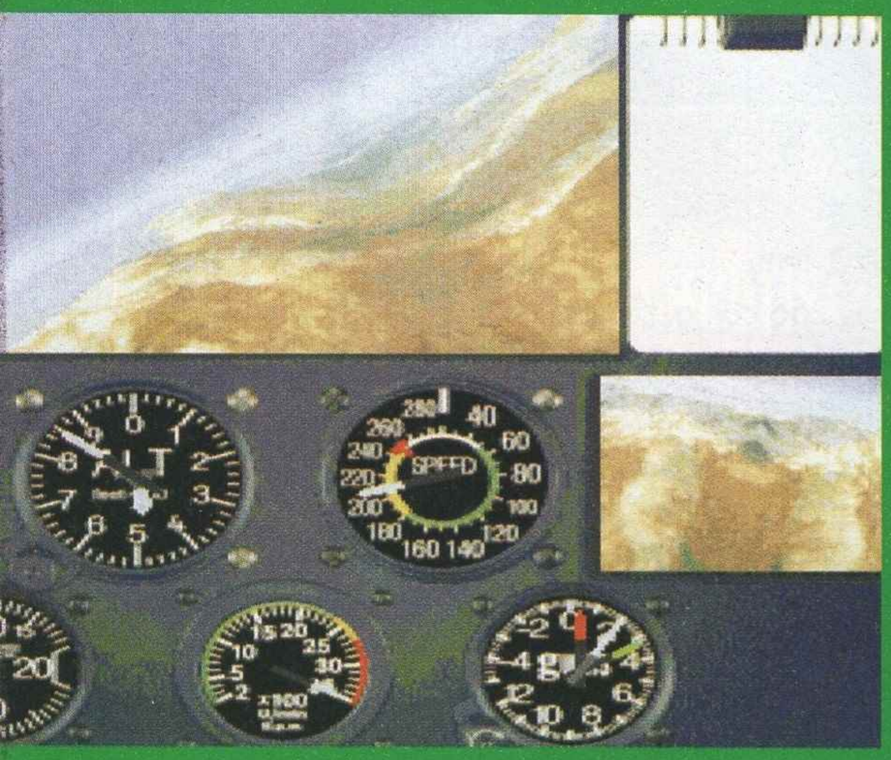
Con due dei velivoli a disposizione, inoltre, sono stata in grado di fare vere e proprie figure acrobatiche che ritenevo esistere solo nei film: looping, voli rovesciati, avvitamenti mozzafiato non erano più un segreto per me mentre il mio istruttore mi indirizzava nella giusta posizione.

Un'altra sorpresa è stata la veridicità del volo, perfettamente integrato alle condizioni atmosferiche: correnti ascensionali, raffiche di vento laterali, vuoti d'aria agivano su tutto l'aereo,

rendendone la governabilità reale al 99% (mancava giusto un collegamento virtuale per sentire il senso di nausea da montagna russa). La difficoltà del volo e delle sue variabili cambia a seconda delle lezioni cha avete preso. Un'altra carta vincente di questo FU è che le sorgenti di luce sono state applicate su tutte le superfici rendendo al massimo il realismo della scena. Una gara di acrobazia vi attenderà alla fine con quattro livelli di difficoltà e diciotto gare. I punti ottenuti saranno attribuiti alla fine di ogni volo. Le sequenze acrobatiche svilupperanno la vostra abilità, fornendo una preparazione utile anche in altri giochi aerei dove il combattimento - per la gioia di molti - esiste. Flight Unlimited - come suggerisce il nome - offre orizzonti aperti e moltissime opzioni, dall'apprendista all'asso del volo passando per un'infinità di variabili. Grande divertimento assicurato, quindi, per l'implume adepto come per chi vive solo ed unicamente di flight sim e nel tempo libero spende i suoi soldi su veri apparecchi.
Tralasciando ogni commento sulla sanità di una persona che vive sempre e solo 'tra le nuvole', consiglio a tutti di farci almento un giretto... della morte. E' una bella esperienza. Io mi ci sono divertita un sacco. Ed ora scusatemi, ma ho un'appuntamento con il mio maestro di acrobazie... alla prossima.

NOTA BENE NB

Flight Unlimited non trova riscontro in nessun simolatore di volo in commercio, è troppo avanzato graficamente e come realismo non è assolutamente paragonabile. Tuttavia, segnaliamo Flight Sim 5 della Microsoft.



Flight Unlimited

Genere: Simulatori di volo
Casa: Virgin
Sviluppatore: Looking Glass

Pro

Grafica assolutamente superlativa.
Grandissimo realismo.

Contro

Per apprezzare pienamente Flight Unlimited bisogna possedere un Pentium, sigh, sob!

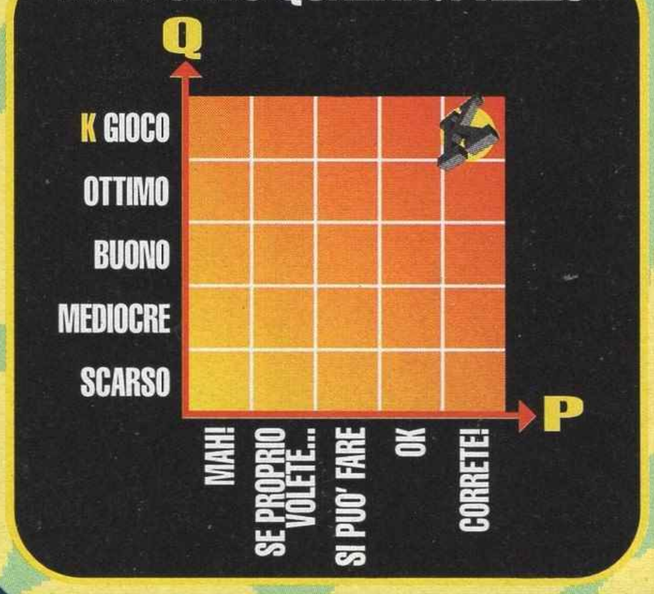
PC CD - ROM

La configurazione minima richiesta è un 486DX/33 ma si tratta di un minimo minimo, infatti per non avere rallentamenti e godere appieno la grande grafica di occorre, ahimé, un Pentium.

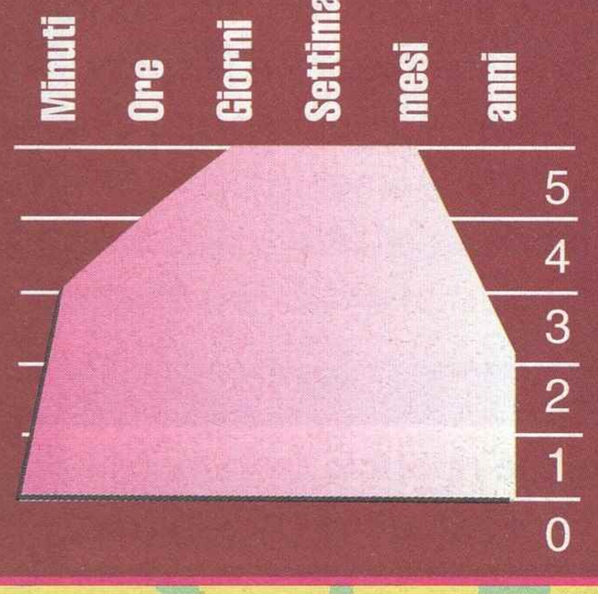
K VOTO 935

Flight Unlimited è veramente l'ultima frontiera della simulazione di volo, mai prima d'ora un simulatore si era spinto fino a questi punto.
il realismo e la grafica sono a un tale livello che l'impressione è veramente quella di essere seduti su areo da turismo durante una lezione di volo.
Non si spara e non si ingaggiano furibondi duelli aerei con i nemici però mai come ora la sensazione è quella di volare... oh, oh!

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



CURVA D'INTERESSE



NEXT INTERNATIONAL

by AMG Computers

ADVANCED MICROCOMPUTERS GENERATION

di Ciampitti Antonio

via Bugatti 13, 20017 - Rho

Negozio infor.: 02/93505280

Ordini: 02/93505942

Fax: 02/93505219

PC

386 sx 40 MHz 2Mb Ram 260 MB HD	L. 1.489.000
486 dle 40 MHz 4Mb Ram 260 MB HD	L. 1.950.000
486 DX2 50 MHz 4 MB Ram 420 MB HD	L. 2.099.000
486 dx2 66 MHz 4 Mb Ram 420 MB HD	L. 2.239.000
Pentium 90 MHz 8Mb Ram 420 MB HD	L. 4.199.000

M/B Plato Intel scheda Video PCI

2 ANNI DI GARANZIA!

OGNI COMPUTER DI QUESTO LISTINO COMPRENDE:

- Cabinet con alimentatore 220W
- Drive 1,44 Mb 3.5"
- Scheda controller x 2 Hard Disk e 2 Ploppy Disk
- 2 Schede seriali RS 232C
- 1 parallela per stampante
- 1 scheda games per joystck
- 1 mouse 3 trasti Microsoft compatibile
- 1 scheda SVGA L.B. 1280 x 1024 256 colori, 1Mb
- 1 tastiera 102 tasti microsoft compatibile
- 1 monitor 14" colore 1024 x 768 Low Emission
- Easy DOS, programma di apprendimento MS-DOS
- 2 giochi molto belli, Overdemo e Hocus

VARIE

1 Mb Simm 30 pin	L. 89.000
4 Mb Simm 30 pin	L. 350.000
4 Mb Simm 72 pin	L. 350.000
Controller IDE isa x fdd, hd, seriale paral.	L. 49.000
Controller IDE L.Bus x fdd, hd, seriale paral.	L. 59.000
Controller SCSI isa x fdd, hd,seriale paral.	L. 119.000
Controller SCSI L.Bus fdd, hd, seriale paral.	L. 280.000
Case Desk Alimentatore e Display	L. 129.000
Case Big Tower Alimentatore e Display	L. 129.000
Case Big Tower Alimentatore e Display	L. 169.000
Modem/Fax Int. 14400 V42Bis con softw.	L. 199.000
Modem/Fax Est. 14400 V42Bis con softw.	L. 249.000

Tutte le marche riportate sono marchi di fabbrica registrati.

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

PC-WORKSTATION

GRAFICA, MULTIMEDIALE, SONICA!
486 DX4 100MHZ
8 MB RAM, HD 545 MB
SVGA 16 MIL. COL.
CD-ROM 2 VELOCITÀ
DRIVE 3.1/2 1.44 MB

L. 3.099.000

MULTIMEDIA

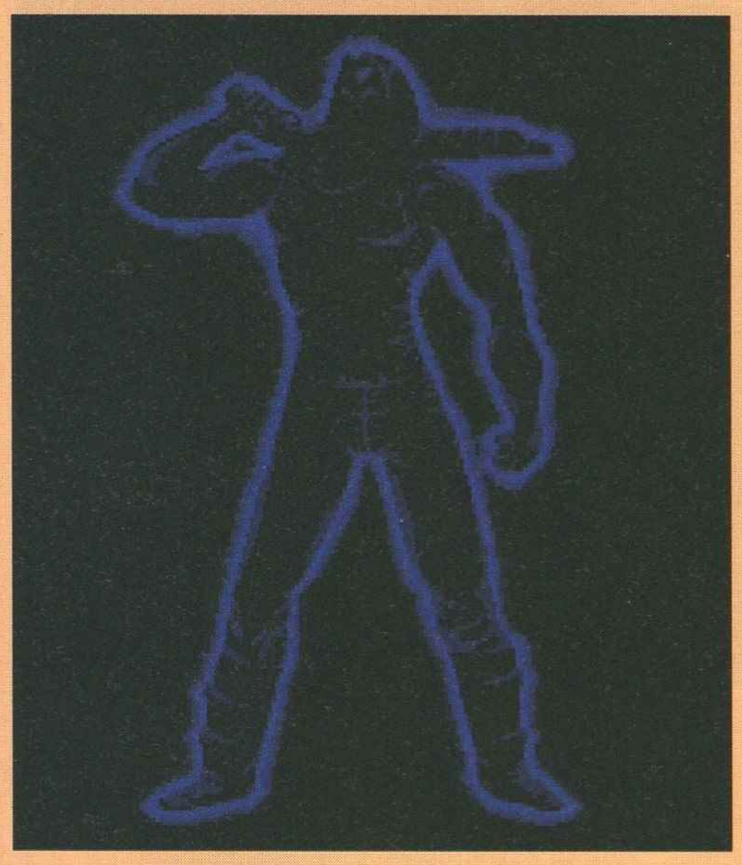
Sound Blaster PRO Value Ita	L. 220.000
Sound Blaster 16 Value Ita	L. 239.000
Sound Blaster 16 Multi CD Ita	L. 340.000
Sound Blaster 16 Multi CD ASP Ita	L. 350.000
Sound Blaster 16 SCSI-2 Ita	L. 490.000
CD Rom OEM Double Speed	L. 299.000
Sound Blaster AWE 32	L. 640.000
Video Blaster FS-200	L. 660.000
Video Blaster RT-300	L. 820.000
Video Blaster MP-400	L. 630.000
Video Spigot per Win	L. 490.000
3DO Blaster	L. 920.000
Kit Adatt. per Midi + sp jr software	L. 102.000
Box uscita Midi per Sound Blaster	L. 160.000
Kit Upgrade W. Blaster x S. Blaster16	L. 399.000
Chip Upgrade ASP x S. Blaster 16	L. 169.000
TV Coder Interno	L. 300.000
TV Coder Esterno	L. 430.000
Developer Kit Sound Blaster Software	L. 220.000
SB Discovery CD16 (Kit completo)	L. 579.000

SCHEDE VIDEO

VGA ISA Trident 640x 480 256 Kb	L. 69.000
SVGA ISA Trident 809D 1Mb	L. 139.000
SVGA VESA LB Cirrus 256 col. a 1024x768 1 Mb	L. 199.000
SVGA VESA LB ark-1000 1024x768 1 Mb	L. 199.000
SVGA VESA LB S3 1024x768 1Mb	L. 199.000
SVGA VESA LB et-4000 16ml a 640x480 1 Mb	L. 239.000
SVGA PCI et-4000 16ml col. a 640x480 1 Mb	L. 259.000
SVGA VESA LB Tseng 16ml col. a 640x480 2 Mb	L. 630.000
SVGA V.LB weitek P9000 16ml a 800x600 2 Mb	L. 790.000

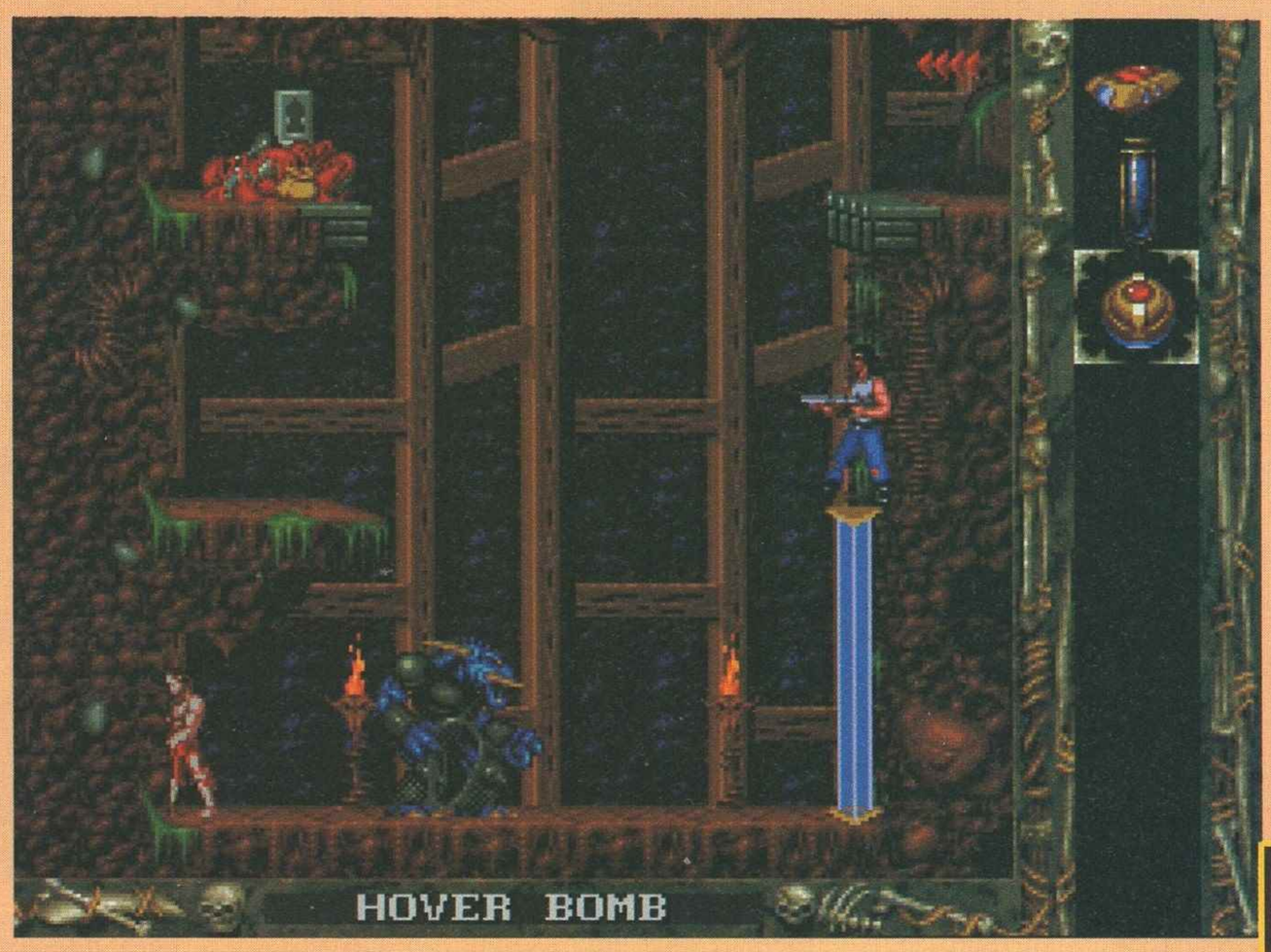
BLACKTHORNE

Se pensate che Rambo fosse il più tosto dei "machi", vi sbagliate: venite, sedetevi intorno a me, vi racconterò la storia di Kyle Blackthorne.



Tuul era uno dei tanti mondi felici che popolano la galassia. Così era secoli fa, quando una sola razza popolava quel ridente pianeta; il loro sovrano era un sacerdote che, dicevano le leggende, aveva ricevuto il Sapere come dono divino. Con il passare delle generazioni il trono veniva ceduto di padre in figlio (il primogenito), e così fu per millenni. Ma quando il sovrano Thros ebbe due gemelli, non si seppe a chi affidare la successione; vennero fatti innumerevoli prove per vedere chi dei due era più meritevole, ma nessuna riuscì nel suo scopo: erano entrambi valorosi. Un giorno il sovrano, con i suoi due figli, si inoltrò nel deserto per sapere finalmente chi sarebbe stato il successore; i due gemelli tornarono dopo tre giorni con in mano due grandi gemme: una chiara, una scura. I due annunciarono che loro padre era morto e che il suo corpo si era trasformato in quelle due gemme che ora possedevano la sua saggezza ed il suo sapere, i due figli decisero di dividersi le gemme: uno scelse la scura e l'altro la chiara. Tutto cominciò da questa loro decisione. Quel giorno, su Tuul, nacquero due popolazioni distinte; certi decisero di seguire il figlio con la pietra scura, altri quello con la pietra chiara.

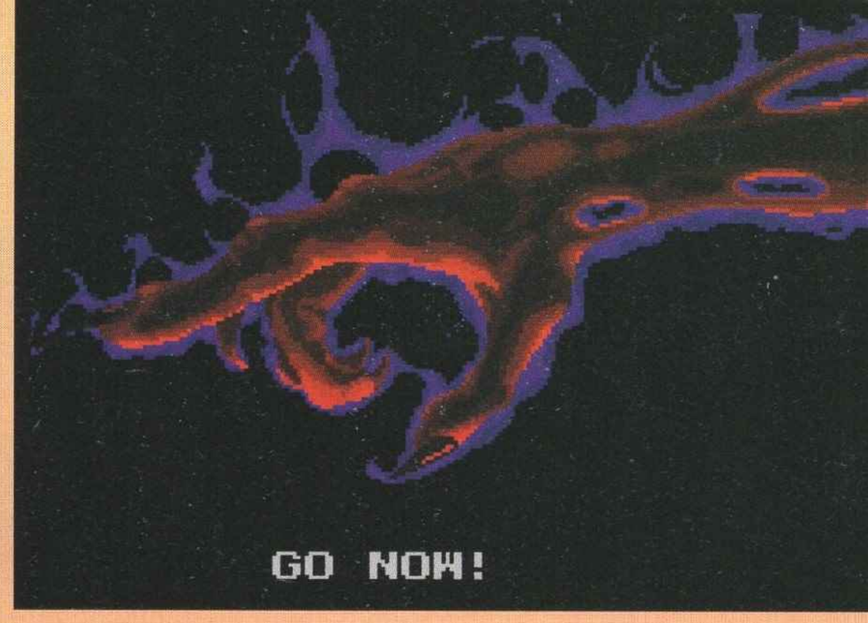
I seguaci della Lightstone si sistemarono a nord del grande deserto, quelli della Darkstone si trasferirono a sud del deserto. Col passare degli anni, per effetto della Darkstone, i Ka'dra'suul (i seguaci della pietra nera) subirono delle mutazioni fisiche e psicologiche, trasformandosi in orrendi mostri malvagi; inoltre la Darkstone aveva esaurito le scorte di Xandralite (il metallo dal quale si ricavava l'unica fonte di energia). Così, un giorno, un giovane guerriero dei Ka'dra'suul di nome Sarlac, decise di invadere le terre degli Androthi (i seguaci della pietra chiara) e renderli schiavi nelle miniere di Xandralite a nord del deserto. L'invasione ebbe successo e Tuul entrò in un'era cupa, piena di terrore e dolore. Voi impersonerete Kyle Blackthorne; vostro padre, sovrano della popolazione dei Androthi al tempo dell'invasione, decise di teletrasportarvi in un'altra dimensione (grazie ai poteri del suo fidato mago Galadril) in modo da farvi fuggire dalla schiavitù o, peggio, dall'uccisione. Kyle si ritrovò su un pianeta sconosciuto (la nostra Terra); divenne un ragazzo forte e coraggioso, si arruolò nel Corpo dei Marines e, una volta cacciato, divenne mercenario. Sono passati vent'anni e lo stesso raggio che lo spedì sulla terra lo ha riportato su Tuul; la sua missione: riportare alla libertà il popolo degli Androthi. Bene questa è la trama che fa da sfondo al gioco e la



L'avventura di "Kyle" inizia nelle famigerate miniere di Xandralite. Dopo di che si susseguiranno la foresta di alberi giganti e l'enorme deserto teatro dello scontro finale.

"CE N'E' PER TUTTI I GUSTI"

Ecco qui una rassegna completa di tutti gli oggetti che potremo raccogliere durante il gioco. HOVER BOMBS: sono semplici bombe che vanno lanciate (come una qualsiasi bomba a mano). Si usano per aprire porte o per abbattere i nemici più ostici. FIRE BOMBS: queste bombe (ideali per i piromani) si usano esclusivamente per carbonizzare quelle simpatiche piante carnivore che popolano luoghi all'aperto. REMOTE WASPS: sono le bombe più efficaci: una volta azionate si metteranno a fluttuare nell'aria; con il vostro radio comando le guiderete a destinazione per poi lasciarle esibire in una festosa detonazione in faccia al nemico. HEALT POTION: le care vecchie ricariche di energia. LEVITATOR: questo piccolo triangolino altro non è che un piccolo ascensore portatile: vi permetterà di raggiungere piattaforme prima inaccessibili. BRIDGE KEY: no, no, è inutile che proviate a usarla come bancomat, questa chiave serve per azionare i ponti (lo diceva anche il nome) IRON KEY: è una chiave che si utilizza come una chiave: si infila nella serratura e la porta si apre (eh, i miracoli della scienza...).



Oliate bene il fucile: c'è un mostro che non promette nulla di buono

missione da compiere, come si addice a questi casi, è piuttosto impossibile.
La vostra avventura comincerà nelle miniere di Xandralite all'uscita delle quali incontrerete lo spirito di Galadril, il quale vi darà consigli durante l'avventura. Dopodiché vi spingerete in una foresta di alberi giganti (molto simile a quella de "Il ritorno dello Jedi"), fino all'enorme deserto che separa le due popolazioni per poi arrivare al castello di Sarlac dove avverrà lo scontro finale.
Parlando del gioco vero e proprio, è impossibile non fare confronti con il capolavoro della Delphine Software "Flashback": il nostro alter ego potrà camminare o correre, saltare (da fermo o in corsa), estrarre e riporre il fucile, chinarsi e rotolare; inoltre potrà aggrappassi ai bordi delle piattaforme e raccogliere e usare oggetti.
Insomma, non vi sembra che i programmatori della Blizzard abbiano preso pari pari la struttura di Flashback e intorno a questa abbiano costruito una nuova trama e una nuova grafica per creare questo gioco?
Nessuno può negarlo, ma in fondo cosa c'è di male? Comunque torniamo a noi; all'inizio, l'unico oggetto che avremo a disposizione, sarà il nostro fidato fucile con munizioni infinite e i nostri vestiti (compreso un paio di occhiali che il nostro Kyle non si toglierà mai, neanche nelle buie miniere; mha, questi supereroi). Proseguendo per i labirinti si incontreranno dei prigionieri o guardie nemiche.
Nel primo caso potremo parlare con loro e raccogliere informazioni o avere in regalo oggetti utili per terminare il livello; nel secondo caso invece dovremo sfoderare l'amichevole fucile e aggiungere un po' di piombo alle sue interiora (in parole povere: ucciderlo), se saremo fortunati il neo-cadavere avrà lasciato cadere un sacchetto contenente qualche bell'oggettino.
Una cosa molto simpatica, ma altrettanto crudele, è che

NOTA BENE

Blackthorne è un platform giocabile ed estramamente curato graficamente. Altri platform d'autore sono Prince of Persia I e II, e Alladin. Mentre, rimanendo nello stesso genere "Dunges and Dragons", non si può ignorare il grande Flashback della Delphine Software, a cui probabilmente si sono in qualche modo ispirati i programmatori della Blizzard Entertainment.

Prima di spappolare un guardiano provate a parlarci: sono dei fini conversatori

potrete sparare ai prigionieri incatenati vedendoli cadere faccia a terra (come mi sento cattivo!). Per ogni livello bisognerà trovare l'uscita facendosi strada (con l'ausilio degli oggetti che troverete in giro) tra porte, ascensori, passerelle pericolanti e chi più ne ha più ne metta.
Alla fine di ogni sezione vi verrà dato un codice che vi permetterà di ricominciare da quel punto. Col proseguire dei livelli i labirinti di corridoi si faranno sempre più complessi e trovare l'uscita sarà un'impresa molto ardua. Ungete bene il fucile e partite all'attacco.

Riccardo Landi

Genere: avventura arcade
Casa: Interplay
Sviluppatore: Blizzard Entertainment

Pro

Ottimo controllo del personaggio.
Longevo.
Difficoltà ben calibrata.

Contro

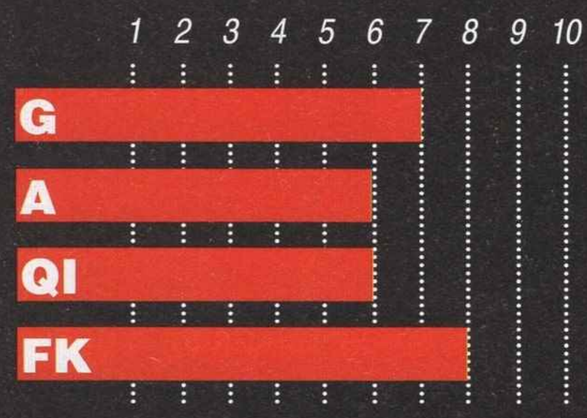
Audio non all'altezza del CD.

PC CD-ROM

Il minimo indispensabile per giocare a Blackthorne, è un 386sx (anche se un 486dx è meglio) con 2 mega di RAM, scheda VGA, un paio di mega liberi di Hard Disk e un lettore CD-ROM. Il programma supporta tutte le schede SoundBlaster e compatibili, Adlib, Roland e Pro Audio- Spectrum.

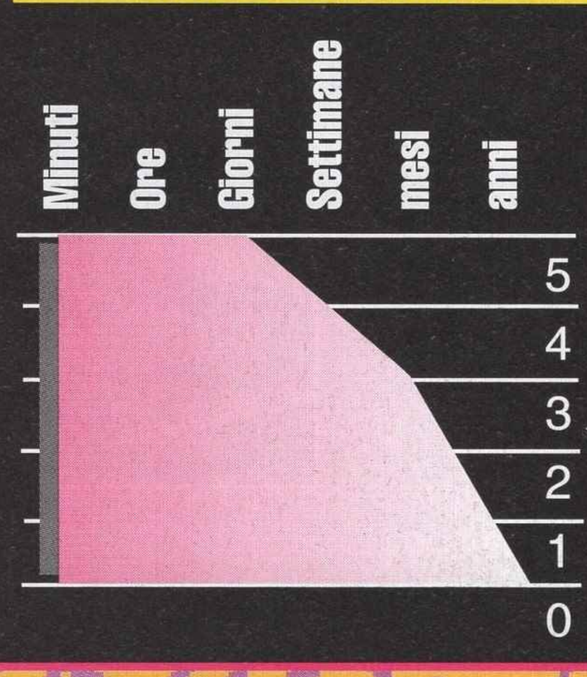
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

K VOTO 899



Avevo già provato questo gioco su SNes e devo dire che questa versione per PC non sfigura affatto di fronte alla consolle giapponese (che come sappiamo è ben più portata per questo genere di giochi). Dopo pochi minuti si ha subito la padronanza dei movimenti e i dieci tasti che servono per giocare non si sentono nemmeno sotto i polpastrelli. Insomma Blackthorne fa della giocabilità il suo punto forte: non si rischieranno mai crisi isteriche per passare un punto troppo difficile (ma non aspettatevi di finirlo facilmente). Insomma, raccomandato a tutti quelli che stanno pensando di affiancare una consolle al loro PC.

CURVA D'INTERESSE



Load Star

K GIOCO

Il Grande Fratello ha deciso di inondare mezzo universo di fabbrichine puzzolenti e di ciurme di operai sottopagati: la Breda smobilita; Bagnoli si svuota! In Loadstar non ci sono i soliti cattivi alieni pronti a distruggere il nostro povero pianeta, ma i nostri probabili nipoti impegnati a smontare pezzetto dopo pezzetto ogni tipo di stella.

Gli ambientalisti di mezzo mondo si preoccupano per niente: sì, è vero; la terra, il vecchio pianeta sta poco a poco soffocando sotto l'incalzare delle scorie radioattive, di tutto quanto di lurido, superfluo, venefico e insano produciamo e non siamo capaci di smaltire... Certo, quando tutte le testate nucleari dell'ex impero sovietico saranno nelle mani dei faccendieri senza scrupoli di mezzo mondo - e tra gli arsenali già cospicui di qualche dittatorello di quart'ordine - qualche problemino lo si potrà pure avere. Ma in fin dei conti sono bazzeccole. C'è un intero universo, centinaia di pianeti in cui riversare il meglio o il peggio delle nostre scorie e produzioni, e delle umane genti... A che vale quindi preoccuparsi di qualche valigetta carica di plutonio? Alle Navette!!! (spaziali) - Già in Giappone, dove il territorio non è naturalmente dei più ospitali, prima della preannunciata scossa sismica finale si erano preoccupati di immaginare città in cui trasferirsi, armi e bagagli, progettando la vita altrimenti che sulla cara e vecchia, ma certamente in quanto vecchia anche un po' usurata terra. Per gli uomini dell'equipaggio di Star Trek poi tutto questo non è altro che la quotidiana realtà, una bazzecola.

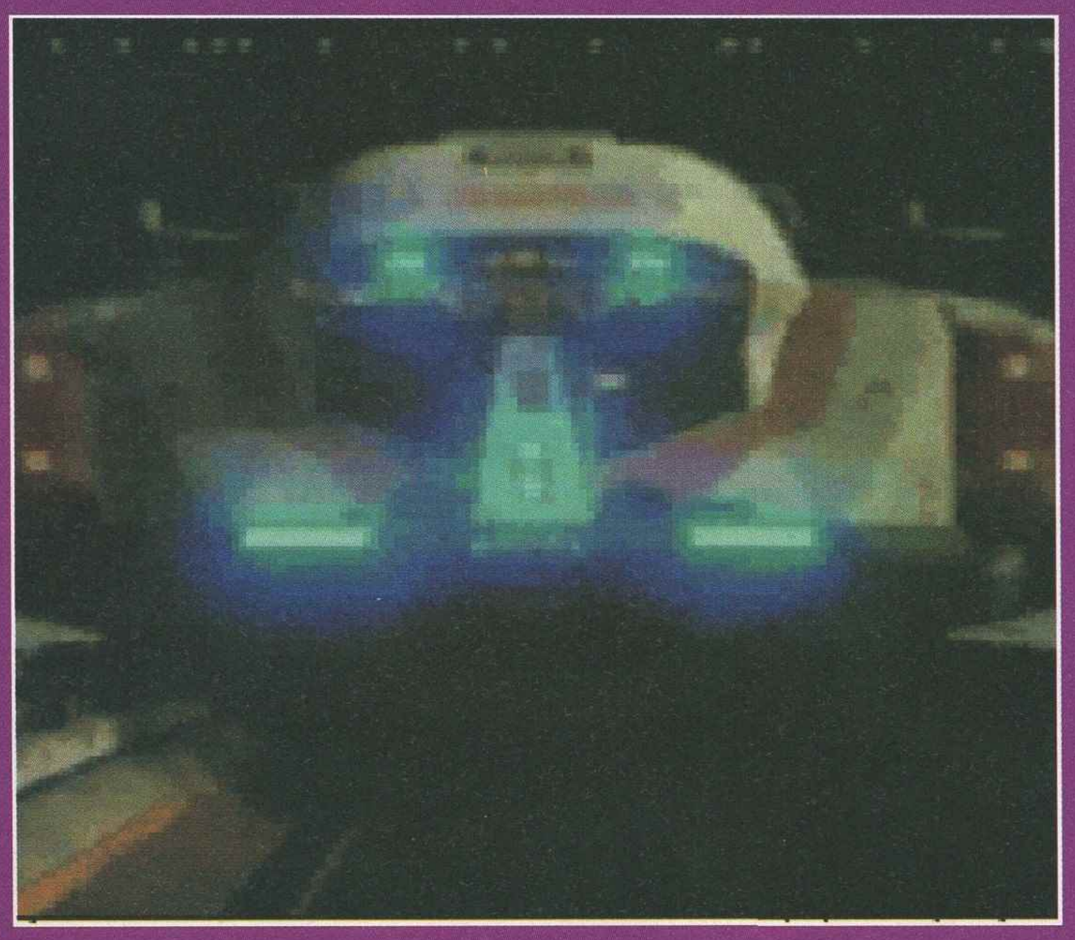
E così, a forza di tira e molla, le basi extra mondo sono una realtà. Loadstar con la sua storia credibile e futuristica ci informa, tra l'altro, che molti dei più longevi tra noi avranno un probabile domicilio con un codice di avviamento postale a numerosissimi zero. Fatevi coraggio. Sì, sulla luna con i vostri skateboard, i Moon-boot, i videocitofoni, e le pesanti gippone Feroza ci starete benissimo.
Altri, solo i più fortunati - la solita élite -: figli di uomini illustri, di attori dello spettacolo e di importanti finanzieri potranno continuare a vivere sul vecchio pianeta "originario" che alleggerito di materiali inquinanti e umani rifiorirà come un giardino dell'Eden in primavera ridiventando un esclusivo paradiso primitivo... io sto investendo tutti i miei risparmi in un cargo spaziale.

UN "OUTROLLER"

E non sono il solo.
Tully bodine, è uno dei miei, uno dei nostri. Emulo dei tanti piloti di veicoli, e veicoli di transito, modificati a forza di pezzi di contrabbando, ferrivecchi, rottami riadattati, catenacci e materiali riciclati, smarriti in qualche parte dell'Universo intenti a traghettare passeggeri "scomodi", carichi che scottano, armi, droga, contrabbando... denaro. Dopo essere stato per lungo tempo pilota per una compagnia di trasporti interspaziali ha deciso di mettersi in proprio: del resto, perché no? vivere così ha suoi vantaggi... Niente cartellini da timbrare, nessun capo a cui rispondere in modo ossequioso. Ma il lavoro non sempre ti salta addosso, e spesso Tully deve sopportare carichi pericolosi e clandestini. Questo ed altro si fa per campare. Il nostro Bodine è un Outroller, vale a dire un cittadino extra terra, un apolide asso-

La dura vita dell'"Outroller" in un game dalla grafica straordinaria

luto, un abitante dello spazio, celeste. Restare in viaggio trasportando merce in "conto terzi" è anche un modo per tenersi fuori dai grossi affari, restando sempre al limite della legge, vagamente anarchici, senza regole, pirati, o corsari del futuro... Un lavoro come un altro: anzi, non proprio come tutti gli altri. Da Outroller, appunto, navigando verso Panama, o meglio, volevo dire,



la luna, con la plancia piena di un losco carico di cammelli clandestini, da introdurre illegalmente a Mendaleev, chiacchierando con mamacita Mortimer, scrutando l'orizzonte ottico; mentre il vostro "porto d'attracco non da segni di sé...".

THE DARK SIDE OF THE MOON

Milioni di abitanti, un'umanità variegata e nomade abita Mendeleev, una megalopoli installata in una gigantesca cupola posta sulla faccia nascosta della luna. La terra è diventata una località residenziale e tutte le attività produttive sono state decentrate, così come previsto da un gigantesco progetto di bonifica ambientale, nei vari angoli della galassia. Insieme alle pestifere industrie sono stati inviati qua e là per i pianeti i workers, la mano d'opera, un genere di gente che viveva tra nubi pestilenziali, beveva atrazina, e mangiava mercurio a chili intorno al 1990, e non si capisce perché non debba seguitare a farlo anche nei secoli a seguire. C'è un certo traffico intorno alle nuove aree produttive... Nel programma è stato anche previsto di procurare le preziose materie prime che servono ad alimentare le industrie trasferite prelevandole direttamente dagli altri sistemi solari. Il sogno è che compaiano extraterrestri a sciami e mettano la parola fine una volta per tutte alla funesta espansione di questa razza di "terraioli" vandali. Ma questo in Loadstar non c'è. In compenso vigila prepotente la legge, che come spesso accade si occupa di dare multe, di perseguire e tartassare i pesci piccoli, incurante dei destini dell'universo. Chiaro, dagli "sceriffi" di Mendaleev le navicelle stracariche di cammelli clandestini e altri arnesi simili non sono assolutamente viste di buon occhio... Peggio dell'alcool negli States al tempo del proibizionismo...

Se siete inseguiti dagli sbirri a Mendaleev, siete in un grosso guaio!

Questo e anche altro accade, nel maggio 2103 a Mendaleev, sulla faccia nascosta della luna.

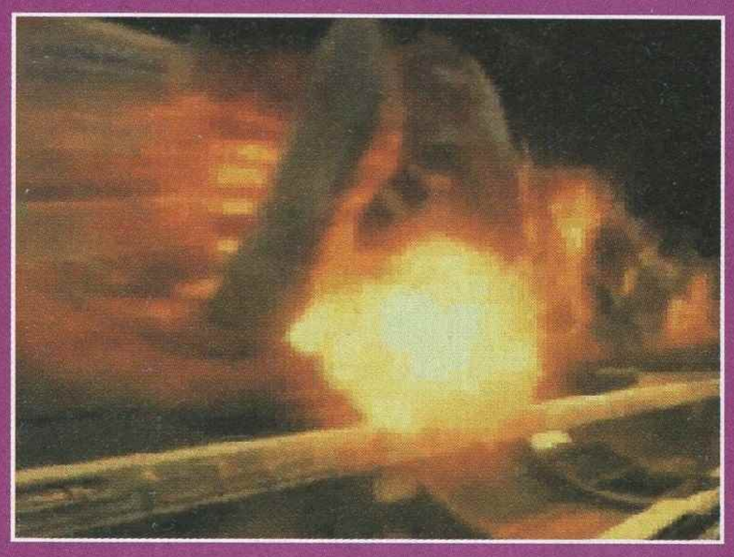
ANDATE AL CINEMA

Non c'è molto da scherzare, se siete inseguiti dagli sbirri a Mendaleev, siete in un grosso guaio. Un reticolato di binari elettromagnetici attraversa la città in lungo e in largo; una pericolosa serie di sequenze mozzafiato risolte ad altissima velocità: svolte improvvise, frenate vertiginose, svincoli e curve a tutto spigolo, accompagneranno le vostre fughe. Questo genere di situazioni incontrerete, pilotando quel grosso e affusolato aggeggione che è Loadstar, una specie di bruco elettronico, che sguscia e saetta per i labirintici dedali di Mendaleev a una velocità da fare venire il vomito. 99% in full motion video. A Bodine può andare anche peggio... Gli può capitare di finire carbonizzato con la sua cara e vecchia bagnarola spaziale ad ogni violenta collisione con le navicelle nemiche... Un minimo contatto, e batabang! Cose che succedono, agli umanoidi, e si amplificano nella spettacolare soggettiva costruita per darvi la sensazione della corsa sui cuscinetti d'aria, su binari elettromagnetici direzionali, uno sfrenato volo rasoterra,

NOTA BENE NB NOTA BENE

Loadstar è molto originale, anche se qualche riferimento può essere fatto con arcade come The Last Dinasty, della Sierra, di prossima uscita, oppure INCA 2. Cercando altrove segnaliamo Wing Commander che presenta analogie limitatamente alla struttura grafica e filmica del gioco.

Ogni giorno Bodine rischia di finire carbonizzato con la sua "bagnarola"



alternativa alle più sfruttate e consuete corse nell'"iperspazio".
La costruzione filmica sceneggiata con una grande varietà di piani di ripresa: iride, fuori campo, sequenze panoramiche garantisce

spessore ad un gioco divertente e innovativo, oltre a pregiarsi di una realizzazione abbastanza originale e sempre di altro livello...
Tutto questo e anche altro accade a Mendaleev, sulla faccia nascosta della luna...

r. d.

LOADSTAR

THE LEGEND OF TULLY BODINE

Genere: Avventura
Casa: Elettronic Arts
Sviluppatore: Origin

Pro

Grafica incredibile, quasi interamente in sequenze filmate in full motion.
Storia avvincente e originale.
Ottimi dialoghi digitalizzati.

Contro

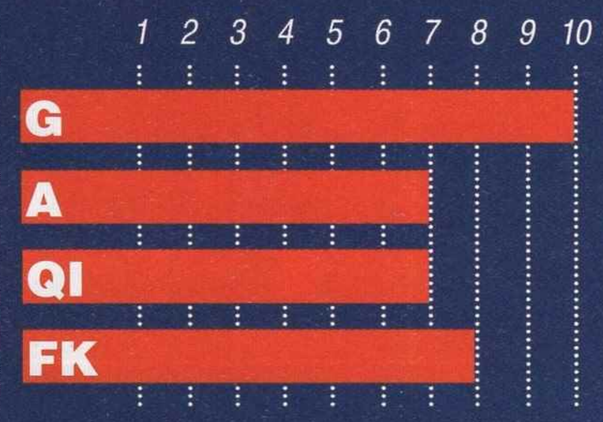
Richiesta di un Hardware piuttosto impegnativo.

PC CD - ROM

Per girare senza intoppi Loadstar richiede un 486 DX/66 con 8 Mb di RAM e scheda video SVGA. Riconosce le principali schede sonore.

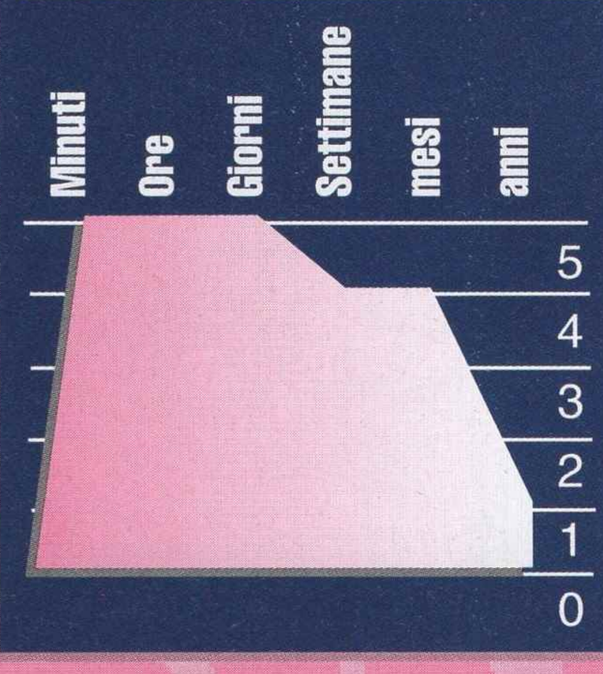
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

K VOTO 945



Loadstar entra nella galleria degli immortali, il gioiellino della Rocket... si segnala per l'originalità della storia, ambientata in un micromondo davvero incredibile e allucinante e per la grande definizione grafica con un uso notevole di scene filmiche realizzate al 99% in full motion.
La sensazione quando si corre con Loadstar lungo i binari elettromagnetici della città è di essere sulle montagne russe.

CURVA D'INTERESSE



ULTIMATE BODY BLOWS

Un picchiaduro onesto, non nel senso che si comporta in modo irreprensibile e non commette mai delle brutte azioni, ma nel senso, più interessante per gli accaniti del genere, della validità complessiva del gioco, anche se Mortal Kombat è lontano...

Forse il punto di partenza è una considerazione sempre valida: non è che ci siano picchiaduro particolarmente esaltanti per PC, diciamo che questo genere di giochi trova il suo habitat naturale nell'ambito delle console dove la maneggiabilità del joypad consente di accedere più facilmente alle fatality e comunque di padroneggiare con maggiore sicurezza i protagonisti delle furibonde scazzottate.
Ultimate Blody Blows è una giusta via di mezzo tra titoli epici per PC come Mortal Kombat II e One Must Fall ed episodi più deludenti come Rise of the Robots.
I protagonisti sono 22 lottatori molto differenziati e con una discreta definizione grafica che si ispira a tratteggi di tipo fumettistico.

22 lottatori agguerriti e pronti a stendervi alla minima esitazione

Team 17, gli sviluppatori di UBB, ha voluto creare un gioco che fosse molto vario e alla portata di tutti, anche di chi non è perfettamente avvezzo alle combinazioni dei tasti per ottenere le mosse segrete e la mossa speciale a disposizione per ogni personaggio.
Proprio per queste caratteristiche Ultimate Body Blows risulta assai giocabile e divertente. Intuitivo e appassionante. Bastano pochi minuti per capire le combinazioni di pulsanti ed ottenere colpi efficaci e spettacolari.
Onestamente è forse troppo facile, Mortal Kombat dà sicuramente più filo da torcere, le fatality sono merce agognata e preziosa.
UBB dà la possibilità di giocare singolarmente contro il computer, in due giocatori e offre due ulteriori importanti opzioni: Tournament, in cui dovrete affrontare un torneo all'ultimo sangue

Ubb è una "palestra" consigliata per chi vuole entrare nel mondo dei picchiaduro

fino a che "non ne rimarrà solo uno", tanto per citare il mai dimenticato Highlander, e la funzione Tag Team, in cui si può combattere usando due personaggi selezionati nel proprio "team". Insomma, se volete iniziare a cimentarvi con questo genere di giochi, Ultimate Body Blows rappresenta una palestra caldamente consigliata in cui si possono apprendere tutti i trucchi del mestiere per salire poi su ring più prestigiosi ed impegnativi, incrociando i guantoni, pardon le mani, con antagonisti assai più feroci e sanguinari.

Ah, a proposito di sangue e violenze varie: tranquilli! In UBB le scazzottate sono asettiche senza schizzi coreografici di liquido scarlatto... chissà: forse anche questo può essere un punto a favore...

Claudio Poli

ULTIMATE BODY BLOWS

Genere: Picchiaduro
Casa: Team 17
Sviluppatore: Interno

Pro

Numerosi personaggi.
Fatality accessibili e varie.

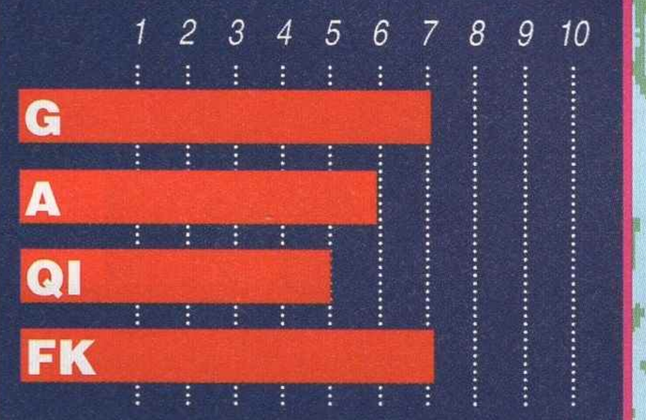
Contro

Un po' troppo semplice.
Grafica e sonoro non incredibili.

PC

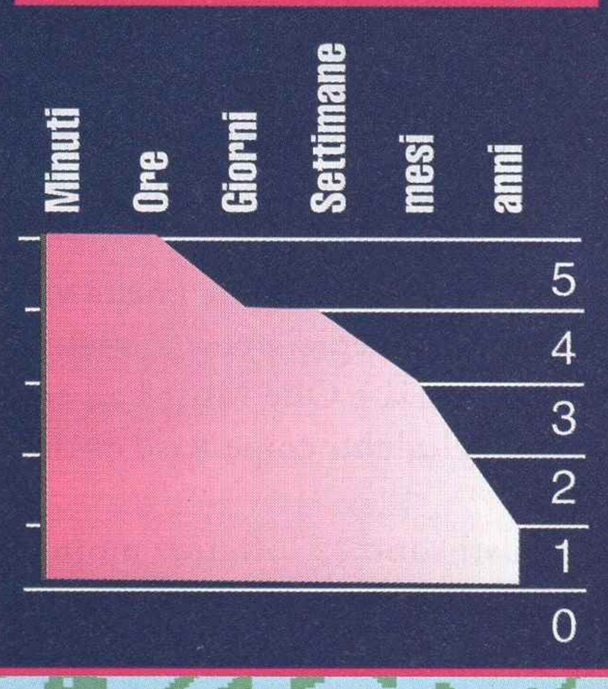
Per giocare a Ultimate Body Blows è necessario almeno un 386DX con 3Mb di RAM, VGA e 6Mb di RAM su disco rigido, tuttavia è consigliato un 486SX.
Indispensabile il joystick.
Supporta le principali schede sonore.

K VOTO 835



Ultimate Body Blows si pone come un picchiaduro di fascia media che non compete con titoli ormai storici come Mortal Kombat e One Must Fall, ma si fa rispettare. La grande forza di UBB è la varietà dei personaggi (ben 22) e l'accessibilità delle mosse segrete (le tanto agognate fatality) di cui ogni personaggio fa sfoggio.
Un po' per la carenza di picchiaduro validi per PC, un po' per la relativa facilità UBB è sicuramente un titolo da consigliare a tutti gli amanti del settore e anche a coloro che si vogliono avvicinare a questo genere dominio esclusivo degli smanettoni.

CURVA D'INTERESSE



KA-50 Hokum

Avete mai provato ad effettuare una vera missione strategica con uno stupendo simulatore di elicottero? Con Hokum tutto ciò è possibile.

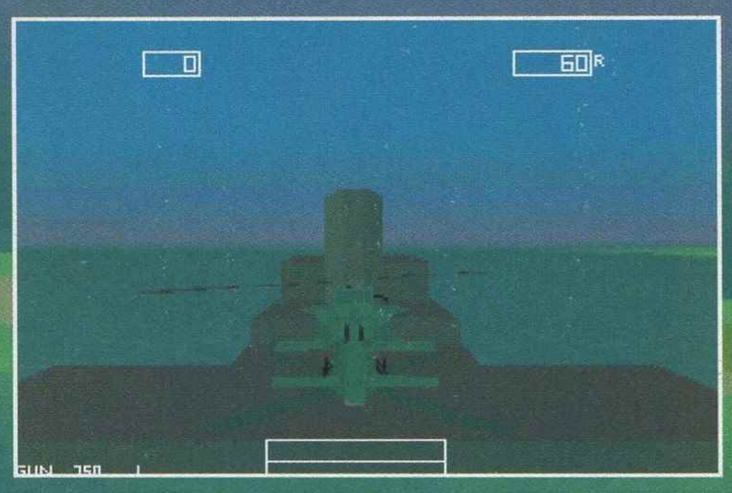
Cinque dischetti mi dividevano dall'installazione del gioco. Rompevo il cellofane della scatola con frenesia. La confezione, firmata dalla Virgin, mi avrebbe confermato in poco tempo che stavo per addentrarmi nel più bel simulatore di elicottero che avessi mai provato. Finalmente il primo simulatore, non solo sparatutto, ma strategico, praticamente realistico. Le missioni non sono quelle classiche del tipo "decolla-wai-point-distruggi-ritorna", bensì molto più vicine alla realtà.

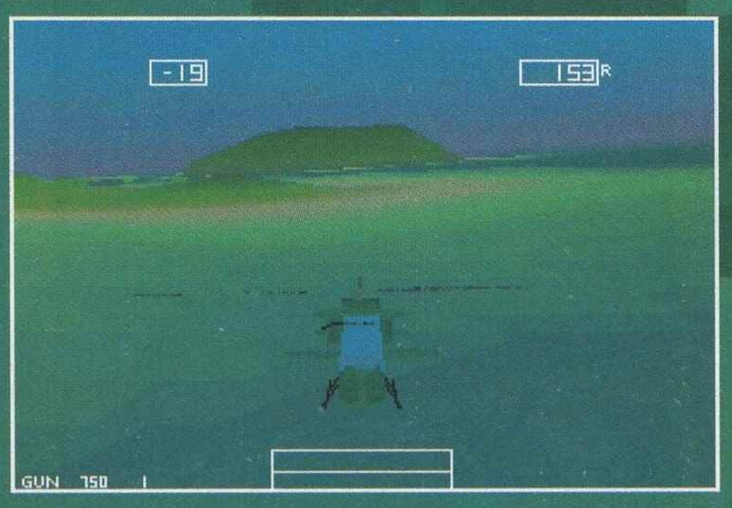
Nel Mar della Cina meridionale, dove isole e canali larghi meno di un miglio obbligano la navigazione a rallentare fino a 15 nodi per evitare possibili collisioni, orde di veri e propri pirati assaltano senza pietà oltre 200 navi, espropriandone i carichi preziosi, che verranno rivenduti nei porti vicini. La vicenda è talmente seria e veritiera che appositi seminari, quale la Conferenza sulla Pirateria nei Mari dell'Asia Sud Orientale effettuata a Koalalumpa in Malesia il 28-29 Luglio 1992, vengono tenuti in seria considerazione anche dalle grandi corporazioni, che non ci pensano due volte ad offrire i loro oboli per essere protetti da coraggiosi combattenti. Come comandante di un gruppo mercenario, composto da una nave e da una flottiglia di otto elicotteri, dovrete proteggere una serie di navi dall'attacco di pirati senza scrupoli, distruggendone le basi, le armi e i mezzi (sempre se li trovate!!!). Pattugliare è la parola d'ordine! Controllare ben 75.000 km quadrati di territorio, situati tra i tre gradi di longitudine Nord e 160° di latitudine Est, e più precisamente nel territorio delle Isole Anambus, appartenenti all'Indonesia. Lo scenario è veramente affascinante, tra mare cristallino, spiagge dorate. La grafica del gioco è stupefacente, il movimento è fluido (sarà merito del mio misero 486/66 MHz?!?). Il sonoro che accompagna il volo è realistico, e mi fa impazzire il rumore delle turbine che si accendono sotto il mio comando. Una mappa molto dettagliata permette di impostare le missioni e le rotte della nave e degli elicotteri, verso le postazioni dei pirati, che sono veramente cattivi... sì, proprio cattivi! Appena ti vedono svolazzare vicino alle loro teste non esitano a salutarti con una serie di mitragliate e lanci di granate, spesso dannose alla struttura dell'elicottero.

La Mappa Strategica indica la posizione degli elicotteri attivi e la Nave Base, ed è possibile inoltre tracciarne i punti rotta per entrambi. Sì, sì... avete capito bene! Per entrambi! La Nave Base potrà anche seguirvi durante la missione, per permettervi di effettuare un rifornimento di carburante o per aiutarvi a distruggere qualche aereo nemico. Insomma, è una vera e propria nave appoggio, che contiene quattro elicotteri diversi ed un grosso arsenale di armi. A prua possiede anche un potente cannone antiaereo. Per ognuno dei quattro elicotteri ce n'é uno di riserva che viene automaticamente portato sulla Nave Base quando necessario. Qualora dovessimo perdere tutti gli elicotteri, il nemico avrà vinto. Il gioco può essere salvato in qualsiasi momento, grazie all'ausilio di un archivio su disco rigido. Un bollettino navale offre la possibilità di evidenziare gli spostamenti dei carghi nell'area da noi controllata. Se siamo in volo e una nave viene attaccata dai pirati, un messaggio ci avvertirà, dandoci la propria posizione. Un

Prima di comunicare la vostra missione potete scegliere il mezzo più adatto

nostro tempestivo intervento scongiurerebbe il peggio.
La Nave Base si può muovere solo nella Mappa Strategica. Si usano dei punti rotta per tracciare il percorso che la nave dovrà seguire. Quando la Mappa Strategica è visualizzata sullo schermo, un menu a tendina può essere selezionato. Da questo menu è possibile aggiungere o togliere dei waipoint che la nave o gli elicotteri devono seguire per





Le missioni non sono del tipo: decolla - waipoint-distruggi-ritorna... ma più reali

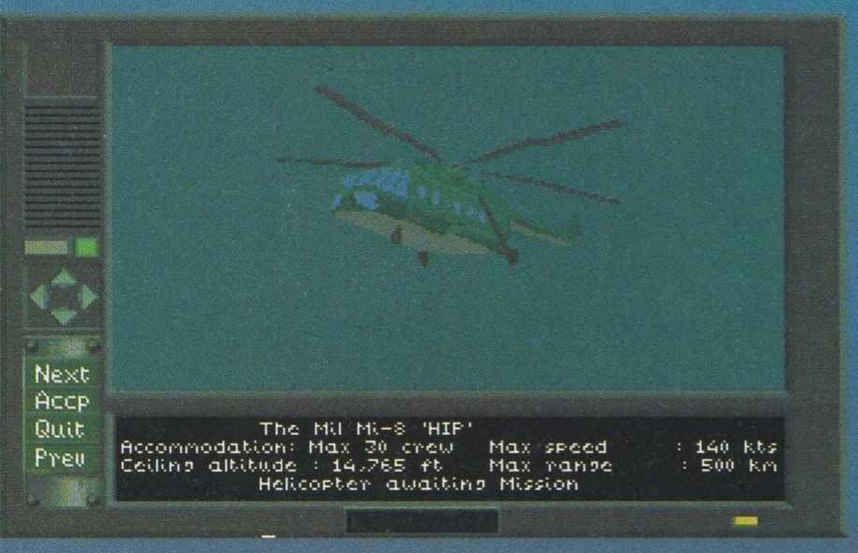
effettuare una missione, e selezionare gran parte dei parametri di gioco, quali la visualizzazione sulla mappa delle unità nemiche (togliendo il gusto di scovarle effettuando delle ricognizioni), oppure i dettagli grafici, e via dicendo.
Quattro telecamere possono essere posizionate in qualsiasi punto dello scenario, per tenere sotto controllo determinati luoghi.
Per quanto riguarda le missioni, c'è da dire che ne esistono di due tipi: una di tipo automatica, e l'altra costruita interamente da noi.
La simulazione, comunque, inizia con la Nave Base situata nell'angolo alto a destra sulla mappa; il Quartier Generale del nemico non appare sulla mappa, ma si trova da qualche parte nella regione dell'angolo sinistro in basso. Tra la Nave Base ed il Quartier Generale nemico vi sono dozzine di basi nemiche da distruggere. Se non si decide il contrario, il computer della Nave Base gestisce la strategia. Le missioni sono generate automaticamente, ma solo quelle applicabili alla posizione e situazione personale verranno presentate. Non si è mai sicuri della forza della minaccia nemica, per cui le missioni di ricognizione sono sempre possibili; il nemico ne combinerà sempre qualcuna delle sue, ma noi saremo sempre informati dei suoi passi. Per attivare le missioni, basta avviare l'orologio del tempo.
Le missioni, quindi, vengono eseguite automaticamente. Gli elicotteri appropriati alla situazione verranno lanciati e sta a noi interagire con esse. Il nostro intervento farà la differenza sul risultato finale. Comunque le missioni comprendono la scorta alle navi e la difesa contro gli attacchi nemici, l'interdizione e la ricognizione.
Quando si avrà acquisito dimestichezza con il gioco sarà possibile creare personalmente una missione per distruggere il nemico, dato che il computer effettua solamente un lavoro funzionale che non garantisce il successo.
Dati i diversi ruoli di impiego, è possibile inviare (e talvolta risulta necessario) più elicotteri alla volta. Per esempio, si potrebbe usare il Werefolf o il Cobra per eliminare gli elementi offensivi, poi inviare un Hip o un Lynx per ripulire quello che resta. Tra il lancio di un elicottero ed un altro bisogna attendere almeno tre minuti. Creare le proprie missioni è estremamente facile. Quando si visualizza la mappa, un menu a tendina è dedicato alla creazione di nuove missioni, potremo decidere la tipologia, gli elicotteri da usare, i waipoint.
Le viste sono veramente tante. Oltre a quelle classiche riferite all'elicottero che stiamo pilotando, è possibile visualizzare il nostro elicottero mentre vola oltre un punto fisso, oppure seguire il percorso di un missile che abbiamo lanciato, e osservare, inoltre, la visuale del nostro elicottero o della nave dalla postazione nemica.
Le unità ostili si possono riconoscere in carri armati (sono mobili e hanno un armamento veramente micidiale), jeep che portano rifornimenti, postazioni SAM radar, stazioni radar (consiglio di non volare troppo alto), cannoni antiaerei, basi di elicotteri che spesso sono circondate da postazioni antiaeree,

NOTA BENE NB

Tra i concorrenti più agguerriti di KA-50 Hokum c'é sicuramente Gunship Apache di cui troverete la recensione più avanti. Inoltre da tenere d'occhio Gunship 2000 della Microprose

"Mi fa impazzire il rumore delle turbine che si accende sotto il mio comando"

KA-50 HOKUM



motoscafi veloci e difficili da colpire, elicotteri Apache e AH-6G Defender, nonché l'agognato Quartier Generale riconoscibile dalle persiane e dal cortile.
Il sonoro del gioco è estremamente realistico, e raccomando l'uso delle cuffie per una simulazione ancora più realistica.
E' possibile effettuare un combattimento faccia a faccia con un altro computer collegato via modem o tramite cavo null modem. Ciascun giocatore prende il controllo di un elicottero (tra i quattro sulla nave) e tenta di eliminare l'altro giocatore.
E' veramente un bel simulatore, sia per quanto riguarda l'interfaccia grafica (veramente notevole e fluida), sia per l'ambientazione e le missioni diverse dal solito. Il gioco necessita almeno di un 486/33 Mhz, consigliato un 486/66 MHz. E' uno dei pochi giochi che non necessita di una configurazione di memoria particolare; naturalmente più ne avete meglio è. Per gli appassionati è un prodotto da non perdere assolutamente.

Luca Monticelli

Genere: Avventura arcade
Casa: Interplay
Sviluppatore: Blizzard entertainment

Pro

Grafica molto bella e fluida.
Nuova concezione delle missioni.

Contro

Una certa difficoltà iniziale a pilotare l'elicottero.

PC

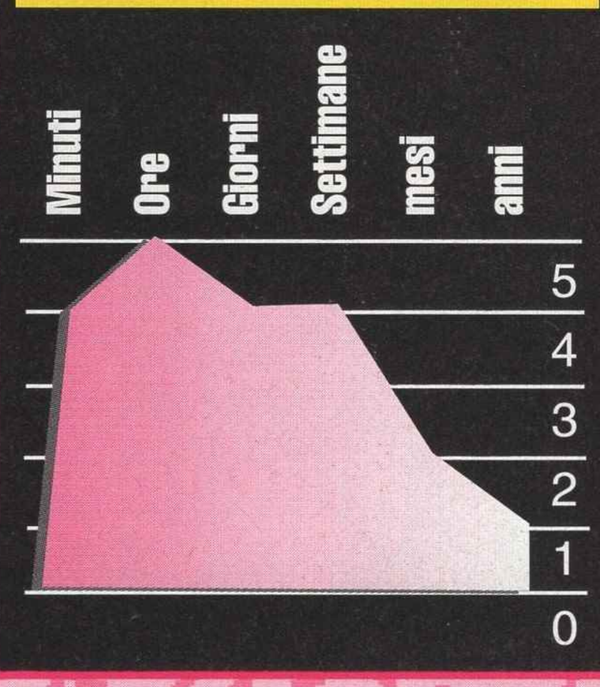
KA-HOKUM richiede un 486/DX33, 4 Mb di RAM, MS-DOS 5.0 o superiore.
Tuttavia perché giri decentemente si consiglia almeno un 486/66 Mhz. Il joystick è raccomandato.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

K VOTO 895

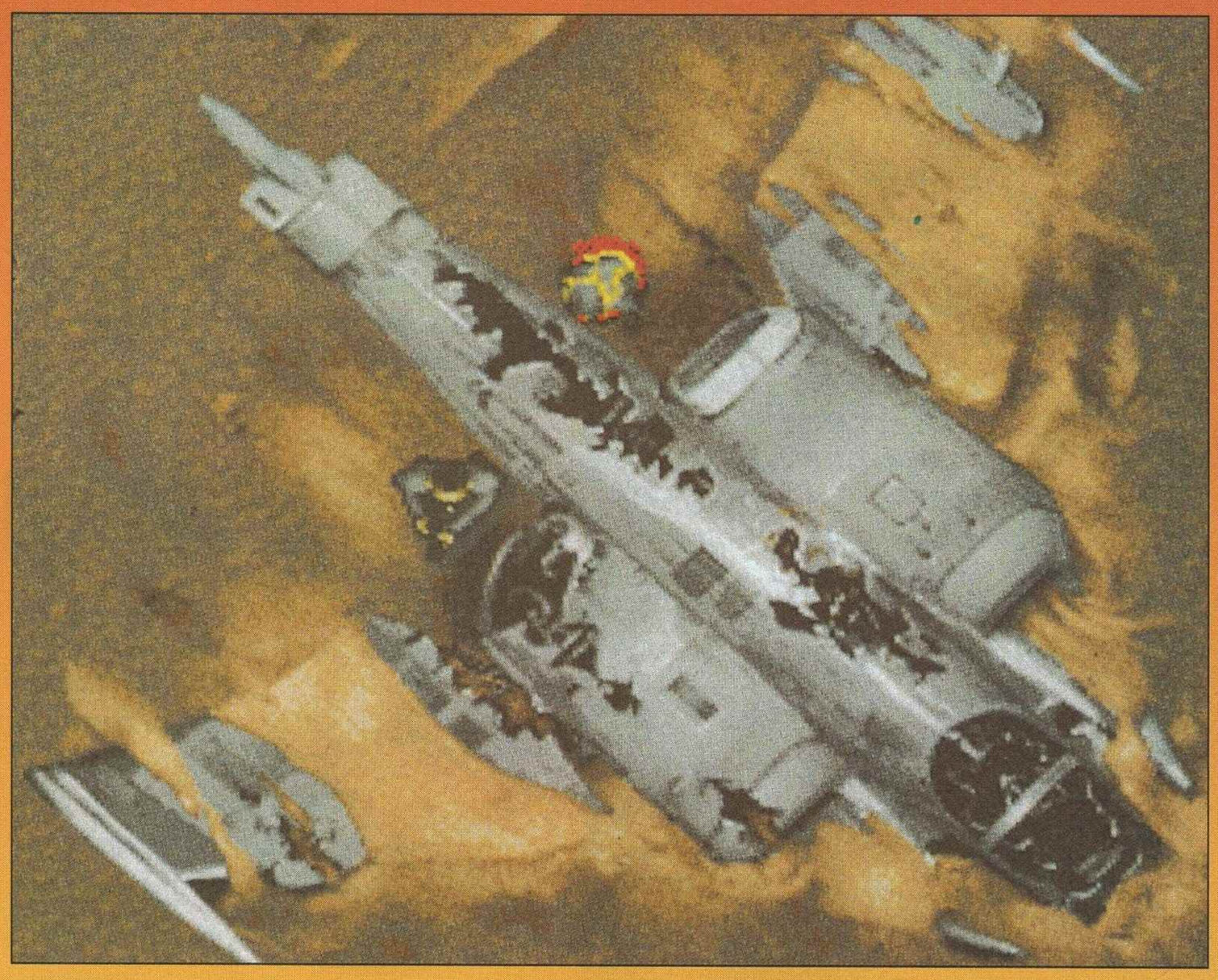
E' necessario leggere tutto il manuale perché le informazioni da apprendere sono veramente tante, i tasti da usare sono parecchi, come certi concetti non proprio intuitivi. Il joystick risulta essere uno strumento necessario per un corretto funzionamento dell'elicottero; consiglio quindi di utilizzarne uno preciso, magari Thrustmaster o compatibile.
E' un simulatore che avrà al suo attivo molti appassionati, e sarà giocato per lungo tempo, grazie all'ingegnosa possibilità di creare missioni sempre diverse. Un nuovo standard è stato raggiunto nel campo dei simulatori di elicottero.

CURVA D'INTERESSE

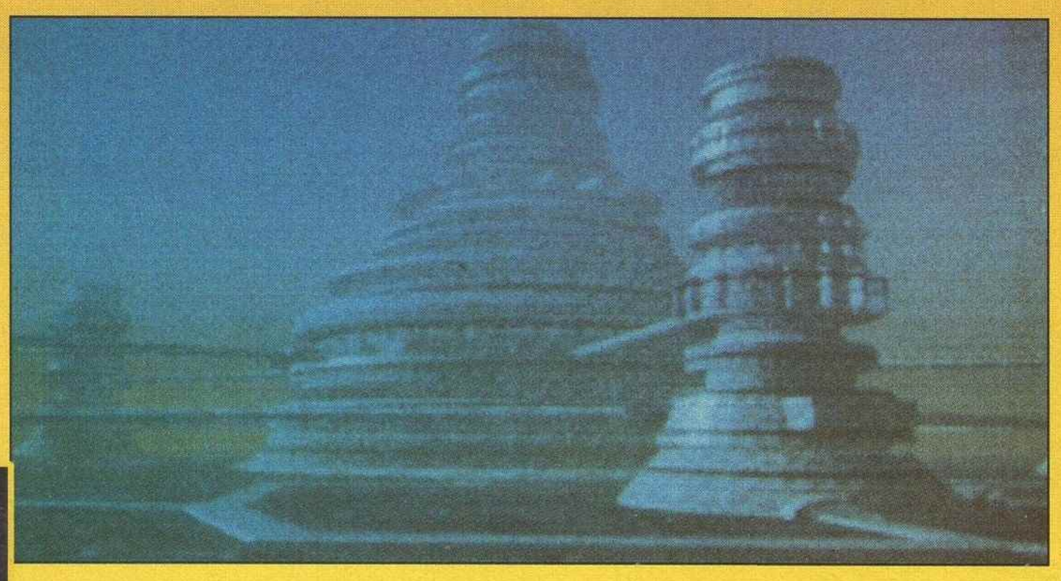


TOWER ASSAULT

Diciamocelo francamente: in fondo in fondo, gli alieni non sono poi così cattivi... cucinati al forno con un po' di salvia vengono squisiti.



Un alieno è chinato sopra alla carcassa fermentata di un cadavere. Le sue famose fauci a telescopio si allungano, pronunciandosi a dismisura, per poi ritrarsi dopo avere infierito sul corpo tumefatto. L'alieno è allegro, scoppiettante di vita e felicità. Perquanto le sue mascelle da fiera sbattacchino in un ghigno storto. Il panorama desolato di una gigantesca base spaziale dove l'orrore e la morte si mescolano in una atmosfera macabra e straniante sembra solleticare in lui appetiti inestinguibili. Un grandissimo supermercato di pixelcarne di umanoidi - bravissimi ragazzi, teatro di uno scontro in cui l'alieno infestante ha "già" prevalso. La sua disumana cattiveria, la feroce indole distruttiva sembra finalmente a proprio agio. Cadaveri sparsi ovunque, ai piedi di letti, in cui i perfidi alieni si distendono al termine della crapula; nelle docce, in cui fungono da saponette. Nei corridoi; come pattine, per non rigare i pavimenti. Brandelli di ominidi dentro gli sgabuzzini, lungo i saloni. Schifidi alieni piluccano trastullandosi, servendosi in ogni dove, direttamente. Un banchetto senza quartiere. Siccome in Tower Assault la ripresa è dall'alto - e gli schizzi di sangue, a differenza dei consueti sparatutto non vi possono prendere negli occhi - non siamo ad atmosfera zero... si è pensato di spanderne parecchio per terra; positivo o negativo che sia, in Tower Assault non fa una bella impressione. Anche se gli si deve tributare un'indubbia resa coreografica. I pavimenti ne sono inondati: chiazze rubizze... non è vino. Insomma; chi ha sviluppato questo gioco? Nessuna risposta... nell'immediato un unica irreprimibile necessità morale. Disinfettare, fare "pulizia"! Uccidere i mostri.



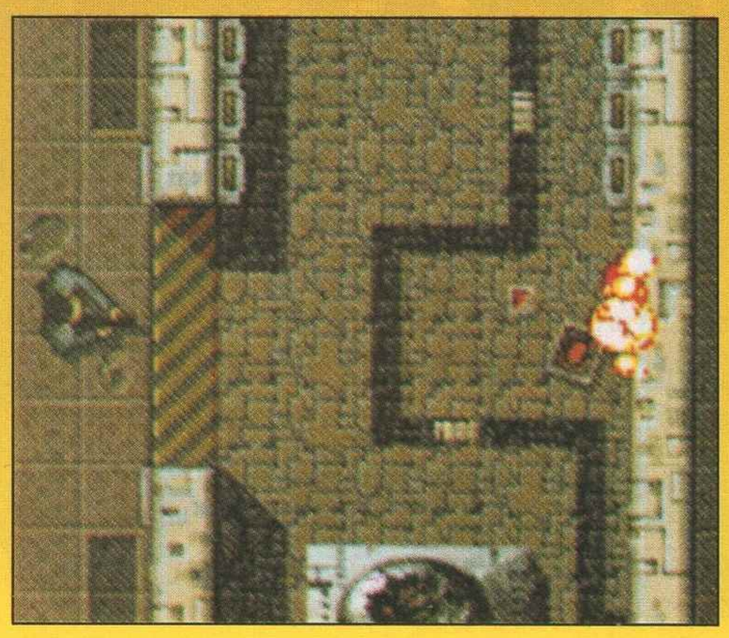
IL "SENSO" DELLA VITA

Una domanda: ma i mostri extra di TA che cosa cavolo fanno tutto il sacrosanto giorno oltre ad abboffarsi di carne umana. Intendo chiedere: hanno qualche funzione sociale? Se la risposta è no... Insomma, uno avrà anche il diritto di riempirsi la pancia. Ma almeno, prima di pranzare si renda utile: qui no! un banchetto di appestati, senza presente né futuro, lividi epigoni di Sade, con dipinti in volto le necrosi; i terribili segni dei loro così... umani appetiti. Putride bave, un alito bestiale. Ora, la domanda: a che cosa cavolo servono?

Non giocano a tennis; neppure praticano giochi da tavolo, non bevono deliziosi vinelli, prima e durante il pasto, non compiono lunghe passeggiate in montagna, non conoscono il fantastico tepore di aprile. Le giornate di luglio in campagna, la sera, a giocare a scopa. La notte, a saltellare sui letti. Non amano e non conoscono i libri di Poe, i film di Fellini, le tagliatelle. Queste e altre considerazioni devono avere spinto il nostro "colonello di ferro" oltre una montagna di cadaveri puzzolenti in decomposizione, oltre l'angosciosa presenza del mostro, il silenzio agghiacciante dello spazio, dove nessuno può sentirti urlare, attraverso 50 estesi e complicatissimi livelli. Oltre. Accompagnandolo nel suo doveroso impegno di sterminio.

• Il vero alieno è marcatamente caratterizzato e si segnala per le famose fauci telescopiche; il volto a teschio, giallo da epatotossine. Poi le uova, da cui sorge già incazzato e pronto a sbranarvi il mocassino, il Piccolo dell'alieno, appena nato e già pieno di perfidia; non dimentichiamo poi la bava, che cola e, oltre a fare schifo, appesta e perfora qualunque barriera immunologica. L'alieno inoltre non parla. Gridà come un gattino sprofondato in una vasca piena d'acqua.

• Le armi per battere l'alieno in relazione a quello che possiamo conoscere, sono pistolone e fuciloni che "Ptatang", gli riescono a perforare la solida e squamosa corazza di vibrante e grumosa epidermide, facendogli fori grandi come mozzarelle. Il trionfo contro l'alieno in Alien 2 è il momento in cui la brava Sigourney incerotta con un robusto nastro adesivo due fucilotti saldandoli insieme triplicando (?) così il volume di fuoco.



Schifidi alieni piluccano trastullandosi in ogni dove

• 250 modi differenti di finire il gioco. La durezza delle missioni, l'intersecarsi di "sparatutto" e gioco d'avventura a svolgimento non lineare; possibilità di giocare in due contemporaneamente su 50 livelli differenti. Torri, zone abitative, ospedali, laboratori; un vero e proprio labirinto in cui non è però possibile restare a interrogarsi troppo sulle direzioni da prendere. C'è un alieno nascosto dietro ogni angolo. Questo il menu confezionato dai cyber-cuochi del Team 17. Una cosina davvero duretta per raccogliere degnamente il testimone offerto dai due precedenti episodi di Alien Breed. I palpitanti cuori degli intrepidi amighisti hanno senza dubbio di che sussultare.

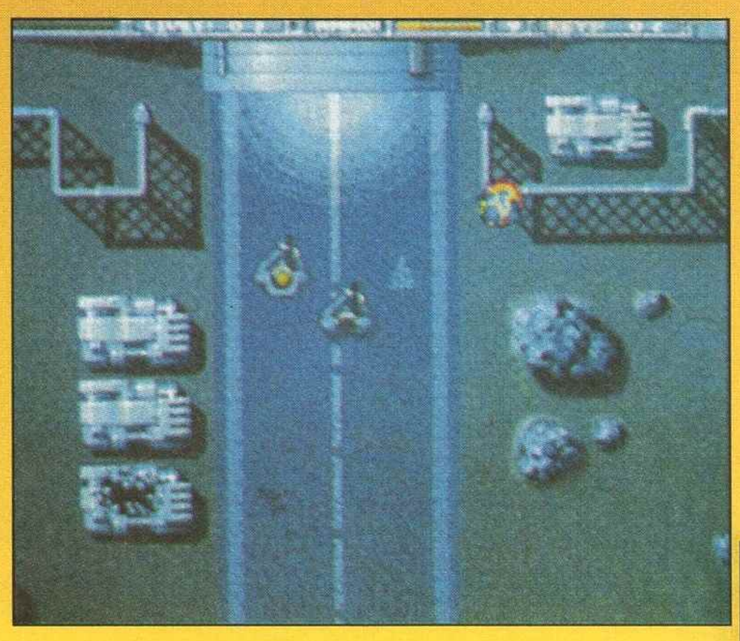
SOS

Uno straziante appello ci perviene direttamente da una colonia extramondo: si richiedono soccorsi, e nel caso il soccorso sia tardivo una debita "pulizia". Ovvero: trovare mamma aliena che come un gigantesco fenicottero è intrappolata con le sue lunghe zampe da qualche parte, a sfornare uova grandi come panettoni; annientarla insieme alle sue macabre cucciolate e innescare il sistema di autodistruzione della base.

• La vostra astronave atterra senza molta fortuna sulla base infestata. Vi sfracellate al suolo al momento dell'impatto e a questo punto dovete decisamente vedervela con i voraci alieni.

E NON SOLO

Robots di sorveglianza (sorvegliare... e punire), laser di sicurezza, radioattività presente in alcuni settori a livelli di fusione. Il terreno, disseminato di micidiali mine terrestri di fabbricazione italiana, l'oscurità che vi viene addosso di colpo, costringendovi a rischiararvi la strada alla luce di una lugubre torcia elettrica, e, nel buio, i pericolosissimi alieni "notturni" la cui presenza potrete avvertire solamente cogliendo nell'oscuro silenzio che c'è solo i lampi assassini nelle loro itteriche torbide pupille.
Un vero comitato di accoglienza vi aspetta tra le Torri di Azarin.

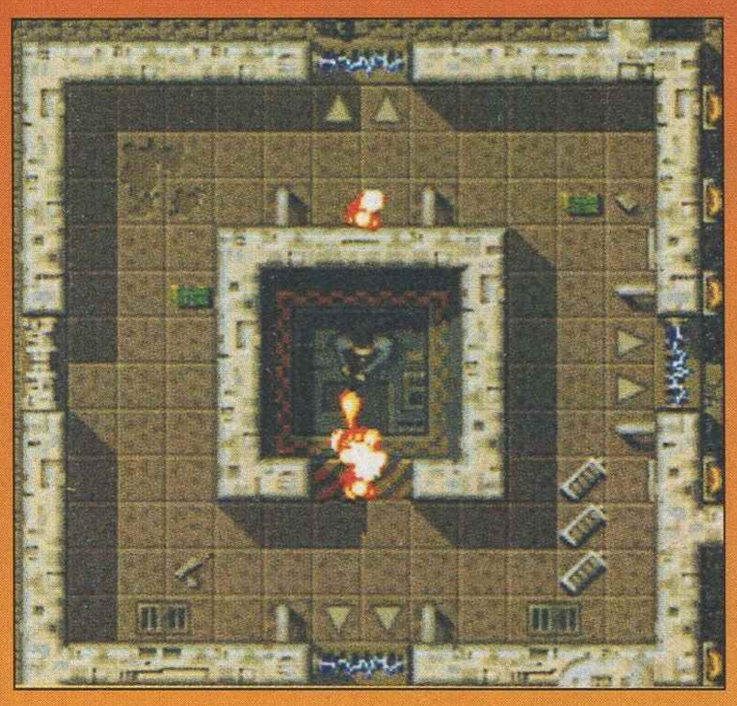


SCIACALLI

In casi come questi non si può rinunciare a nessun vantaggio che la sorte benevola è disposta a fornirci. Nel nostro caso tutti i corpicini in giro per le stanze sono una vera manna. Accanto a loro troverete preziosi elementi e bonus indispensabili alla vostra progressione, recandovi in "eredità" preziose informazioni, mappe della città, e la possibilità iniziale di migliorare il vostro equipaggiamento. Armi, munizioni e chiavi si possono raccogliere un po' dappertutto.

FUCILONI

Il lanciafiamme, il laser a triplo raggio, i missili e i fuciloni. Le armi di cui potete disporre sono varie e coreografiche. Si tratta di appa-



recchiature belliche da sogno dal design elaboratissimo. Neo-barocche, contorte, profilate, apparentemente micidiali: una dotazione da impugnare alla svelta... "Ftump" "Btung", "Patun". Poi: muri friabili, porte finte, porte da forzare, "sparatutto" assai splatter, armature antiradiazioni, vi accompagneranno attraverso giganteschi labirinti di corridoi in successione tra i cui meandri arrancherete, strisciando come lumache verso la fase finale della vostra missione.

TOWER BREED

Sviluppato secondo sequenze dall'alto, in prospettiva falsante, TA si pregia di una modalità sperimentata che definisce abbastanza bene l'atmosfera irreale e anticipativa di suspance. Se gli antesignani Alien Breed 1 & 2 non dimostravano grandi pecche, Tower si mantiene e si riconferma sugli stessi livelli, ribadendone la tradizione. Un gioco impegnativo, complesso, esteso, sempre vario e ricco di opzioni e di direzioni possibili. Seppure con poche novità a livello grafico presenta una struttura ancora molto intrigante, degna di comparire vicino alle realizzazioni "grandi"...; agli altri "straziabudelle" di grido.

Danilo Rocca

Genere: Sparatutto
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Team 17

Pro

Buona grafica.
Avventura coinvolgente.

Contro

Avaro di password.
Difficoltà esagerata.

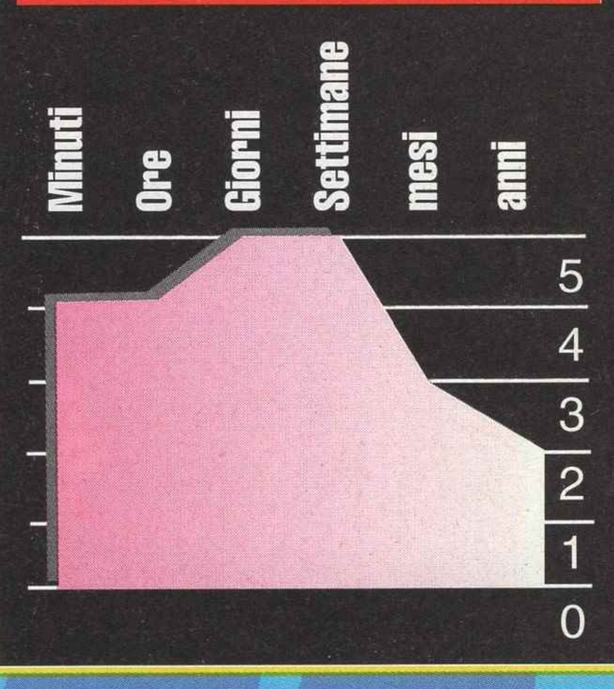
AMIGA

Gira su Amiga 1200 e può essere installato su disco rigido. joystick indispensabile.

K VOTO
877

Tower Assault è un gioco complesso, bello, intrigante. Uno shoot'em up molto più intelligente della media. Anzi, forse proprio questa sua eccessiva complessità è anche il suo punto negativo. Infatti in alcuni punti TA è veramente difficoltoso e le password sono davvero poche. In compenso proprio questa sua grande poliedricità di situazioni e motivi di divertimento ne fa un gioco con una curva d'interesse molto elevata nel tempo: come dire non stufa mai!

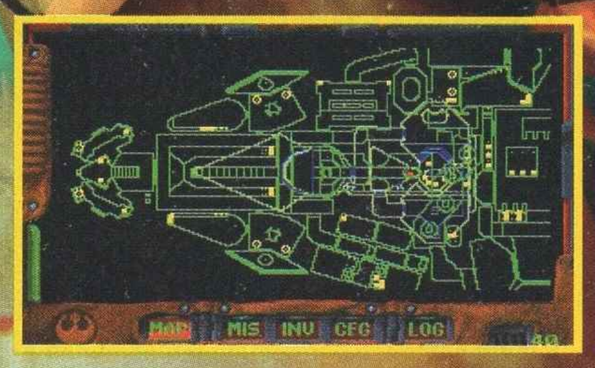
CURVA D'INTERESSE

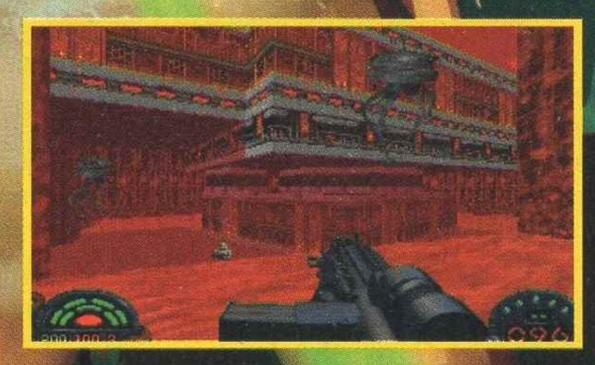


LucasArts Entertainment Company Presenta

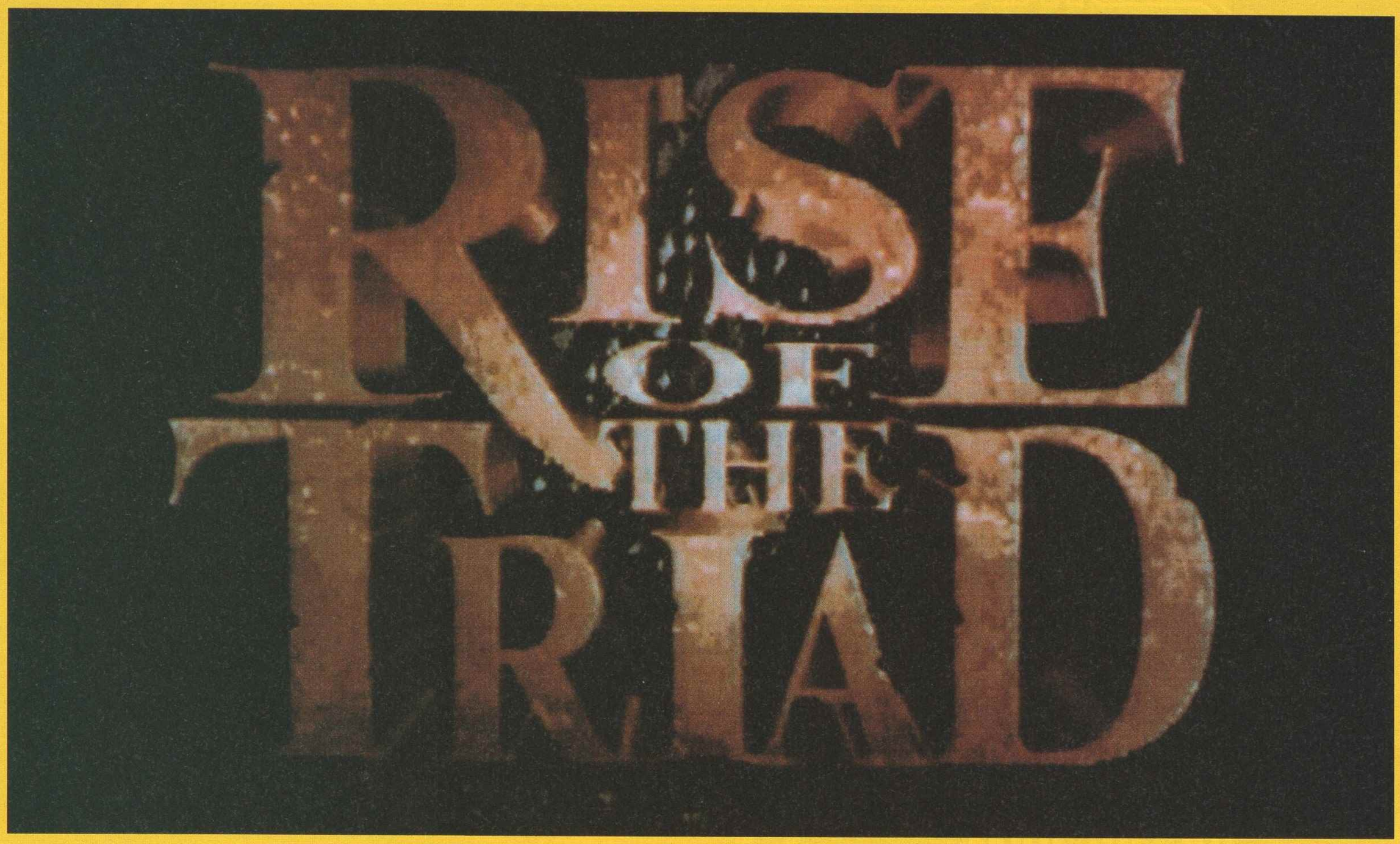
STAR WARS DARK FORCES

GIOCO D'AZIONE 3D
PC CD-ROM





C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418



Rise of the Triad in una parola? Viuuuulenza!!! Come sicuramente avrebbe detto il caro buon vecchio Diego Abatantuono qualche anno fa.

Se ci fossero le Doomaniadi, intese come olimpiadi specificatamente concepite per i giochi di quel genere forse Rise of the Triad sarebbe tra quelli che nel piazzamento finale non avrebbero poi di che lamentarsi.
Chi si lamenta sono invece i nostri redattori, sommersi in questi ultimi tempi da una valanga di sparatutto in 3D e similari.
Molti di essi quando il capo redattore si avvicina con sguardo compiacente e modi affabili intuiscono immediatamente che dietro il comportamento da gentiluomo fine settecento si nasconde una turpe richiesta: recensire il nuovo "erede" di Doom.
Richiesta seguita da imprecazione sullo stile: "Aaaargh! Perché proprio a me!".
Bene, esaurito questo breve preambolo che sicuramente vi avrà chiarito le idee sul nostro stato d'animo quando ci troviamo davanti a prodotti di questo tipo, vogliamo anche precisare che avremmo voluto recensire ROFT nel numero di marzo, che però conteneva già 5 giochi dello stesso tipo (Cyclones, Dark Forces, Operation Body Count, Descent ed Heretic) perciò non ce la siamo proprio sentita.
La storia è abbastanza semplice: fate parte di un gruppo d'élite di soldati operativi chiamati HUNT (High-risk United Nations Taskforce) e dovete fermare il leader di una setta satanica che sta uccidendo milioni di persone. Mentre state esplorando un'isola remota, le infide armate nemiche vi circondano; per riportare a casa la pelle dovete solo sparare, sparare, sparare, anche perché la vostra nave ancorata al largo esplode improvvisamente in un carosello di fuochi artificiali molto ma molto coreografico.
A favore di Rise of the Triad va menzionata la casa che ne è autrice, cioè la Apogee, che

La doppia pistola rappresenta un po' una novità negli sparatutto in 3D. E' molto coreografica ma non altrettanto efficace.

Provate a sparare con un bazooka in faccia ad un nemico... ne rimarrà ben poco!

insieme alla id è stata una delle prime software house a cimentarsi nel genere sparatutto in 3D distribuito in shareware: ricordate Black Stone?
Il procedimento cui ha dato vita la Apogee per arrivare alla realizzazione di Rise of the Triad è semplice: stabilito che la grande idea è sempre una sola e a chi la ha avuta spetta l'eterna riconoscenza del genere umano, il secondo presupposto è come sia possibile entrare sul mercato con la medesima idea senza far storcere il naso e altre appendici cartilaginee al potenziale pubblico di aquirenti.
La risposta è semplice: cercando in tutti i modi di migliorare quell'idea. La Apogee, come del resto la Lucas Arts con Dark Forces, ha agito proprio in questo senso. Doom è stato passato ai raggi x per individuarne carenze e difetti. Fatto ciò sono state apportate le opportune migliorie. ROTT ha una grafica senz'altro migliorata rispetto al titolo della id.
La texture è più definita e avvicinandosi molto ai nemici non si scorgono solo enormi pixelloni cui è difficile dare un'identità e una fisionomia. E' stata introdotta la possibilità di alzare e abbassare il puntamento dell'arma, dettaglio interessante ma ormai diffuso in tutti gli sparatutto 3D di nuova creazione.
Ma quello che veramente è stato curato in Rise of the Triad è l'uso assolutamente smodato della violenza. Se Doom era violento aspettate di giocare questo sparatutto e forse troverete qualche ulteriore motivo per disquisire sulla violenza gratutita nei videogiochi. La armi disponibili sono state concepite proprio con lo scopo di arrecare al nemico i danni più scenografici in termini di spappolamento di carne e fuoriuscita abbondante di sangue e intestini. La prima arma è infatti un lanciamissili a ricerca calorica. Provate a sparare con quello in faccia ad una guardia e poi verificate di persona cosa ne rimane: un paio di bulbi oculari fiammeggianti, lembi di carne flambé e poc'altro. Tra le altre armi disponibili la doppia pistola, non molto efficace ma estremamente scenografica, il lanciafiamme, il mitra e via dicendo. Se poi siete

NOTA BENE

Di sparatutto in 3D non se ne può più, comunque considerando il buon livello di Rise of the Triad, se volete rimanere in tema vi consigliamo Dark Forces e il solito Doom, i due titoli più riusciti del genere. Se invece vi va di provare qualche emozione nuova puntate su Descent.

Una bella mazza da baseball stile "arancia meccanica" vi è messa a disposizione dai programmatori di Rott

tra coloro (non pochi a giudicare dalle lettere) che hanno giocato tutto Doom con la sega elettrica e un risolino compiaciuto disegnato sul volto, allora state tranquilli la Apogee ha pensato anche a voi, mettendovi a disposizione una bella mazza da baseball per infliggere pene corporali più severe, sullo stile "Arancia Meccanica". Tuttavia vi sconsigliamo di abusare, soprattutto in presenza di nemici armati, di mitra. Altra possibilità interessante di ROTT è quella di scegliere il profilo del soldato che si vuole impersonare.

La scelta è tra cinque soggetti, di cui due donne, ognuno dei quali ha evidentemente caratteristiche differenti. Inoltre, ROTT, si può giocare in rete fino ad undici giocatori, e non è cosa da poco! Insomma se l'originale è sempre inimitabile e destinato ad essere ricordato come tale nel tempo, Rise of the Triad ne fa una divertente rivisitazione tendente allo splatter per sparare così... senza pudori!

M. C.

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Apogee
Sviluppatore: Interno

Pro

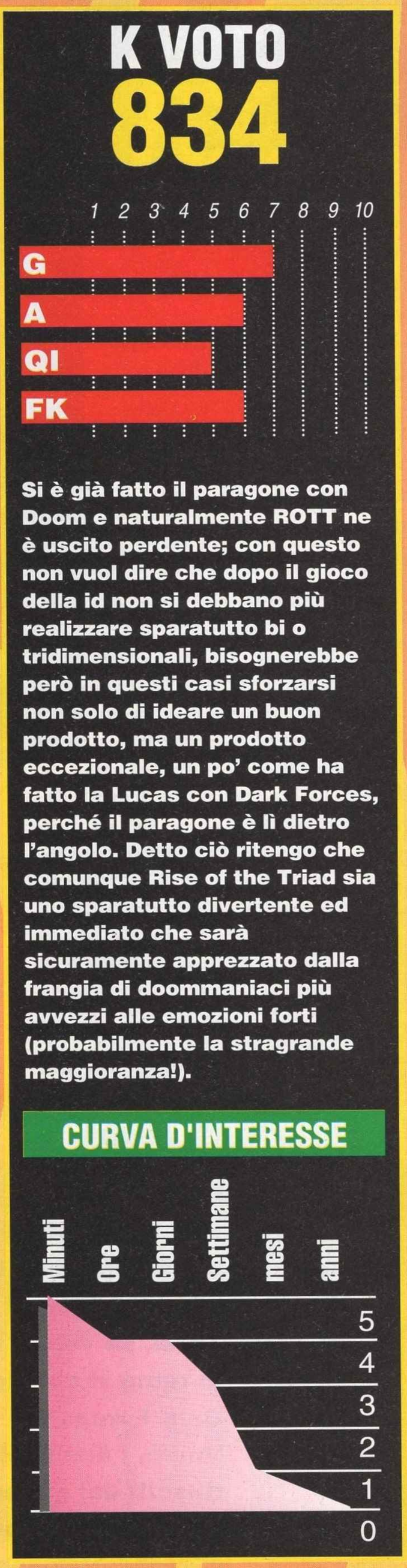
Buona texture grafica.
Armi molto varie e divertenti.

Contro

Non aggiunge molto alla saga di Doom.
Violenza spesso gratuita.

PC

Rise of the Triad richiede almeno un 386dx/40, 4 Mb di RAM e scheda VGA. Si raccomanda tuttavia un 486DX/66 con 8 Mb di RAM. Supporta le principali schede sonore. La versione CD-ROM necessita dello stesso hardware.



Si è già fatto il paragone con Doom e naturalmente ROTT ne è uscito perdente; con questo non vuol dire che dopo il gioco della id non si debbano più realizzare sparatutto bi o tridimensionali, bisognerebbe però in questi casi sforzarsi non solo di ideare un buon prodotto, ma un prodotto eccezionale, un po' come ha fatto la Lucas con Dark Forces, perché il paragone è lì dietro l'angolo. Detto ciò ritengo che comunque Rise of the Triad sia uno sparatutto divertente ed immediato che sarà sicuramente apprezzato dalla frangia di doommaniaci più avvezzi alle emozioni forti (probabilmente la stragrande maggioranza!).

E' IN EDICOLA

Supplemento a Hard! 53 -Gennaio 1995 L. 5.000

Presenta:

Megadeth

Aerosmith

Pantera

Van Halen

Guns N'Roses

Bon Jovi

Nirvana

Nine Inch Nails

Kiss

Pearl Jam

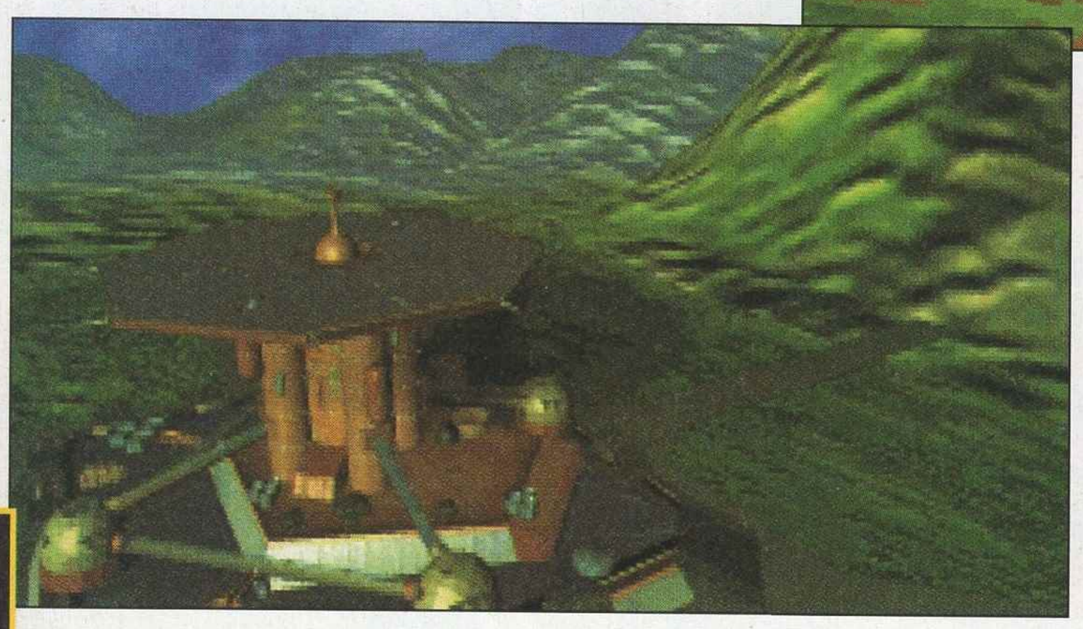
Pearl Jam
Aerosmith
Nirvana
Megadeth

IL MEGLIO
DELL'HEAVY-METAL

TERRA NOVA

Ricordate Iron Assault? Ecco ai nastri di partenza un concorrente coi controfiocchi, viti e bulloni... Uno sparatutto che rinnova la tradizione dei vari Metaltech con una grafica molto superiore.

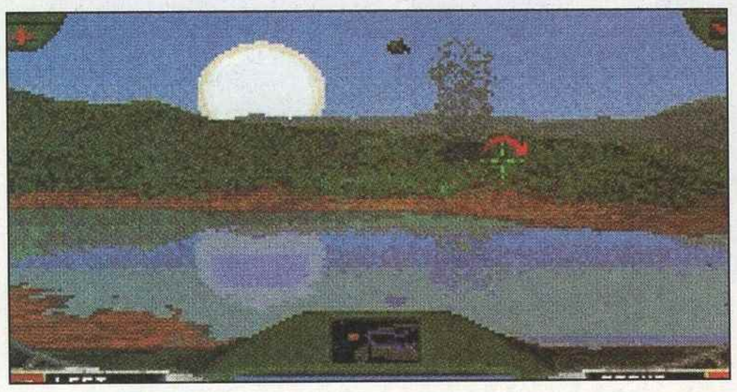
Doom è bello. E' un antesignano e come tale richiede rispetto e venerazione ma bisogna stare attenti a non fossilizzarsi, o - come il mio collega Lulubumbum - ci si ritrova a girare per casa saltando fuori da ogni angolo alla Starsky & Hutch. Terranova è un terzetto di commando in esoscheletro potenziato alti circa tre metri che possono scorrazzare per 31 missioni (più quella di addestramento) giocabili in attacco o difesa, di giorno o di notte in quattro ambientazioni: il deserto, i ghiacci eterni, la luna ed uno "normale". Ogni clima-tipo interferirà nello spostamento (gravità o consistenza del terreno rallenteranno i movimenti) e nell'uso delle armi da fuoco. L'unica cosa che i soldati non possono fare è volare (ci penseranno i droni, di cui parleremo tra breve) ma sono capaci di grandi salti che, con la dovuta rincorsa, permettono di superare ostacoli non indifferenti. Attenzione alla veridicità della simulazione. Se sul ghiaccio si può scivolare e la sabbia appesantisce i passi, è anche vero che sul terreno normale un'eccessiva pendenza farà rovinare al suolo le grandi armature nelle quali avete alloggio. Come se non bastasse l'armatura reagisce all'impatto dei proiettili nemici, sbilanciandosi ad ogni colpo subito. Esistono inoltre due modi di "porsi" rispetto a Terranova: il gioco singolo e la rete. Premessa essenziale è la singolarità di tutti i personaggi che hanno un proprio carattere, una propria abilità e delle specializzazioni (tecnico-scientifico-sanitarie...) differenti. Nel gioco singolo il computer gestisce i vostri compagni ed è compito vostro imporvi come leader carismatico della squadra; non lasciatevi sottomettere in eterno dall'intelligenza artificiale del computer. Giocando in rete potrete collaborare o divertirvi scontrandovi... amichevolmente. Grande importanza è data alla tattica ed alla pianificazione di un attacco ma non crucciatevi: anche se non conoscete nulla di *fuoco di copertura* o *tiro incrociato* non importa, imparerete. A vostra disposizione avrete dei droni telecomandati che potranno spiare il terreno per voi, fornendovi importanti dati sull'avvicinarsi del nemico e sulla posizione



NOTA BENE

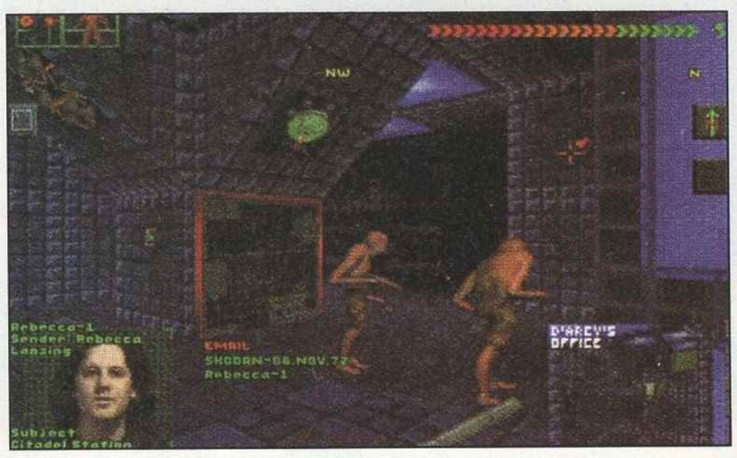
Se vi siete divertiti con Terranova allora troverete pane e bulloni per i vostri denti giocando con Iron Assault, della Virgin. Vivamente consigliato anche il capostipite della serie e cioè Mechwarrior. Ricordiamo inoltre Metaltech Battledrom e Metaltech Earthsige della Sierra.

Potenti scariche elettrostatiche invadono il visore del vostro schermo



delle sue postazioni e permettendo micidiali attacchi a sorpresa... sempre che non vi facciate scoprire. Il vostro visore, infine, è un vero schermo tattico: potrete visionare il terreno davanti a voi, le due laterali (sinistra e destra), lo schermo del drone, le mappe del luogo o un vostro compagno con il quale preparare un'azione diversiva. E' possibile posizionare a tutto schermo una sola di queste opzioni, con tutti i rischi del caso... se verrete colpiti mentre guardate da un'altra parte l'allarme verrà dato da scariche elettrostatiche che riempiranno il visore del vostro schermo principale. La carta vincente

Con Terranova troverete pane e bulloni per i vostri denti



rimane l'estremo realismo della grafica che permea tutto il gioco. Vale la pena rischiare una granata in testa per fermarsi ad osservare uno specchio d'acqua nel quale tutto si riflette in tempo reale, come in un filmato. Ma eccoci giunti alla base nemica... facciamo spiare il drone dalla finestra... bene, nessuno guarda la porta, al mio tre irruzione. 1, 2...

Luca Fassina

Genere: Sparatutto
Casa: Virgin
Sviluppatore: Interno

Pro

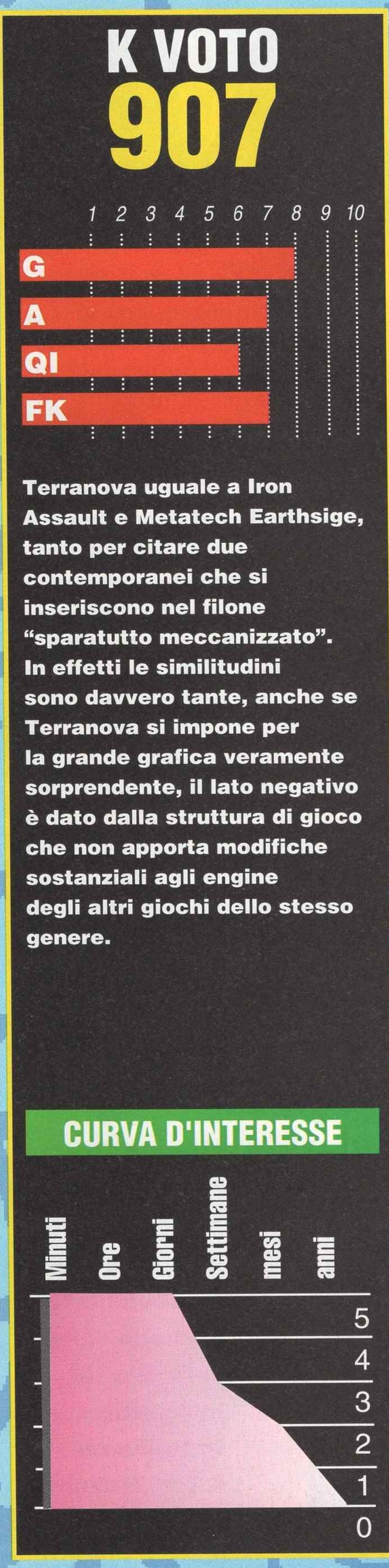
Grafica molto delineata. Vario e divertente nelle opzioni.

Contro

La struttura del gioco non è molto originale.

PC CD-ROM

Abbiamo provato Terranova su un 486/66 DX con 8 Mb di RAM e scheda colore SVGA: No problem!
Anche se Terranova dovrebbe girare anche su una configurazione minima di 486/33 Mhz.



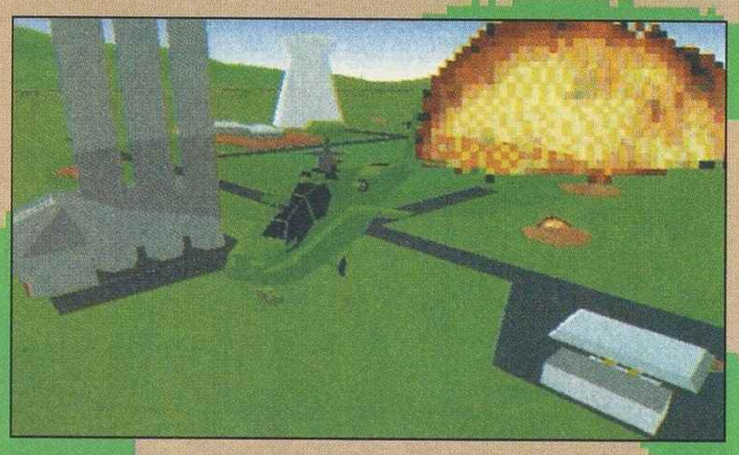
Terranova uguale a Iron Assault e Metatech Earthsige, tanto per citare due contemporanei che si inseriscono nel filone "sparatutto meccanizzato". In effetti le similitudini sono davvero tante, anche se Terranova si impone per la grande grafica veramente sorprendente, il lato negativo è dato dalla struttura di gioco che non apporta modifiche sostanziali agli engine degli altri giochi dello stesso genere.

GUNSHIP APACHE

Non ce la facevamo più ad aspettare... ci stavano proprio "girando le pale", poi improvvisamente è giunto in redazione un CD-ROM che aveva non poche somiglianze con le pale rotanti di Gunship Apache... la nuova frontiera del simulatore di volo per elicottero.

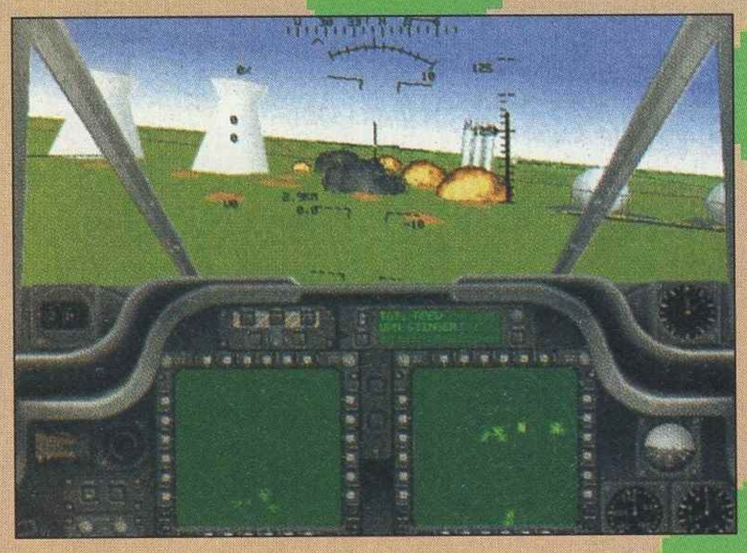
GRAFICA

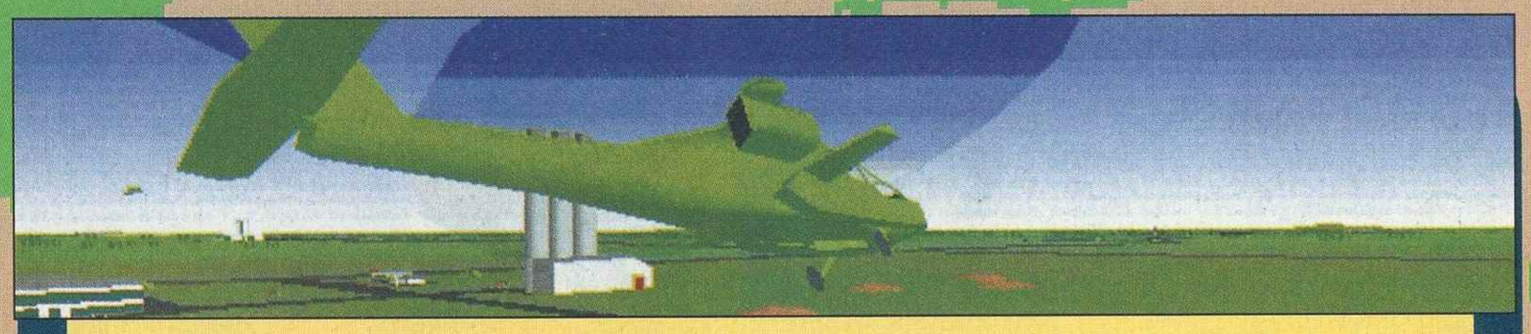
Non sono mai stato un appassionato di simulatori di volo. Da quando un collega di mio padre mi 'violentò' con due dischetti di Red Baron al grido di "guarda che figata" ho sempre provato una forte avversione per qualsiasi cosa fosse più alta di due metri dal suolo. Forse è anche per questo che adoro Gunship Apache. Ho passato gran parte delle mie giornate oziose davanti ai telefilm dell'A-team, cadendo in adorazione davanti alle mirabolanti imprese di Murdock alla guida dell'elicottero immancabilmente procurato dal fido sberla. Forse è anche per questo che adoro Gunship Apache. Recuperare i compagni da una missione suicida dietro le linee nemiche vi stimola il velopendulo? Cantate in coro le note della Cavalcata delle Valchirie durante le scene cruciali di Apocalipse Now? Tuono blù vi dà i brividi? Forse è anche per questo che adorerete Gunship Apache. E' un elicottero da guerra nato ad opera degli stessi creatori di Tornado, a due anni di distanza dalla sua prima apparizione. Con Gunship Apache potrete sperimentare le tattiche di guerra e guerriglia a bassa quota, utilizzando alberi e morfologia del territorio come protezione per poi saltar fuori, dare una veloce scannerata con il radar e nascondersi nuovamente per preparare l'attacco. Centotrenta le missioni disponibili in tre differenti scenari: Corea, Cipro e Yeoman, più alcune missioni-esercitazione ambientate in una vera base di Apaches. Potrete scegliere se partecipare alla battaglia diretta, scontrandovi con tank, navi od altri elicotteri, se soccorrere vostri alleati recuperandoli in campo nemico oppure se scortare un aereo da trasporto. La missione, ancora, può essere vissuta in attacco od in difesa, e può cambiare anche durante lo svolgersi di una battaglia. Giocabile sino a



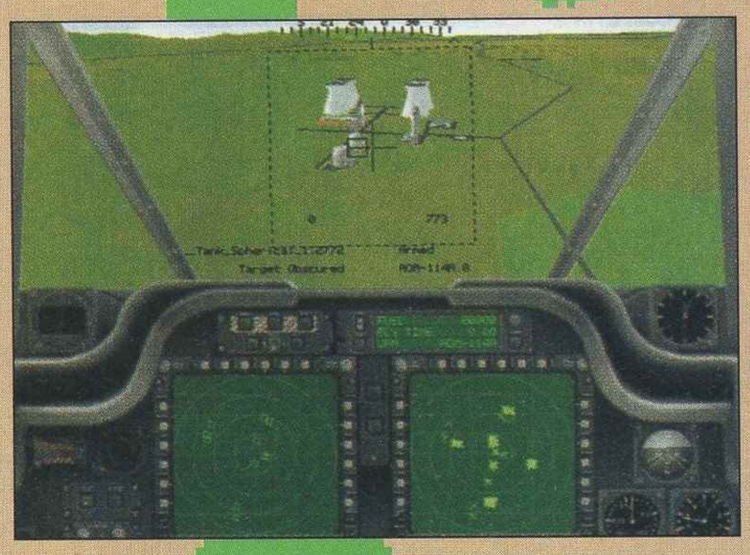
NOTA BENE

Simulazioni di volo in elicottero? Non c'è che l'imbarazzo della scelta; a parte il sempre valido ed acclamato Tornado sempre della Digital Integration, segnaliamo KA-50 Hokum, recensito su questo numero e Gunship 2000.





Centotrenta missioni impossibili, centotrenta... chi può offrirvi di più?



sedici persone in rete; è possibile schierare due squadre che combattono una contro l'altra. Pur inserendosi nella già ricca famiglia dei simulatori di volo per elicottero, Gunship Apache è un piccolo gioiellino di grafica che mai si era spinta tanto oltre in questo genere di giochi. Angoli di visuale assolutamente nuovi, grafica renderizzata e sfruttamento appieno delle capacita del CD-ROM. Naturalmente in senso più ampio c'è da tenere in debita considerazione quelli che si possono considerare i simulatori di volo della nuova generazione, lo stesso Flight Unlimited, recensito su questo numero, e l'atteso Jetfighter 3, che fanno uso di una grafica e di un realismo davvero impressionanti, richiedendo di contro un Hardware altrettanto impressionante.

Infatti per vedere scorrere in modo lineare le immagini di Gunship Apache è richiesto un 486/66 Mhz, però è consigliatissimo il Pentium. Tornando al nostro caro elicotterone, vi segnaliamo inoltre l'esistenza di un 'arcade mode' dove i voli sono molto più semplificati e permettono di imparare un po' alla volta, sino ad arrivare alla perfetta conoscenza e manovrabilità dei migliori piloti. Come il caro e vecchio Murdock.

Luca Fassina

Genere: Simulatore di volo
Casa: Digital Integration
Sviluppatore: In-house

Pro

Grafica 3D sensazionale.
Un numero impressionante di missioni.
Visuale di gioco molto dettagliata.

Contro

Hardware impegnativo.

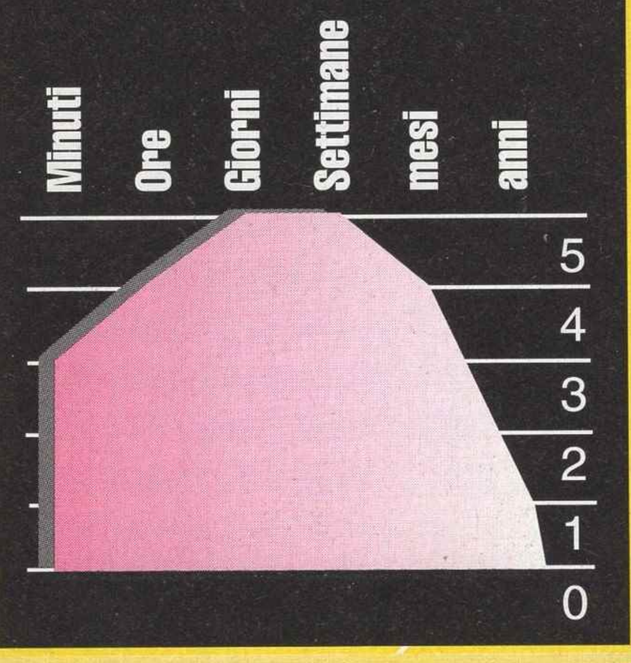
PC CD-ROM

Gunship Apache richiede come configurazione minima un 486 a 25Mhz, però si raccomanda un 486/66Mhz o, potendo, un Pentium.
E' richiesta la scheda SVGA.

K VOTO 921

Gunship Apache è il più avanzato simulatore di elicottero che ci sia in circolazione e probabilmente lo resterà ancora per un bel po'. La grafica è assolutamente stupefacente, Ka-Hokum, ad esempio, pur essendo un ottimo simulatore, dal punto di vista grafico e della visuale ha diverse lunghezze di distacco da Gunship. L'unica pecca del gioco è la richiesta di un hardware elevato per avere una perfetta fluidità di immagine.

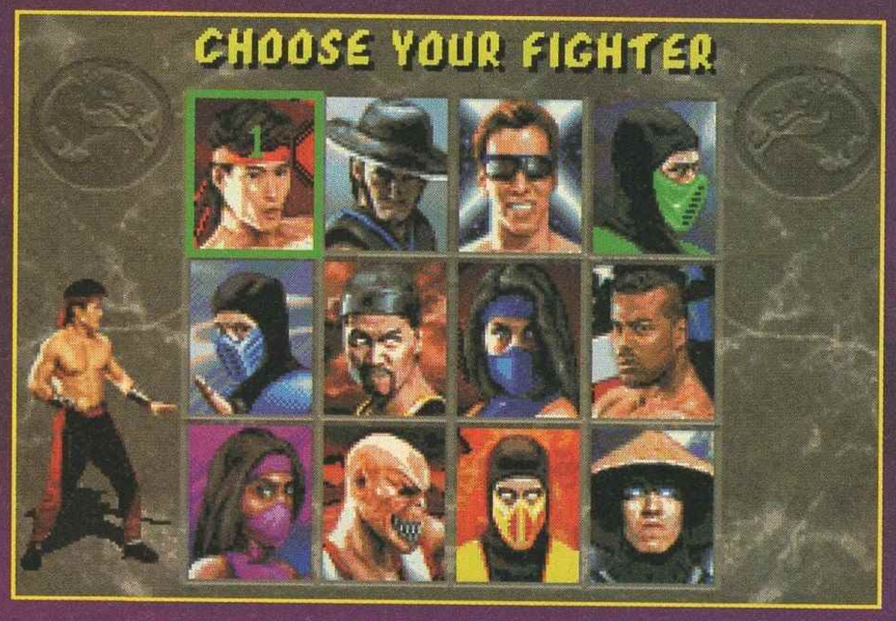
CURVA D'INTERESSE



MORTAL KOMBAT II™

Dopo console e Amiga, finalmente giunge su Pc il mitico Mortal Kombat 2. E anche in questo caso promette forti emozioni...

Mortal Konbat 2 è un picchiaduro molto cruento, dove il sangue e le scene splatter si sprecano. Come potrete intuire dal titolo è il seguito dell'ormai mitico MK, inizialmente nato su piattaforma Nintendo e poi passata al mondo PC. L'installazione è semplice, ed esiste sia la versione in CD che quella in floppy, che occupa una ventina di Mb del vostro preziosissimo hard disk. Per coloro che non ricordassero la storia di MK, ve la rammento, nel primo episodio il malvagio Shang Tsung aveva organizzato un torneo di lotta all'ultimo sangue che avrebbe facilitato l'avanzata del suo signore Shao Kahn. In questo secondo episodio, la trama è pressoché identica, Shao Khan (visto il fallimento di Shang Tsung) ha deciso che chi fa da sé fa per tre ed è intervenuto personalmente nell'organizzazione di questo secondo torneo. Si intuisce pertanto che lo scopo del gioco è massacrare tutti gli avversari, compreso Shao Khan. Dopo aver lanciato MKII ci troviamo davanti alla scelta del personaggio che vogliamo interpretare, sono ben 12 con eguale forza ma con mosse diverse. Ecco una breve descrizione dei vari personaggi, abbiamo Johnny Cage un attore, Liu Kang un esperto di arti marziali assetato di vendetta, Sub Zero un ninja, Scorpion nemico di Sub Zero, Raiden il guerrioro, Kuang Lao monaco Shaolin (stavolta non è interpretato da David Carradine), Kitana specialista nei ventagli (non per fare aria),

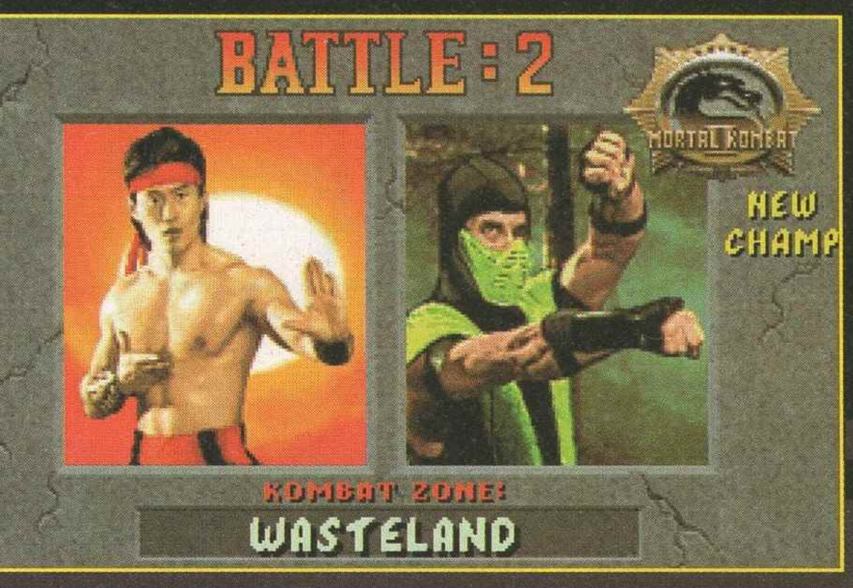


Mileena con i suoi micidiali coltelli, Reptile mezzo uomo mezzo rettile, Jax un marines americano, Baraka un temibilissimo avversario e nientepopodimenoché Shang Tsung in tutto il suo splendore, incazzatissimo per aver perso il precedente torneo. Se riuscite a battere tutti avrete l'onere e l'onore di combattere contro Shao Kahn. Il combattimento si svolge nello stile ormai classico dei picchiaduro, scegliendo accuratamente le vostre mosse dovrete vincere almeno due dei tre round massacrando letteralmente il vostro avversario. Ogni combattente ha un tot di energia che cala man mano che viene colpito. Gli sfondi sono molto belli e curati, anche i vari combattenti sono ben fatti (alcuni sono stati digitalizzati da attori veri). Alla fine del combattimento quando avrete ridotto all'impotenza il vostro avversario potrete decidere di dar sfogo al vostro sadismo, ovvero potete applicare una Fatality, o una Babality o una Friendship o una Pit/Spike. Cosa sono? Non sono altro che il modo di terminare il combattimento in modo più o meno cruento. Le fatality sono due per ogni personaggio e sono le mosse più cruente, potrete squartare il vostro avversario, oppure divederlo in due. Le Babality invece trasformano il vostro

NOTA BENE

Mortal Kombat 2 è un picchiaduro molto violento, non è altro che la conversione delle versione per SuperNintendo su piattaforma PC. Potete provare One must fall che nonostante sia shareware è molto bello ma se avete occasione di passare in sala giochi provate Virtua Fighter 2: è eccezionale.

Qui ci si picchia sul serio, un po' come la domenica allo stadio...



avversario in un bambino, le Friendship vi permettono di fare un autografo al vostro avversario oppure addirittura di fargli un regalo (meglio la morte!). Per ultimo ci sono le Pit/Spike che possono essere utilizzate solo quando combattete sopra un ponte o su una vasca piena di acido, vi lascio intuire che le Pit/Spike vogliono dire buttare il vostro avversario giù dal ponte o nella vasca di acido. Come picchiaduro è divertente, ma vi voglio ricordare One Must Fall che tra l'altro è shareware, ambientato in un futuro dove i vari combattenti sono robot, Rise of the robots che a livello di grafica è superiore ma se volete il massimo dovete provare il coin op Virtua Fighter 2 il seguito dell'omonimo titolo, ma in questo secondo episodio i combattenti sono stati disegnati completamente in 3D e i loro movimenti sono stati catturati con un sistema di motion capture. In definitiva se amate i picchiaduro sanguinolenti MKII è un must, che nonostante il genere gode di una buona longevità.

Riccardo Giletta

Genere: Picchiaduro
Casa: Acclaim
Sviluppatore: Probe

Pro

Buona la grafica.
Fatality spettacolari.

Contro

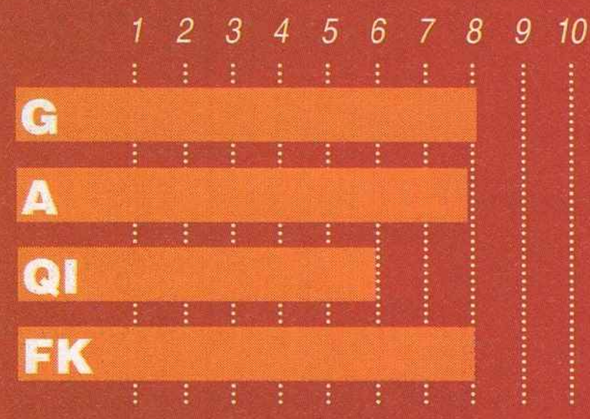
Difficile da utilizzare con il joystick e la tastiera.
Azioni ripetitive.

PC

Per far girare MKII è necessario un 386 DX con 4 Mb di Ram, con una scheda sonora Sound Blaster Compatibile (sono supportate le Sound Blaster, la AWE 32 e la Gravis Ultrasound). Per ottenere una buona fluidità è meglio avere un 486 con 8 Mb di Ram. Il gioco è commercializzato sia in versione CD che in versione floppy.

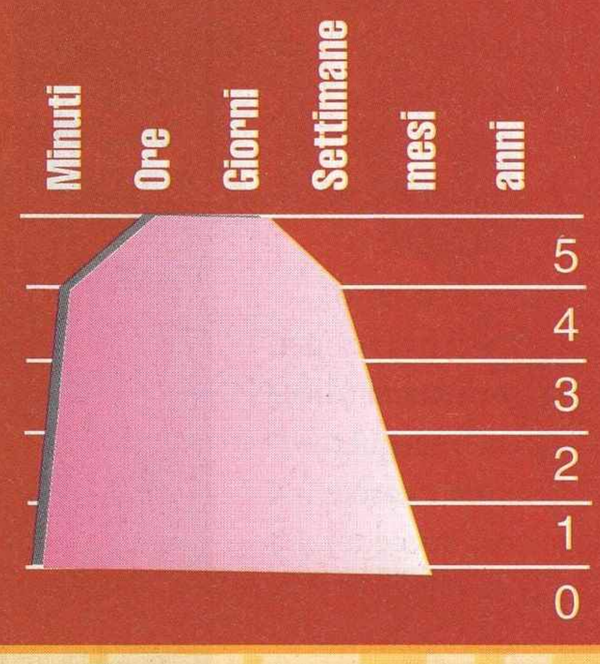
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

K VOTO 899



Mortal Kombat versione PC raccoglie più o meno lo stesso punteggio della versione Amiga. Nulla da dire, si tratta di uno dei picchiaduro più riusciti di tutti i tempi: la grafica è ben curata, alcuni combattenti sono stati digitalizzati da attori veri, e, nonostante il genere, MK si presenta piuttosto longevo grazie all'alto numero di Babality, Fatality e Friendship di cui dispone.

CURVA D'INTERESSE



Championship MANAGER

Una classica sfida per manager calcistici in versione tutta italiana. Championship Manager vi farà rivivere tutte le emozioni che comporta la gestione di una squadra di calcio del campionato "più bello del mondo".

Molto probabilmente gli appassionati di questo genere di simulazioni conosceranno già le precedenti versioni di championship manager, avendoci giocato e rigiocato fino a consumare il dischetto; ma per quelli che non possono assolutamente fare a meno di veder giocare Fernando Couto nel Parma o Lalas nel Padova, la Domark ha pensato bene di pubblicare questa nuova versione aggiornata al campionato in corso. Come vi chiamate? Che squadra volete allenare? Qual è il vostro carattere? Ecco le domande a cui dovrete rispondere all'inizio del gioco; dopo aver compilato questo breve questionario, vi troverete alla guida della squadra da voi scelta. Si ma adesso che sono allenatore che cosa faccio? Già sento migliaia di Sacchettini (nel senso di piccoli Sacchi) che chiedono aiuto, mentre navigano in un mare di opzioni. Tranquilli. A parte il fatto che il manuale è molto chiaro e ben fatto, basterà un po' di pratica per imparare ad orientarsi (dicesi "fare pratica": scegliere qualche opzione a caso e vedere che cosa succede). La prima cosa che deve fare un allenatore novello, è quella di andare a conoscere i propri giocatori (club details): di ogni giocatore si può sapere il ruolo, l'età, il contratto, le abilità, la condizione fisica e morale attuale, le statistiche della stagione in corso e della stagione precedente e la sua storia; bhe, mi sembra abbastanza. Siccome il gioco comincia quattro settimane prima del campionato, dovrete allenare la vostra squadra con partite amichevoli precampionato, in modo che i vostri giocatori ritrovino la forma ideale dopo aver passato l'estate a rosolarsi sotto il sole; grazie a queste partite, potrete anche farvi un'idea di quale sarà la formazione migliore per vincere il campionato.

ALLA CONQUISTA DELLO SCUDETTO

Il campionato abbia inizio! (squilli di trombe) Ormai i giochi sono fatti, si è giunti alla prima domenica di campionato e milioni di tifosi attendono di vedere se le promesse fatte durante l'estate saranno mantenute. Vi trovate negli spogliatoi con i giocatori, deciderete la tattica e lo stile di gioco da adottare, compilerete la formazione e, una volta consegnata all'arbitro, la nostra squadra farà il suo primo ingresso in campo. Le squadre si dispongono in campo, i due capitani si stringono la mano e l'arbitro posiziona il pallone sul dischetto. I nostri giocatori sono tesi, si scambiano gli ultimi sguardi, poi, il fischio d'inizio. La schermata che rappresenta la partita mostra al centro i nomi delle due squadre e il rispettivo punteggio; sotto ci sono tre barre di livello per team che rappresentano rispettivamente: la difesa, il centrocampo e l'attacco (più la barra è alta più è alto il rendimento di quel settore). In alto a destra

viene mostrato lo scorrere del tempo, mentre a sinistra è indicato lo stadio in cui si sta giocando. Alla fine della partita vengono mostrati i giocatori delle due squadre con il rispettivo voto e il numero di gol fatti e viene evidenziato il miglior giocatore della partita. Tornati al menù principale si può andare a ficcare il naso in mezzo a statistiche e classifiche. Si potrà vedere i migliori marcatori, oppure i giocatori più fallosi o, ancora, la classifica dei migliori allenatori per arrivare fino a quella degli stadi più affollati (questa è inutile). Ogni mese, inoltre, verrà eletto il miglior giocatore (uno di serie A, uno di B),il miglior allenatore, etc. Per vincere, però, non basta stare a guardare, bisogna anche agire. Vi siete accorti di avere la dife-

Già sento migliaia di sacchettini (nel senso di piccoli sacchi) che chiedono aiuto

sa che pare un colabrodo o che le vostre punte non riescono a segnare nemmeno a porta vuota; cosa fare? Semplice: provate a fare qualche acquisto. Con l'apposita opzione potrete entrare nel gigantesco supermercato del calciatore; il programma vi chiederà le caratteristiche del giocatore da acquistare (ruolo, fascia d'età, prezzo, abilità), dopodiché vi mostrerà l'elenco dei giocatori che rispondono alle vostre richieste. Ora che avete trovato quello che vi serve non resta altro da fare che contattare la squadra proprietaria per contrattare sul prezzo. Se non volete rischiare di essere truffati (attenti! ci sono molti Bergkamp in giro), prima di comprare un giocatore, potrete inserirlo nella vostra lista personale e metterlo sotto osservazione; dopo un paio di partite il vostro scout vi consegnerà il resoconto sul giocatore e vi dirà se vale l'acquisto oppure no. Ora non c'è abbastanza spazio per illustrare tutte le opzioni presenti nel gioco, basta dire che CM è il programma manageriale più completo che sia mai apparso sul mercato. Probabilmente andrete avanti a giocarlo per mesi e se siete dei patiti di calcio di quelli che dormono con un pallone al posto del cuscino e per coperta usano la "Gazzetta", allora ci giocherete per anni. Ad aumentare ulteriormente la longevità di questo programma è l'opzione per giocare con gli amici (da 2 a 4 giocatori), senza bisogno di modem o altro. Sfide all'ultimo sangue per conquistare lo scudetto, magari all'ultima giornata.

Riccardo Landi

Genere: Simulazione manageriale
Casa: Domark
Sviluppatore: Interno

Pro

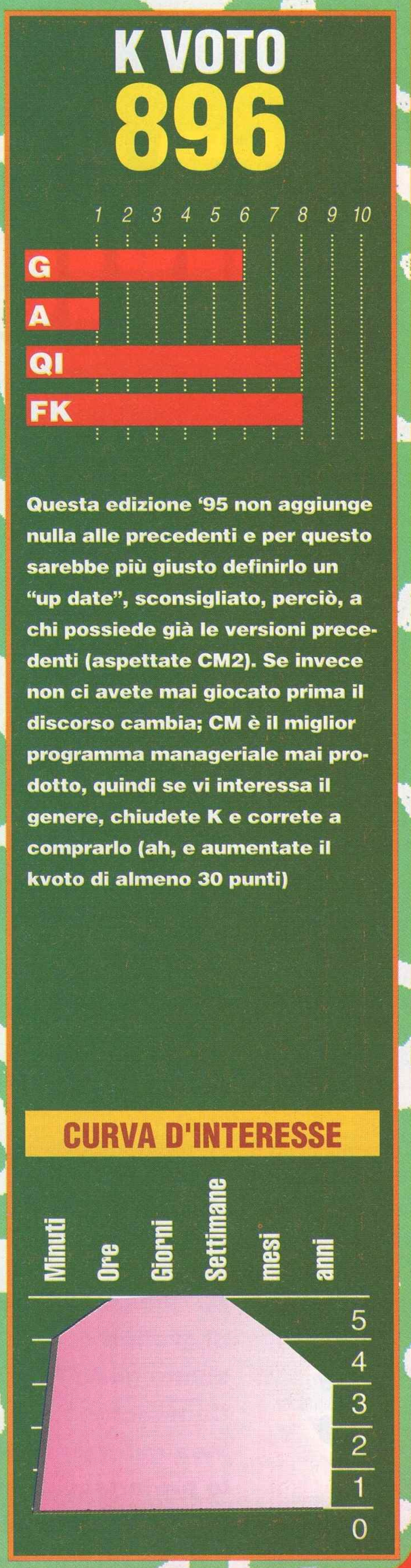
Banca dati enorme.
Tantissime statistiche.
Possibilità multiplayer.
Longevo.

Contro

Nessuna novità rilevante rispetto alle precedenti edizioni.
Sonoro assente.

AMIGA

Il programma gira su qualsiasi AMIGA, risiede su un unico disco che può essere installato su Hard Disk o decompattato su due dischi.

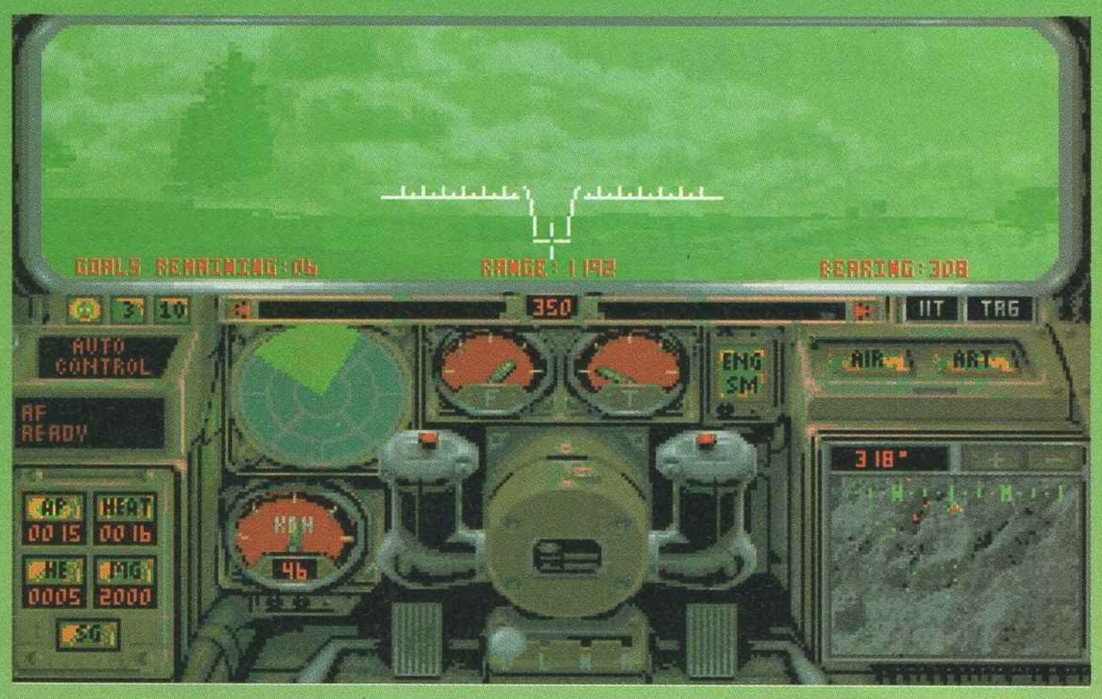


Questa edizione '95 non aggiunge nulla alle precedenti e per questo sarebbe più giusto definirlo un "up date", sconsigliato, perciò, a chi possiede già le versioni precedenti (aspettate CM2). Se invece non ci avete mai giocato prima il discorso cambia; CM è il miglior programma manageriale mai prodotto, quindi se vi interessa il genere, chiudete K e correte a comprarlo (ah, e aumentate il kvoto di almeno 30 punti)

ARMORED FIST

Se vi diciamo Cingoli, a cosa pensate? 1) Ad un tranquillo paese dell'entroterra Toscano. 2) Ad un gioco di simulazione bellica per carri armati. Bene tutti quelli che hanno risposto uno, è meglio che cambino pagina... qui si parla di cose cui sono poco avvezzi!

Rommel, o almeno quel che ne resta, uscirebbe più che volentieri dalla tomba per poter assistere alle vostre gesta mentre comandate un lucente carroarmato, pieno di munizioni fino ai denti. E, siccome siete un altruista e pensate che sia più bello dare che ricevere, "regalate" le vostre cannonate a destra e a manca, facendo più botti voi di tutti quelli che scoppiano l'ultimo dell'anno. Con la differenza che, se non vanno esattamente a segno, almeno hanno lo stesso benefico effetto del confetto Falqui o delle prugne secche.
Scherzi a parte, questo ennesimo capitolo nelle simulazioni di guerra con i tank è abbastanza riuscito, anche per chi, come me, non si appassiona più di tanto a questi lenti ma potenti mezzi corazzati. Sarà anche perché non ho avuto la "fortuna" di fare il servizio militare per cui questi bestioni li ho visti solo in foto o sulla strada, trasportati da qualche camion, e mai in azione.
Peccato, mi sarebbe piaciuto farci un giretto, magari per andare a fare un picnic la domenica o in discoteca la sera.
Sicuramente con questo mezzo dal costo un po' troppo proibitivo, non esistono problemi di parcheggio.
Armored Fist della Novalogic, casa già conosciuta per l'ottimo e rivoluzionario "simulatore" di elicottero Comanche Maximum Overkill, a cui fa seguito questo titolo, si fa subito notare per la bellezza delle sue sequenze animate a tutto schermo, molto ben fatte ed altrettanto realistiche. In una, quella che mi ha colpito sul serio, il tempo è molto brutto, piove a dirotto. Un elicottero si avvicina al vostro carro nei pressi di uno stagno ma, prima di atterrare, si vede la sua figura riflessa nel laghetto. Notevole veramente. Tra le altre sequenze, l'intervento degli elicotteri che, inevitabilmente si fanno abbattere, seguiti dal carroarmato che fa la stessa fine, il carroarmato colpito alle spalle ed altre. In ogni modo, sono tutte belle.
Purtroppo, però, le note negative non mancano, specialmente per quanto riguarda la parte concreta del gioco. Vada per le voci digitalizzate (ma non sono il massimo della vita) che commentano l'accaduto, vada



NOTA BENE NB NOTA BENE

Su questo genere di grafica ci siamo goduti Comanche Maximum Overkill qualche tempo fa e, comunque, lo preferisco di gran lunga a questo Armored Fist. Ma, se vi appassiona questo tipo di simulazioni, potete sbizzarrirvi su tutti gli innumerevoli titoli usciti fino ad oggi su PC.

Avete a disposizione un carro armato fresco di concessionario e ricco di optional

anche per il fatto che ci siano diversi carri armati tra cui scegliere, ma la risoluzione del gioco vero e proprio è un po' scarsina, e le immagini sottolineano questo aspetto deludente, Voxel permettendo. E ciò vale per la qualità della grafica, ma, più che tutto, perché quest'ultima crea abbastanza confusione e fa perdere facilmente la tramontana quando si tratta di cannoneggiare un paio di obiettivi ben precisi per completare la missione e l'azione si fa frenetica, al limite delle risorse umane di adrenalina. Riuscire a centrare in pieno un veicolo nemico in movimento, mentre vi mitragliano da una parte e vi cannoneggiano dall'altra, è sinonimo di sangue freddo e, soprattutto, di bravura. In compenso, se non siete così guerrafondai, potete divertirvi a distruggere qualche gigantesca antenna parabolica, sorelle maggiori di quelle che svettano sul vostro tetto dedicate alla ricezione della TV via satellite - per la felicità di tutti gli antennisti che si farano pagare gli straordinari per ripararle.
Per quanto riguarda gli strumenti, invece, abbiamo tutto quello che è di serie con un carroarmato standard, fresco fresco di concessionario ed appena immatricolato: radar zoomabile, mappa, cloche "modello Recaro", gli utilissimi e micidiali missili Sabot (ovviamente con alette stabilizzanti) che contribuiscono in modo determinante all'armamento offensivo del carro, interni abbinati alla carrozzeria, le varie lucine e gli indicatori che vanno di moda adesso, tanto per potersi vantare con gli amici che hanno giusto or ora fatto montare i cerchi in lega.

Mauro Castaldi

Genere:
Simulazione di carro armato
Casa: Novalogic
Sviluppatore: Interno

Pro

Sequenze animate superlative.

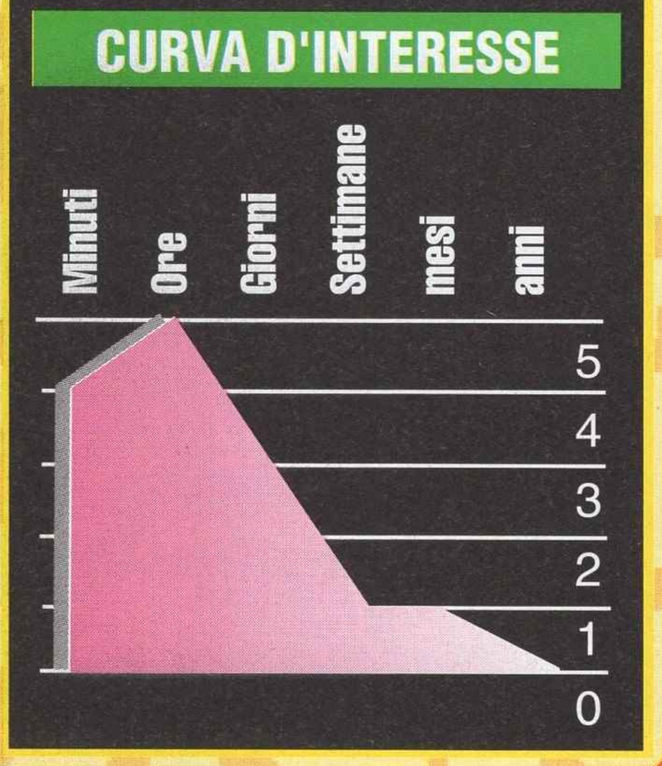
Contro

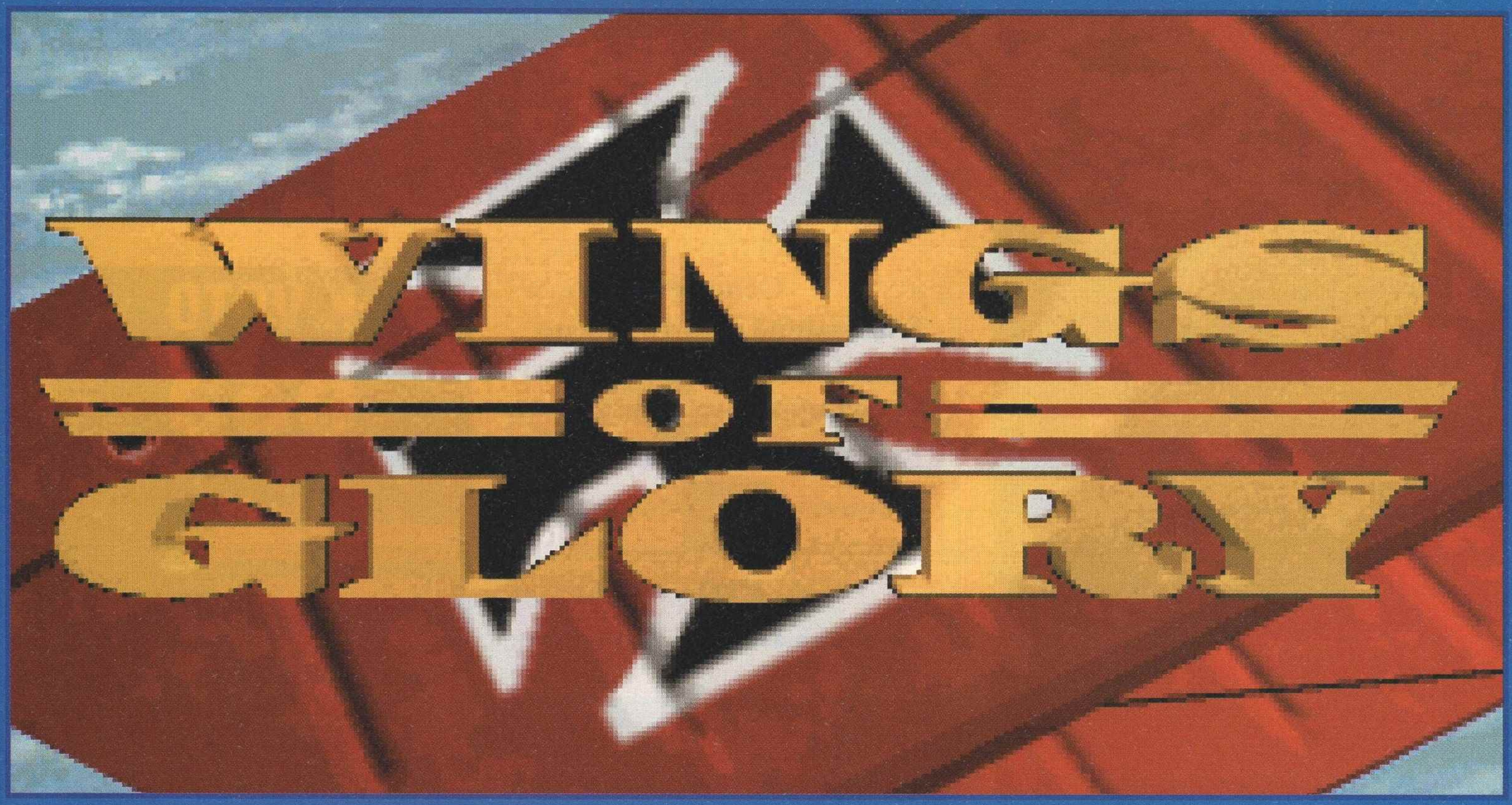
Grafica un po' mediocre.
Commentini audio scarsi.

PC CD-ROM

Se possedete un "semplice" 486 a 33 MHz, una scheda sonora, un Hard Disk e un lettore CD a doppia velocità, Armored Fist girera' senza alcun problema.

Siore e siori, ecco a voi qualcosa che può piacere o non piacere. Se siete fanatici di tutto quello che si muove su cingoli, beh, se proprio insistete, potete acquistare Armored Fist. Se, invece, tenete una mano sulla tastiera ma, soprattutto, una mano sul portafogli, fermatevi a riflettere un attimo su quello che ho scritto.





Nel 1917 gli aerei non erano ancora considerati in battaglia nel loro vero significato. Pattugliavano e qualche volta provavano a combattere. La R.F.C. cambiò il concetto di battaglia, trasportandola nei cieli.

Gli aeroplani erano davvero importanti nella Prima Guerra Mondiale? Molti sostengono di no. E non possiamo dargli tutti i torti. Non c'erano ancora mega-tecnologie, quindi gli aeroplani non avevano ancora un certo grado di affidabilità. Strategicamente, però, furono di vitale importanza, in quanto cambiarono il modo in cui la gente combatteva le guerre. Gli aereoplani permettevano di raccogliere informazioni sul numero dei nemici, sulla loro posizione, i loro movimenti, i loro punti deboli, la forza delle loro armi, e altro ancora. Non era ancora evidente la differenza che avrebbero potuto fare nelle battaglie. Basti pensare come oggi vengono effettuate le guerre, con blitz aerei, veloci, precisi e mirati.
L'idea di mandare un uomo in aria non nacque con gli aeroplani. I palloni aerostatici furono i primi, intorno al 18° secolo, poco dopo la nascita dell'America. Il francese Montgolfier fu il primo a usare aria calda per gonfiare e far alzare un pallone fatto di tessuto. Dieci anni dopo i militari cominciarono ad usare ed elaborare questi tentativi. Il passo successivo furono gli alianti, creati dai fratelli Wright, che con l'aggiunta di un motore si rivelarono la scoperta del secolo.
L'interesse militare nella ricognizione era più che semplice curiosità, e i generali sapevano che stavano maturando i tempi per una guerra. All'epoca, essi non sapevano che sarebbe stata la Prima Guerra Mondiale, o nemmeno che sarebbe stata la Grande Guerra.

L'emozione di volare su rudimentali marchingegni, quando le tariffe Alitalia erano solo un'utopia

Questo è lo scenario di Wings of Glory, un simulatore di volo della Origin, nota casa produttrice di software di simulazione. Il gioco non offre nulla di nuovo, ad eccezione di una grafica curata e piuttosto fluida, suono digitalizzato realistico, missioni più o meno già viste in altre occasioni. Differente, invece, l'approccio che il pilota ha con il mondo che lo circonda. Si può parlare con i personaggi del gioco, quali il comandante, oppure il barman, e di provare missioni pre-registrate nelle quali potrete cimentarvi in addestramenti vari: raid di bombardamento, combattimenti aerei e sfide con assi dell'aeronautica tedeschi. Un menu di visualizzazione vi permette di guardare in tutte le posizioni gli aerei del gioco, per analizzarli e studiarli. Un registratore vi permette di visualizzare i filmati della vostra missione.
Una mappa di navigazione mostra la posizione dell'aereo relativamente all'aerodromo e alle città vicine. Mostra anche i punti di passaggio e le posizioni in cui si trovano i bersagli.
In questo gioco è possibile pilotare ben cinque differenti aereoplani, quali: il Sopwith Pup, il Sopwith Camel, lo S.E.5a, il Fokker Dr. 1 ed infine lo SPAD XIII.
Il manuale vi insegna alcune tattiche di battaglia da utilizzare durante il combattimento diretto con gli aerei nemici. La cabrata, la picchiata, lo stallo, rollare, virare ed effettuare il

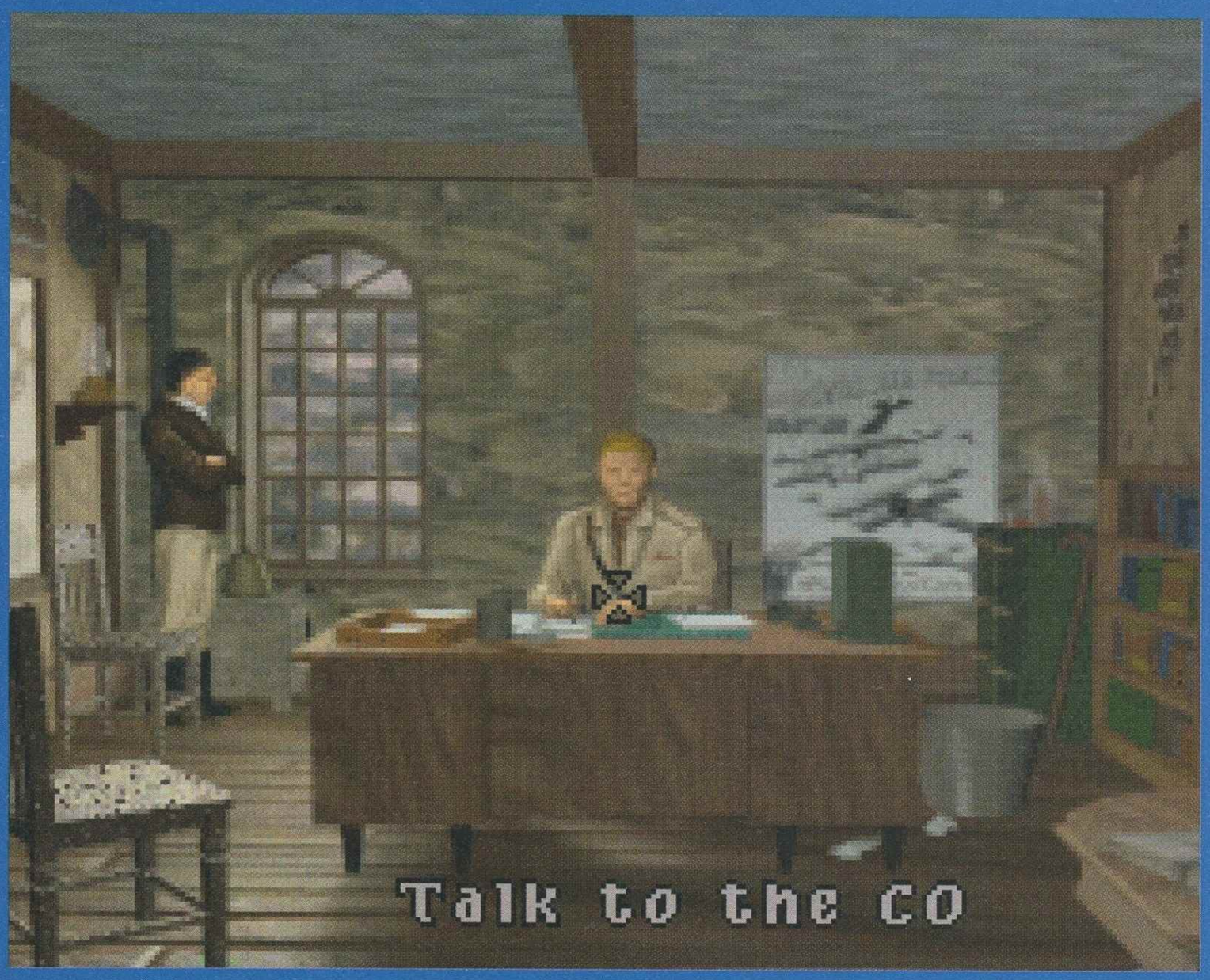
La velocità e le cabrate saranno il vostro pane quotidiano

blipping (cioé lo spegnere e riaccendere il motore per controllare la velocità dell'aereo) saranno il vostro pane quotidiano, se vorrete sopravvivere agli assi tedeschi.
Interessante la ricerca del nemico durante i combattimenti. Risulta essere necessario trovarlo prima che lui trovi voi, e bisogna, qualora lo trovassimo, manovrare l'aereo in maniera migliore, per poterlo sopraffarre. Questi, comunque, sono difficili da vedere, soprattutto se sono lontani. Ricordatev i che non avete un radar (a quei tempi non lo avevano ancora inventato!!!), e quindi il nemico va cercato a vista. Poi, se ci si mettono pure le nuvole, la ricerca diviene ancora più ardua.
Avrete la possibilità di avere, durante le missioni, degli uomini d'ala, e cioé compagni con i quali attaccherete le forze ostili. Non essendoci ancora le radio (cosa sta aspettando Marconi?!?) potrete comunicare con i vostri compagni tramite i gesti o urlando. Per fare ciò assicuratevi che non siano più lontani di 900 piedi!!!
Altrimenti acquistate un megafono!

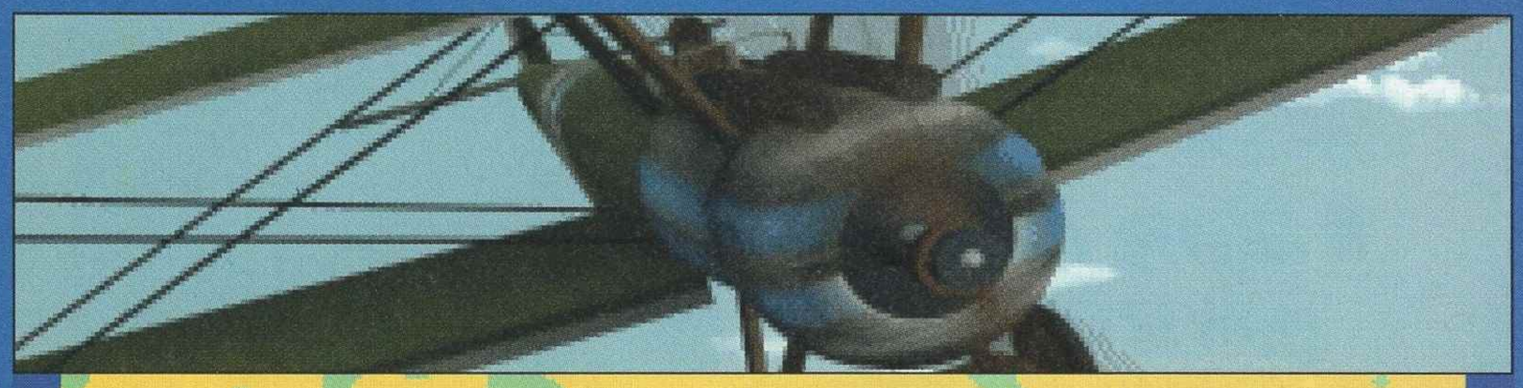
Una serie di telecamere vi permettono di spaziare nel cielo che vi circonda. Potete effettuare una panoramica, guardando cioè tutto intorno all'esterno del vostro abitacolo. Altre interessanti vedute sono quelle del tracciamento automatico del bersaglio; una volta che avete inquadrato un oggetto, la telecamera viene tenuta puntata sul bersaglio inquadrato, in modo che esso rimanga nel vostro campo visivo per tutto il tempo. Potete oscurare il cockpit ed avere una visuale completa dell'orizzonte. Avete la possibilità di avere una visuale da dietro al vostro veicolo (modalità inseguitore), a sinistra, a destra, posteriore e esterna, dove è possibile cambiare l'angolo di ripresa della camera. Potete visualizzare il bersaglio selezionato, o vedere il vostro aereo dall'alto. Più macabra è la vista del vostro nemico dopo la distruzione, o seguire i proiettili lanciati verso i vostri nemici per vedere il danno arrecatogli. Un consiglio: non sparate come pazzi, ma ponderate le munizioni. Aspettate che il nemico si avvicini a voi, per colpirlo con precisione. Una regola dei tempi d'oro imponeva di iniziare a sparare ad una distanza dall'obiettivo di almeno 50 iarde. Quindi regolatevi. Una tecnica molto diffusa ai tempi era quella del tiro deviato. Due aerei duellanti non si trovano mai a portata di tiro per più di due/tre secondi. Per incrementare la possibilità di colpire l'avversario, risulta necessario utilizzare la tecnica denominata, appunto, del tiro deviato, che consiste nello sparare qualche colpo qualche metro davanti al muso dell'avversario, che, per forza di cose, tenderà ad andare incontro ai proiettili. L'allenamento risulta d'obbligo - questa tecnica fu messa in pratica dall'asso inglese Albert Ball durante la Prima Guerra Mondiale.
Un menu di opzioni vi permette di configurare al meglio il realismo del gioco, scegliendo anche le periferiche di controllo degli

NOTA BENE NB NOTA BENE

Per gli amanti delle simulazioni di volo legate all'epope dei bi e trirani consigliamo Red Baron e Dawn Patrol della Empire recensito sul numero di dicembre di K



La tecnologia parte dal futuro... Qui vale solo l'uomo e la sua intelligenza



Genere: Simulatore di volo
Casa: Elettronic Arts
Sviluppatore: Origin

Pro

Grafica bella e abbastanza fluida.

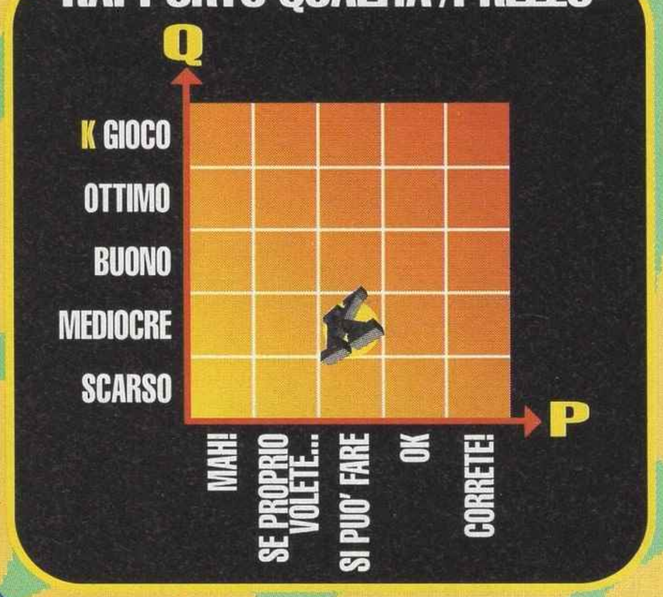
Contro

Una certa lentezza di caricamento degli scenari su Hard Disk e Cd-Rom.

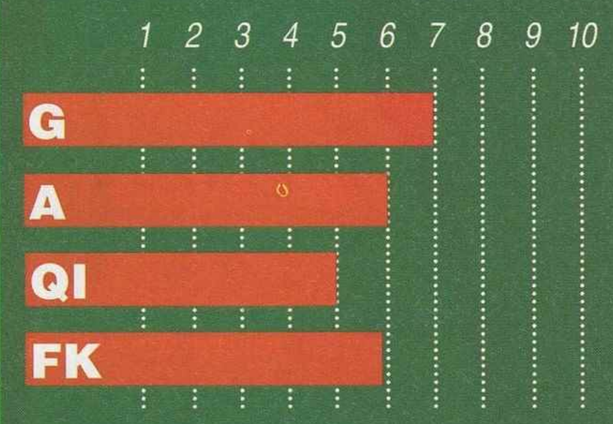
PC CD - ROM

Wings of Glory richiede un 486/DX33, 8 Mb di RAM, 16 Mb di spazio libero su disco e MS-DOS 5.0 o superiore. CD ROM a doppia velocità, scheda grafica VGA e Joystick completano la dotazione.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

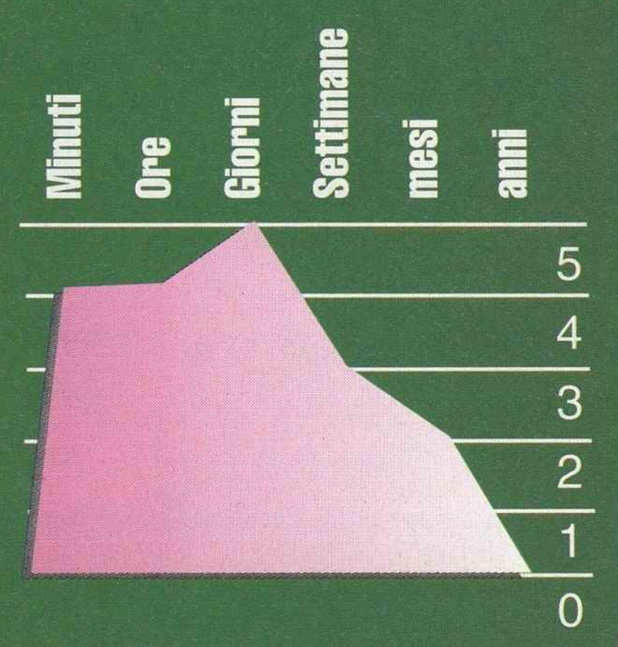


K VOTO 780



Il gioco non offre molte innovazioni, anche se gli scenari sono sempre diversi e l'immedesimazione col pilota risulta essere piuttosto realistica. Buono il sonoro. In certi momenti sembra di respirare un po' l'aria delle campagne inglesi.
Non prevediamo una lunga giocabilità, anche se finire le missioni assegnateci porterà via parecchio tempo.

CURVA D'INTERESSE



aerei, nonché i dettagli di visualizzazione. Il manuale è molto dettagliato, e vi insegna, oltre che ad interagire con l'interfaccia del gioco, le nozioni più importanti di tecnica di volo. Illustrazioni e didascalie molto precise vi informeranno su come diventare un asso dei cieli.

Il sonoro è stato molto curato, e risulta di sicuro effetto lo scricchiolio legnoso del nostro aereo durante le virate o le imbardate. Se portiamo a termine un certo quantitativo di missioni, è logico che si venga premiati. Ai più bravi verrà offerta la Medaglia d'onore (ci viene data dopo 60 abbattimenti); seguono a cascata la Croce di Servizio con Distinzione

(data al giocatore per aver bombardato un ponte in missione di appoggio durante la Battaglia di Lys), la Croce di Volo con Distinzione (data ad aviatori hanno partecipato alla Battaglia di St. Mihiel), e tante altre. Certo che chi è abituato a pilotare jet sofisticati (virtualmente, s'intende), ai comandi di queste trappole si sente un po' limitato. Lo stallo, durante certe manovre, è assicurato e la velocità di risposta dei comandi è piuttosto lenta. Il vero "ego" del pilota, tutta la sua bravura, vengono, grazie a questo gioco, esaltati al massimo. La tecnologia elettronica fa parte del futuro, qui vale solo l'uomo e la sua intelligenza.

Un altro mondo, altri tempi.

Luca Monticelli

MAABUS

THE ULTIMATE PC VIDEOGAME

In un'isola sperduta dell'Oceano Pacifico si sono verificate strane mutazioni a causa di fenomeni radioattivi... Questo è un lavoro per Capitan Max.

"Buongiorno Sig. Ammiraglio! Capitan Max è a rapporto. Per essere stato buttato giù dal letto in piena notte dai servizi segreti del Ministero della Difesa la situazione deve essere assai grave... Dove devo andare 'stavolta? Marte? Galassia B di Orione? Fossa delle Marianne? Triangolo delle Bermude? No, un attimo, come sarebbe a dire "da nessuna parte..." io sono un uomo d'azione! Nelle mie vene scorre lo stesso sangue di Terminator! Quanti alieni ci attaccano? Duecento astronavi? E io le faccio fuori tutte. Quanti Replicanti ci hanno invaso... Mille? E io me li "blasto" tutti... Boom! Boom!
Va bene, va bene, mi calmo. Mi scusi signor Ammiraglio, la seguo giù nel bunker, in sala computer".
Lo ammetto: è stata dura rassegnarsi. Ma una volta messo al corrente della situazione... Quale situazione? Dunque: in un'isola sperduta dell'Oceano Pacifico, tale Aloratora, (esiste, ma per trovarla sull'atlante geografico occorrono un'ottima vista e una buona dose di c...) pare che, all'improvviso, sia capitato qualcosa di moooolto strano: una micidiale attività radioattiva e forti interferenze magnetiche sono sorte dal nulla ed hanno "appestato" in breve tempo una bella fetta del globo terrestre. L' intensità di emanazione ed il raggio delle radiazioni sono in continua espansione, tanto da mettere in pericolo le popolazioni limitrofe. ("Limi-che?" No, non pensate a folcloristiche tribù indigene ma semplicemente a persone che abitano da quelle parti). Non solo, ma un peggioramento o una degenerazione della già critica situazione, (d'altronde probabile, viste le premesse) porterebbe in breve alla FINE dell'intero pianeta Terra. (Sigh!)
E' stato calcolato che nessun essere umano, puranche protetto da tutti gli "scafandri" e gli scudi possibili ed immaginabili, riuscirebbe ad avvicinarsi all'epicentro delle radiazioni.
Alcuni reparti speciali ultra-attrezzati ci hanno già provato e non sono tornati indietro. Eppure, strane forme di vita sono segnalate dai satelliti che monitorizzano (oppure si dice monitorano, con l'accento sulla i?) l'isola... Rimane una sola cosa da fare: teleguidare dalla sala computer un veicolo per la rilevazione e le operazioni a distanza, il Krawler 1000, (specie di versione super-evoluta di quei robottini che spesso vengo-

no usati per avvicinare e per disinnescare ordigni esplosivi) per cercare di arrivare alla misteriosa fonte radioattiva e distruggerla.
"OK, bastardi, mi avete fregato ancora una volta. Capitan Max è pronto per questa delicata missione. Datemi i comandi di questa carriola del Krawler 1000!"
Da qui cominciano i guai. L'isolotto su cui ci paracadutiamo con il nostro carrarmatino teleguidato si rivela infatti, assai presto, del tutto inospitale. A parte la folta vegetazione che ostruisce sovente una completa visuale e penalizza il sistema di telecamere-guida del Krawleer, a parte le paludi e le sabbie mobili che fanno penare non poco i cingoli del nostro mezzo, a parte i burroni ed i dirupi nei

quali si incappa ahimé un po' troppo spesso (d'altronde l'isola è piccolotta e, gira e rigira, è facile arrivare ai suoi "bordi" tutti caratterizzati, per l'appunto, da alte scogliere), a parte tutto questo, il problema più evidente è costituito dagli animali!

"Sai che difficoltà, uno se ne va in giro con il carro armato e stai a vedere che deve aver paura di quattro rospi e due galline..."

Potrebbero pensare i K-lettori più avventa-

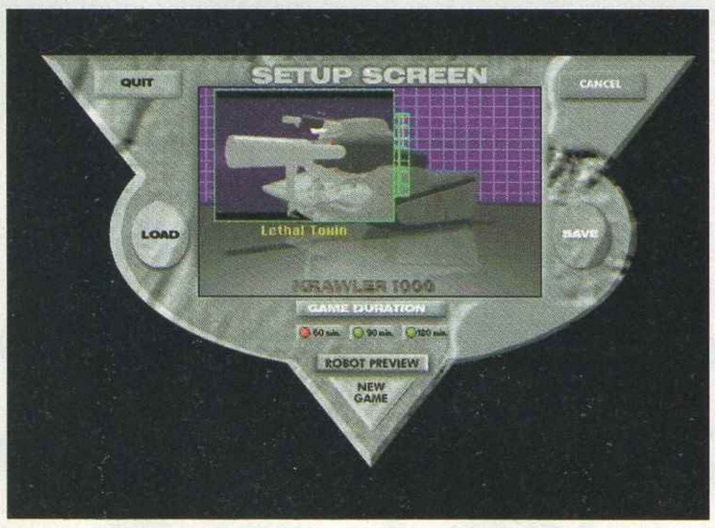
Non è bello vedersi "zompettare" addosso un rospo da 400 chili

ti... che non hanno ancora avuto modo di verificare quali mostruose e terrificanti mutazioni genetiche possano causare le massicce dosi di radiazioni che questi ex innocui animaletti isolani si sono sorbite. Il sottoscritto, invece, questa verifica se l'è fatta sulla propria pelle, pardon, sulla propria corazza... e vi può assicurare che non è per niente bello vedersi zompettare addosso un mostruoso rospo deforme di 400 chili né, tantomeno, vedersi caricare a testa bassa da un essere mezzo giraffa mezzo antilope che scarta a destra e sinistra intanto che vi si avventa contro!
E' giusto in casi come questi, che si sente il dovere di ringraziare scienziati e costruttori per avere dotato la nostra macchinina di missili, laser e fucili a tossine. Personalmente, sono andato avanti quasi per tutta l'isola sparacchiando con i laser, ma devo dire che almeno in un paio di occasioni i missili sono stati provvidenziali. In quali occasioni, naturalmente lo lascio scoprire a voi. Questa è una recensione, mica un TNT!
Solo animali deformi, dunque? Magari!
Intanto un paio di piccoli consigli: in alcuni punti dell'isola il livello radioattivo raggiunge livelli tali da rendere impossibili tutte le rilevazioni, da far sballare i sistemi di puntamento delle armi, da compromettere l'efficienza del Krawleer 1000, meglio starne alla larga.
Durante l'esplorazione dell'isola, poi, tenete sempre d'occhio la cartina geografica in basso sulla destra, quella che segnala i vostri movimenti. Trovarsi a girare in tondo è molto più facile di quello che potrebbe sembrare, anche per chi ritiene di avere un innato senso dell'orientamento.
E ora, se resistete, Capitan Max vi farà un breve riassunto dell' "FFF" (fauna e flora e folclore) dell'isola: ho avuto a che fare con alieni apparentemente "buoni" (ma ci sono anche i cattivi, ve lo assicuro) che uscivano fuori da strani parallelepipedi luminosi seminando inutili oggetti non meglio identificati (comunque meglio prenderli, male non fanno); ho avvistato un misterioso cacciatorpediniere naufragato ed incagliato sulla barriera corallina; sono inciampato in un aereo abbandonato risalente alla Seconda Guerra Mondiale piantato lì nel bel mezzo della giungla; ho scarpinato (virtualmente, si intende, faceva tutto la macchinetta) su per un vulcano attivo (con tanto di lava); ho schivato trappole varie; ho visitato uno zoo (!) ed un mistico tempio dall'architettura tenebrosa ma con un importante passaggio segreto ooops! Forse questo era meglio non dirlo... Il tutto con la Spada di Damocle delle radiazioni via via crescenti. (N.B. Il signor Damocle e la sua spada

NOTA BENE

Siete stati irrimediabilmente contaminati dalle radiazioni? Siete volati giù da un dirupo? Oppure siete stati fagocitati da un unicorno? Lo so, l'ultimo salvataggio l'avevate fatto mezz'ora fa... A consolarvi del "Game Over" ecco un piccolo gioco nel gioco. Una slot machine vi da la possibilità, azzeccando la giusta combinazione, di vincere un set completo di videogiochi in CD!

non fanno parte di questo gioco bensì di un modo di dire derivante dalla mitologia greca. Cfr. Enciclopedia alla voce "Damocle").
Su Aloratora ci si muove interattivamente, in uno scenario particolarmente curato in tutti i dettagli grazie anche alle 1400 animazioni che sfruttano una grafica tridimensionale renderizzata. I movimenti direzionali sono automatici: una volta impostata la direzione, il semovente corre veloce (voi vi godete l'effetto camera-car come per un Gran Premio di Formula 1) tra le rocce e la fitta vegetazione fino al punto successivo ove potete decidere la nuova direzione da prendere. La colonna sonora, gli effetti tipo giun-



gla (d'altra parte "lì" siamo), gli avvisatori acustici (importantissimi per chiunque tenga a non far tramutare il proprio gioiellino in inutile ferraglia) accompagnano degnamente questo gioco che, se non si può definire propriamente d'azione, (non è un tentativo di clonazione di Doom, tanto per intenderci) garantisce comunque un tale ricambio di situazioni sceniche, ambientali e grafiche da risultare appassionante, veloce, quasi perfetto.
Quasi? Sì, se proprio vogliamo cercare, qualche difettuccio potrebbe anche esserci. Ad esempio la logevità. Capitan Max dopo aver salvato il pianeta terra dalla minaccia radioattiva ha riflettuto sul fatto che non gli ci è voluto poi molto tempo... (considerato anche che la missione è basata su ben 3 CD-ROM!). Ma si sa, il vecchio burbero Capitano ne ha viste talmente tante in carriera che per lui le missioni veramente difficili ormai sono ben poche...

CAPITAN MAX

Genere: Avventura
Casa: Microforum
Sviluppatore: Interno

Pro

Trama originale.
Grafica stupenda.
Interfaccia semplice ed intelligente.

Contro

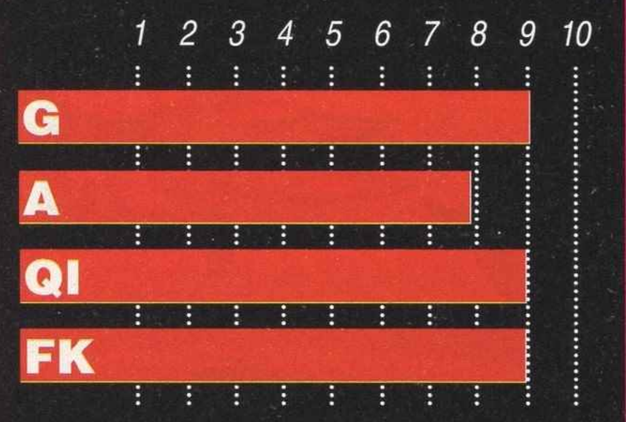
Possibilità di movimento ridotte.
Previsione di scarsa longevità.

PC CD-ROM

Ben tre CD che richiedono la seguente configurazione minima: PC conforme alle specifiche MPC-II ovvero, lettore CD a doppia velocità, scheda audio a 16 bit, processore 486/33 o superiore (beato chi ce l'ha), scheda video a 256 colori. Raccomandati 8 MB RAM (gira anche con 4MB), Windows 3.1, scheda SVGA, e 66 Mhz. Il programma di setup vi installerà la versione 1.1d di VIDEO FOR WINDOWS, così che vi possiate godere i filmati 320X200 compressi con il sistema Cinepak.

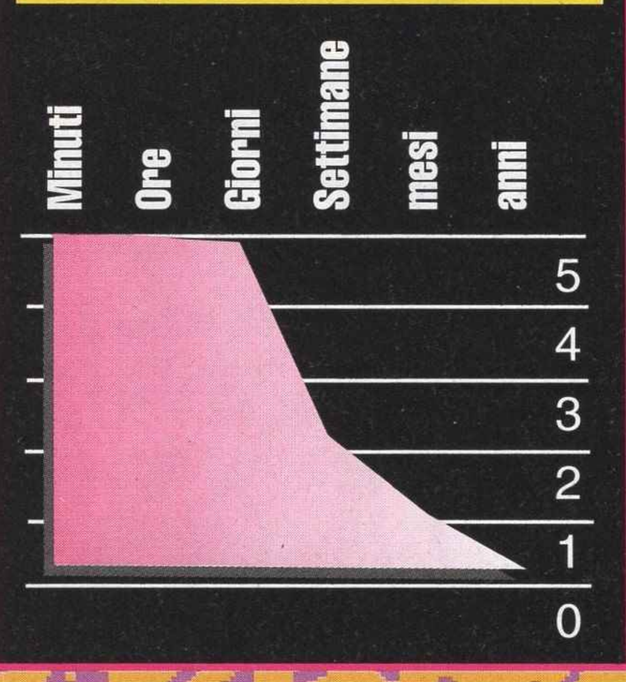
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

K VOTO 968



Se è vero che "il Gioco è bello finché dura poco" allora questo è il più bel gioco dell'anno. Veloce, interessante, graficamente impeccabile, non il solito sparatutto (dai ammettetelo, possibile che non vi annoiate neanche un pochettino a star lì a sparacchiare su tutto quello che si muove?) Maabus ha le carte in regola, almeno potenzialmente, per essere tra i giochi-rivelazione del 1995. Alla Microforum hanno lavorato sodo e si vede: l'utilizzo delle risorse multimediali di Windows è massimo e lo sforzo per la cura anche dei particolari e dei dettagli è rilevante. Abbiamo apprezzato, ad esempio, la sensibilità dimostrata nei confronti del "consumatore" tramite la distribuzione della confezione e del manuale in italiano (per chi se la sente di aspettare, tra circa due mesi uscirà il gioco completamente italianizzato, con sottotitoli per i dialoghi e traduzione di tutti i dati analizzati dal computer di bordo).

CURVA D'INTERESSE



GUL

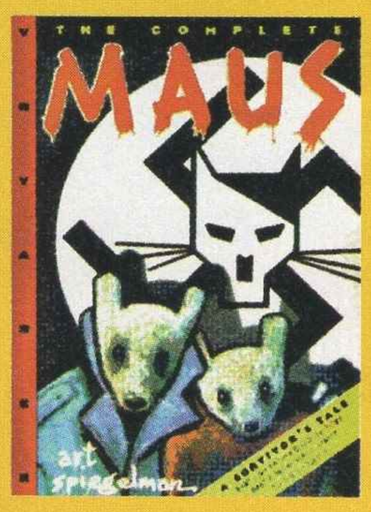
hyphen

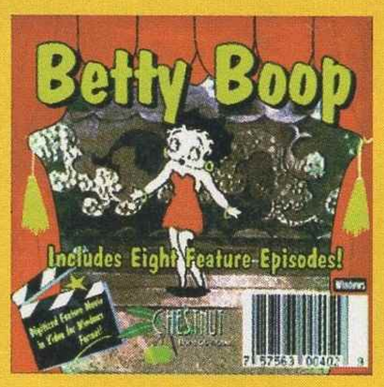
P!

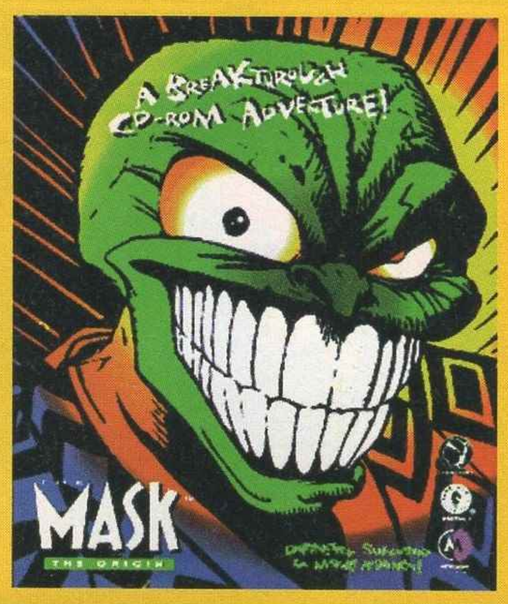
I MIGLIORI CD-ROM DI FUMETTI SONO SOLO NEI CD LINE POINT.

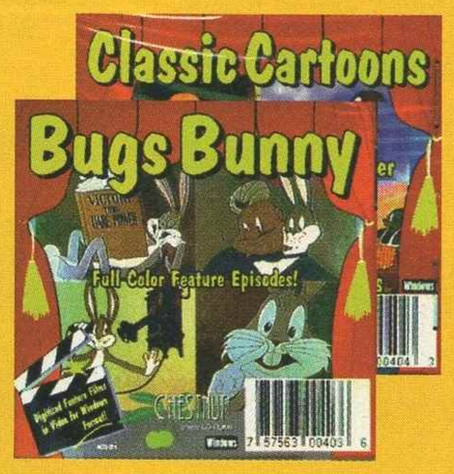
Yeah!

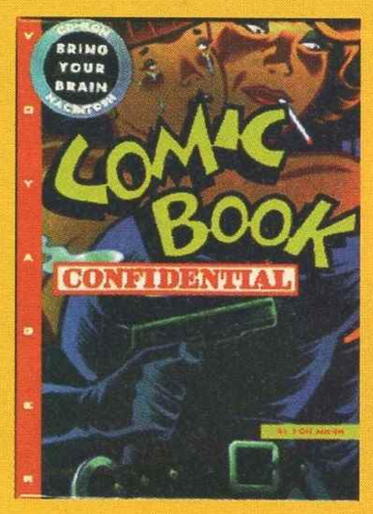
YABADABADOO!











E QUESTA È SOLO UNA PICCOLA PARTE DEL CATALOGO CD LINE.

VUOI SAPERE DOVE SONO I CD LINE POINT?

1670/10864

VIA TORTONA 15 (MAGNA PARS) - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

SPACE ACE

"There's Borf's ship!" "Kimberlyyy!" "Aaaaaaaaaah" No, non sono impazzito, queste non sono altro che le prime battute dell' ormai mitico SPACE ACE: è tornato in CD per la gioia di tutti i nostalgici.

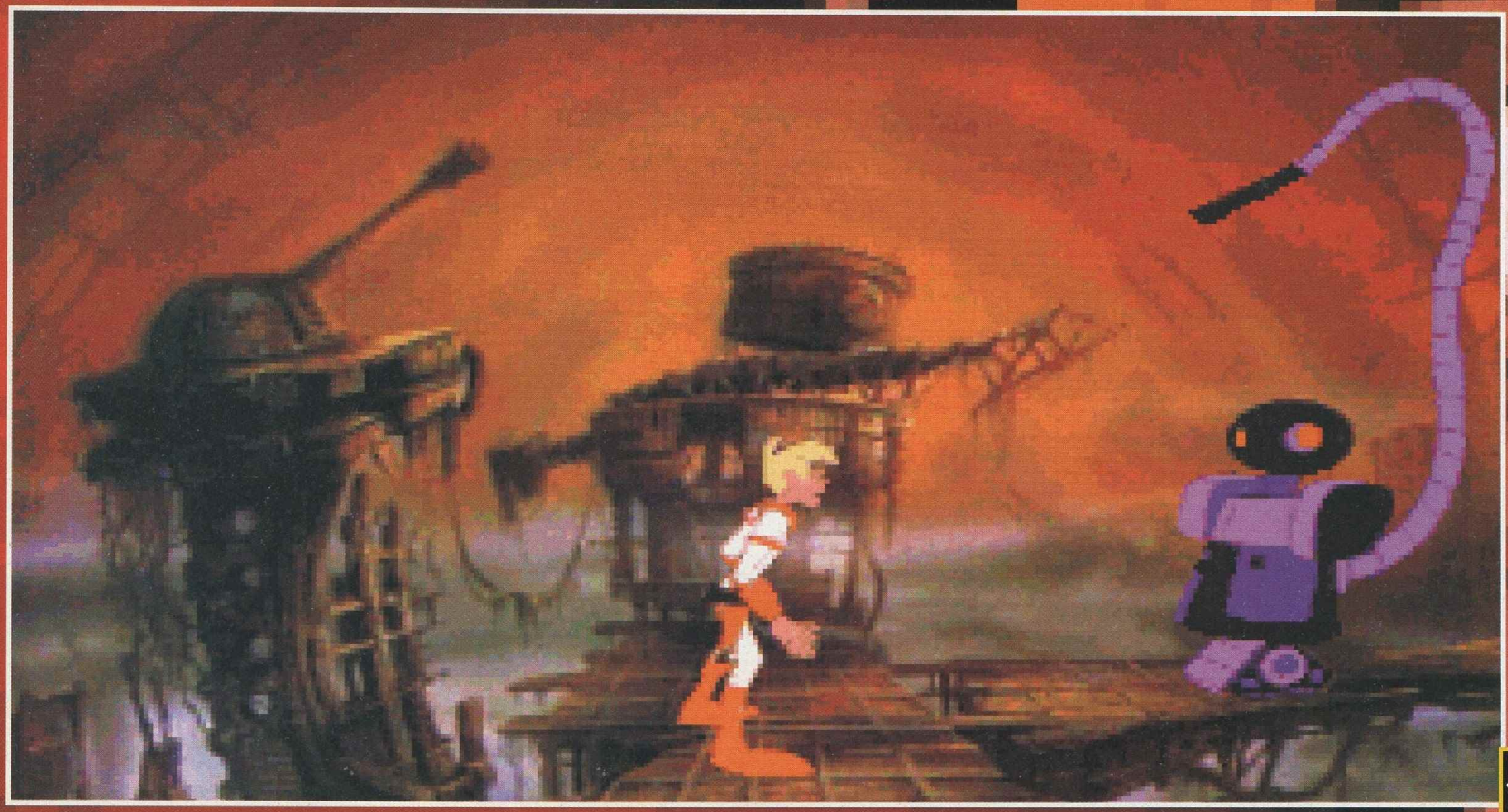
Un vero e proprio cartone animato in full-motion, ma la giocabilità dov'è?

Dai, avanti, chi ha il coraggio di ammettere di non aver mai giocato almeno una volta a Space Ace? Come previsto: nessuno ha alzato la mano, ma era logico, tutti sanno cosa è e cosa ha significato per il mondo videoludico. Si pensa che persino Nostradamus avesse, ai sui tempi, previsto l'avvento di un gioco che avrebbe rivoluzionato il modo di pensare ai videogames. C'è chi azzarda addirittura l'ipotesi che fu Platone a stendere la prima bozza della sceneggiatura di Space Ace.....Ok, ok, è inutile nasconderlo, scrivere qualcosa di nuovo su questo gioco è impossibile e la smetterò con questi ridicoli tentativi, perciò facciamo finta che questo sia un gioco mai visto fino ad ora, un gioco di cui nessuno sa nulla tranne il sottoscritto che l'ha giocato in anteprima mondiale per voi. La prima volta... Mi è appena arrivato un misterioso pacchetto dagli Stati Uniti con sopra scritto "Space Ace". Al momento ho pensato che potesse essere una nuova formula della famosissima candeggina (già mi immaginavo la nonnettina in tuta spaziale che la pubblicizzava); poi mi sono reso conto che, essendo un recensore di videogiochi, forse avrebbe potuto trattarsi di una manciata di dischetti magnetici. Anche questa volta avevo sbagliato: era un CD. Una volta inserito, l'ho subito lanciato (non necessita l'installazione su Hard Disk) ... Ehi! è grandioso! Allora le immagini sul retro della confezione non sono finte! Quello che mi si para davanti è un vero e proprio cartone animato in "full motion", non c'è che dire, gran bella presentazione, ma quando inizia il gioco? Oh, finalmente, una schermata mi avvisa che ho quattro vite a disposizione (aspetta un attimo, prima non erano cinque? Mha, non importa). Mentre il CD gira vorticosamente sopra l'occhio del lettore, le mie dita emettono scintille a contatto coi tasti della tastiera; l'attesa è snervante. Ecco! lo schermo si fa nero e....ma!.....non è possibile, è ancora la presentazione! Mentre la mia persona resta lì immobile a fissare il monitor, dentro al mio cervello migliaia di neuroni stanno tentando

Space Ace rappresenta più che un gioco vero e proprio, un cartone animato interattivo in cui bisogna interagire con filmati di gitalizzati. Dal punto di vista grafico c'è una somiglianza con King's Quest VII, anche se il gioiellino della Sierra è un adventure classico.

di dare una spiegazione logica all'accaduto, finché giungono ad una conclusione: quella non è la presentazione, e il gioco! Come avrete ormai capito, ci troviamo davanti ad un cartone animato interattivo. Per tutta la durata del gioco dovremo interagire con filmati digitalizzati, guidando il nostro eroe (Ace) attraverso luoghi fantastici (in tutti i sensi). Il nostro personaggio non è altro che il solito paladino della giustizia del futuro, che si trova a dover salvare la sua amata Kimberly dalle grinfie del malefico comandante Borf. Ah, quasi dimenticavo: l'impresa si rivelerà ancora più ardua visto che Borf ci ha trasformato in un teen-ager tutto pelle e ossa grazie al suo "Infanto-ray" (che dovre-

Potrete gustare sequenze degne del miglior Disney d'annata

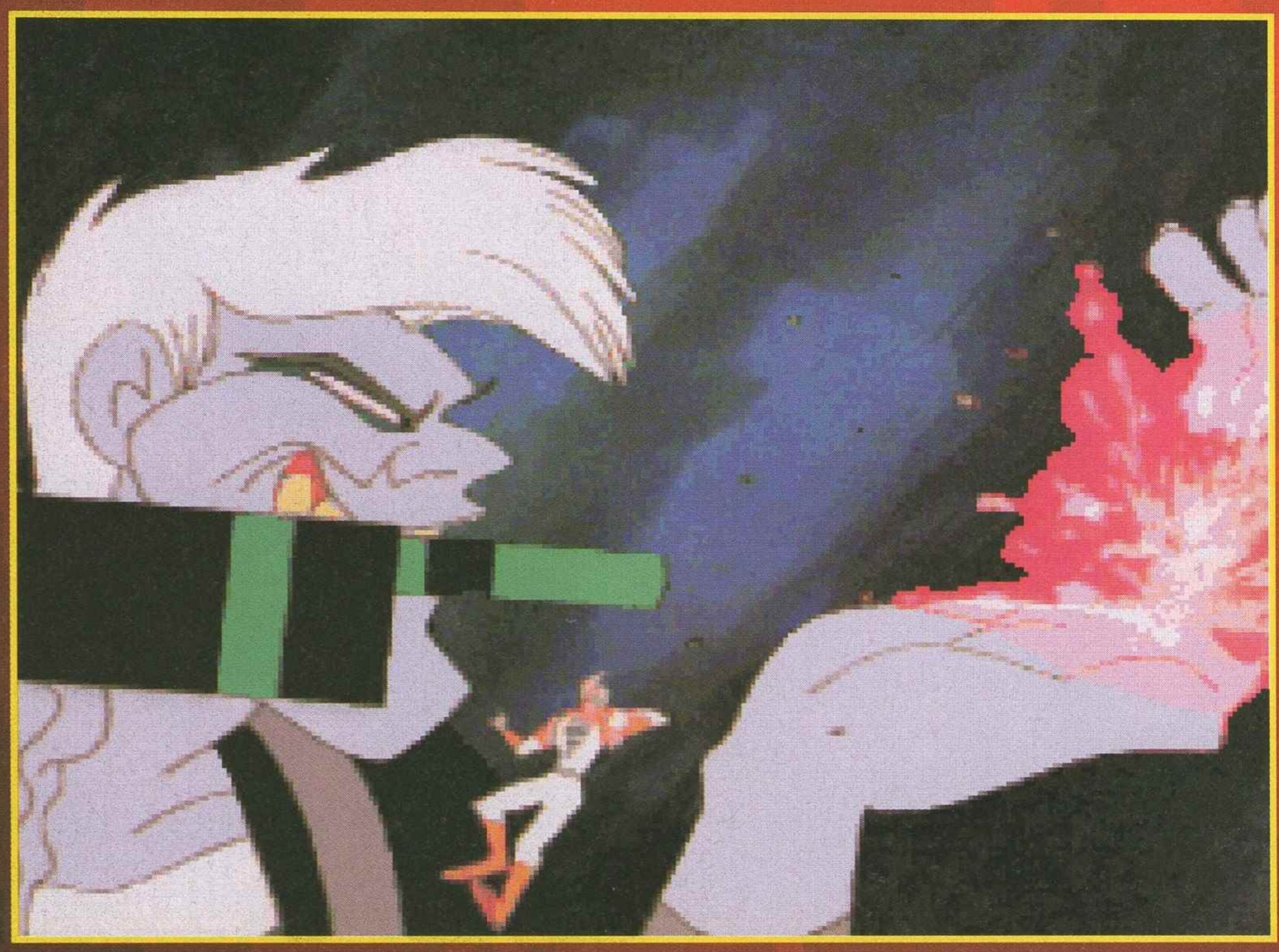


Sa far parte di quella ristretta cerchia di giochi che rimangono nel cuore

molto più facile da finire. Partiremo all'inseguimento di Borf da un asteroide come tanti, per continuare attraverso paludi popolate da esseri giganteschi, basi spaziali, labirinti da percorrere su pattini a rotelle, ecc.; fino ad arrivare allo scontro finale, corpo a corpo con il malefico comandante. (Epico). E' uno spasso procedere sequenza per sequenza e scoprire nuove divertentissime scenette, ma dopo averlo finito la prima volta (io ci ho messo 4/5 ore), vi stupirete del fatto che per portarlo a termine una seconda volta non ci metterete più di dieci minuti, un quarto d'ora.

Ecco, questa sarebbe potuta essere un ipotetica recensione, se Space Ace non fosse mai esistito prima; ma invece, questo gioco fece la sua prima comparsa in "salagiochi" circa

mo distruggere). L'interazione per la verità è un po' limitata, il nostro compito è di mandare un impulso di tanto in tanto in modo da evitare la morte prematura del nostro supereroe. Mi spiego meglio: noi non avremo il completo controllo del personaggio (esempio: se schiaccio la freccina a destra l'omino si muoverà verso destra), ma al contrario i movimenti sullo schermo sono tutti predefiniti e a noi verrà chiesto solo di mandargli l'impulso giusto per fargli compiere l'azione prevista dal copione. Questo va a discapito della giocabilità, ma in compenso potremo goderci delle sequenze degne di Walt Disney. A proposito di sequenze, l'azione è spartita in scene (che corrispondono ai livelli di un normale platform) durante le quali si dovranno compiere dieci movimenti in media (tranne lo scontro finale che è molto lungo). Quando morirete avrete la possibilità di continuare e ripartire dall'ultima scena raggiunta e questo rende il gioco



dieci anni fa. Dieci anni, per un videogioco sono un'infinità. La maggior parte dei coin-op che giravano a quel tempo, sono stati dimenticati, SA invece, fa parte di quella ristretta cerchia di giochi che sono rimasti nei nostri cuori. Questo perché, insieme a Dragon's Lair, è stato ed è tuttora ineguagliato per quanto riguarda l'aspetto grafico. Mi ricordo che ovunque c'era SA, si radunava un foltissimo gruppo di curiosi che ammirava le meravigliose immagini scorrere sotto i loro occhi. Io ero troppo piccolo per riuscire a scorgere anche solo un centimetro di monitor, per fortuna che il coin-op era dotato di un televisore posto in alto in modo che tutti potessero godersi lo spettacolo. Purtroppo quei giorni sono passati e mai più torneranno; la ReadySoft se né accorta e ha così deciso di riproporre questo successo in versione CD per tutti quelli che non l'hanno dimenticato, ma anche per farlo conoscere a tutti quelli che, per qualche sfortunata congiunzione astrale, non l'hanno mai visto prima. Onestamente mi aspettavo qualche cosa di più: i programmatori hanno optato per una bassa risoluzione grafica, probabilmente per permetterne anche a chi possiede processori e schede grafiche meno potenti. Questo, però non riduce il fascino del programma, quello che dà più fastidio, è la gestione dei caricamenti da CD. In effetti è sgradevole vedere lo schermo che si blocca per qualche istante per poi ripartire di colpo dopo aver caricato; inoltre da fastidio anche il fatto che ogni volta che si muore il computer deve ricaricare tutta la scena provocando dei tempi morti degni dei caricamenti di Amiga. Per concludere comunque Space Ace rimane sempre Space Ace e nessuno può negare che sia ancora affascinante, perciò se volete tornare in dietro nel tempo acquistatevi pure questa versione CD.

Riccardo Landi

Genere:
Casa: ReadySoft
Sviluppatore: Interno

Pro

Grafica e sonoro da Oscar.
Un nome un mito.

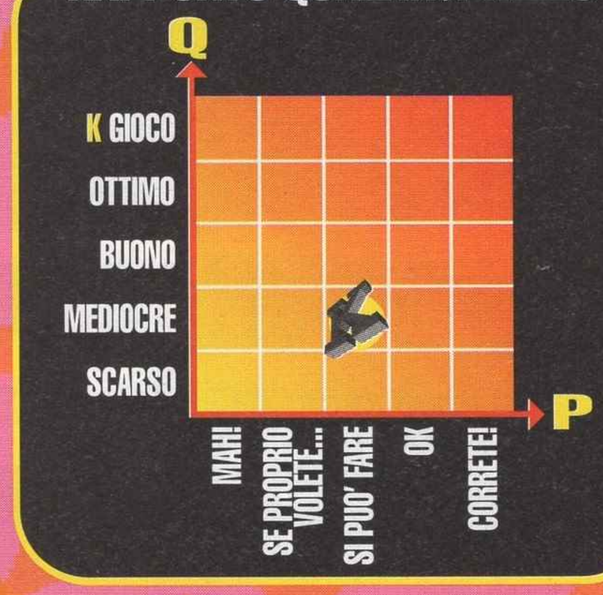
Contro

Scarsa interattività.
Si finisce subito.
Caricamenti da CD a volte fastidiosi

PC CD - ROM

Per entrare nei panni di Ace è necessario un 386 con 4Mb di RAM, un lettore CD-ROM a 300K/s e una scheda VGA. Supporta le solite SoundBlaster, UltraSound e Ad Lib Gold.

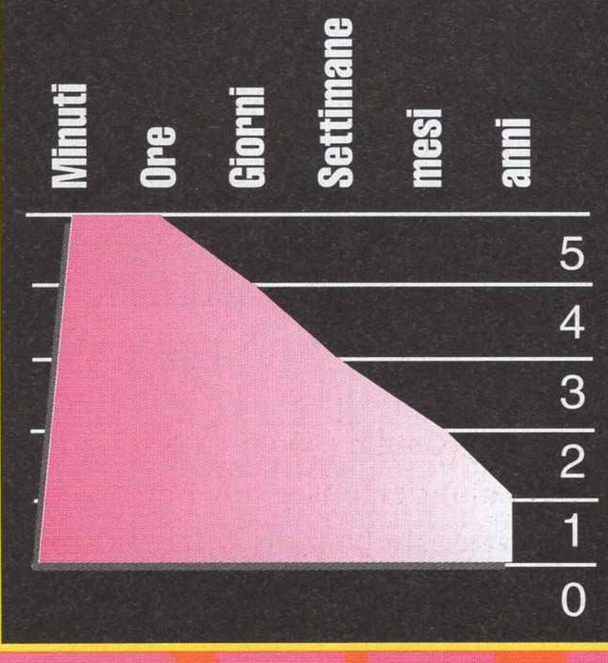
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

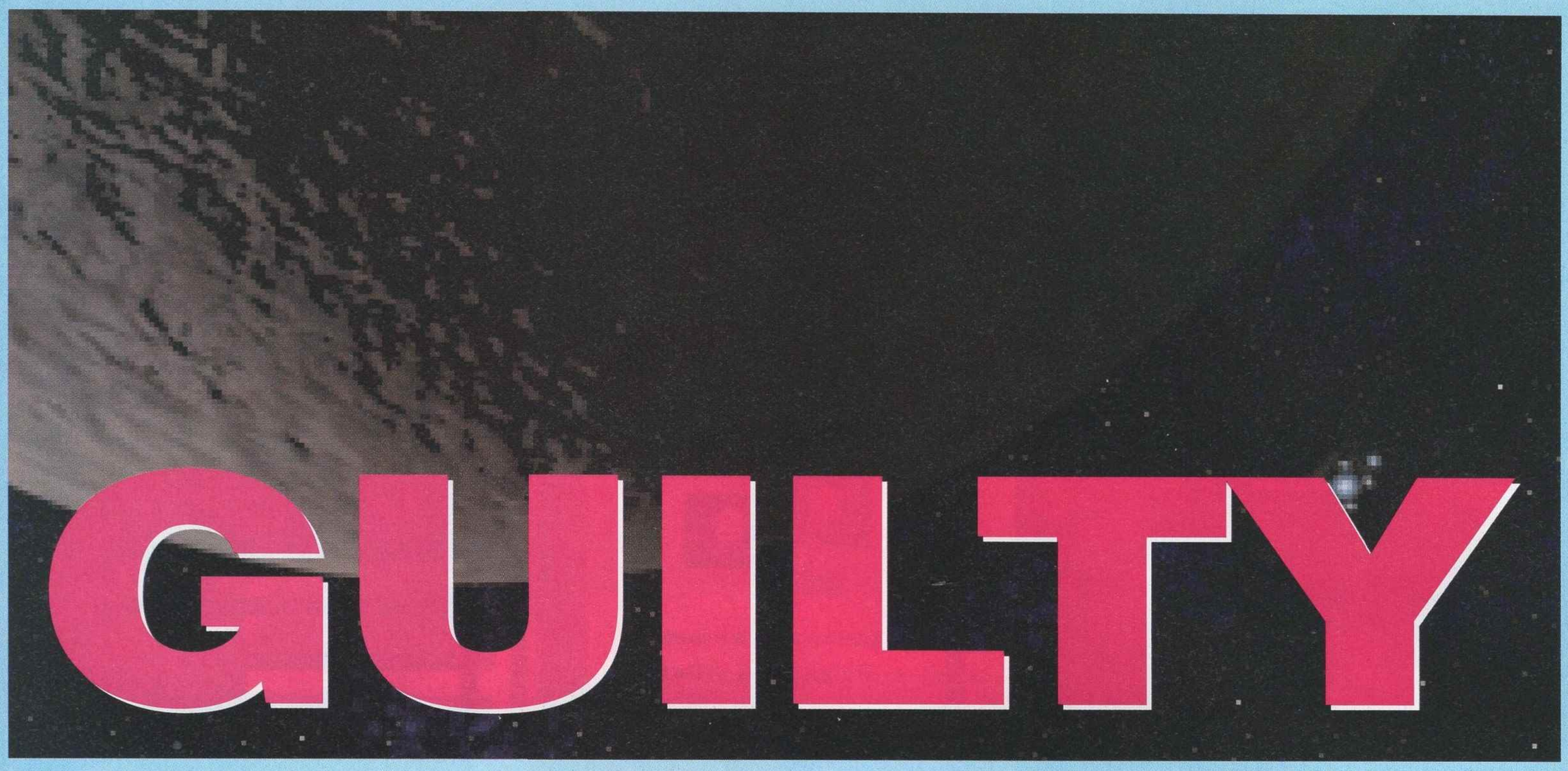


K VOTO
780/920

Ebbene sì, non ce l'ho fatta: non sono riuscito a trovare un voto che adatto a SA, perciò ho deciso di dargliene due per far contenti tutti. Il primo (780), è un voto razionale: in fondo non è proprio un gioco, ma più un cartone animato da "vedere"; inoltre è troppo corto e facile da finire, insomma, l'unica cosa che si salva è la grafica e l'audio. Il secondo (920), è un voto affettivo: in fondo è impossibile dimenticare quello che è stato SA per tutti noi. Quando uscì, la qualità grafica di tutti gli altri coin-op, era ben lungi da quella odierna, provate perciò ad immaginare l'impatto che ebbe questo gioco. In definitiva lo consiglio soprattutto agli affezionati che non possono fare a meno di una partitina ogni tanto.

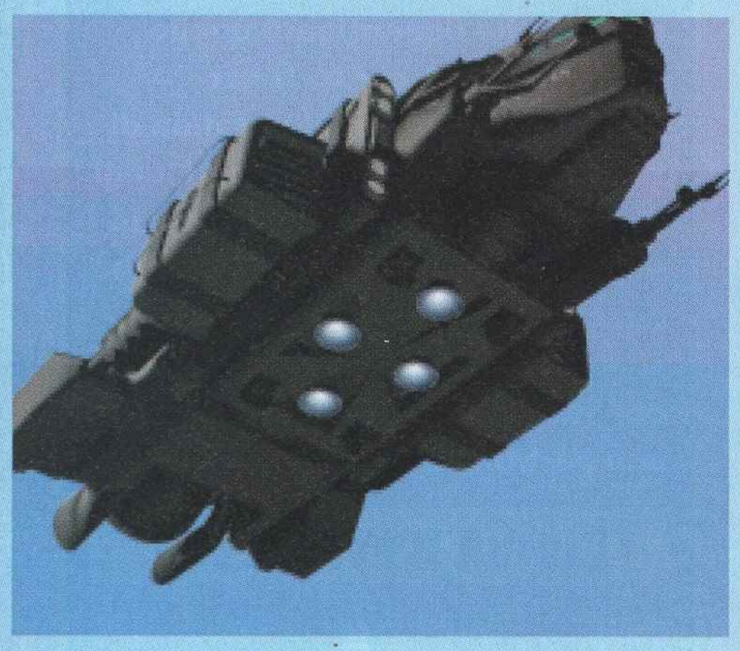
CURVA D'INTERESSE





GUILTY

Già nel numero scorso si era parlato di quel ladro di Jack T. Ladd, demenziale protagonista di Innocent Until Caught e del suo sorprendente seguito, Guilty, appunto.
Inutile riproporvi lo spezzone di prima impressione con le note tecniche derivanti da qualche notte in più trascorsa a giocare con il nuovo prodotto della Psygnosis, del resto le eventuali note le troverete nel boxettino tutto colorato che oltre tutto ci consente di ottenere un impaginato bello ed efficace.



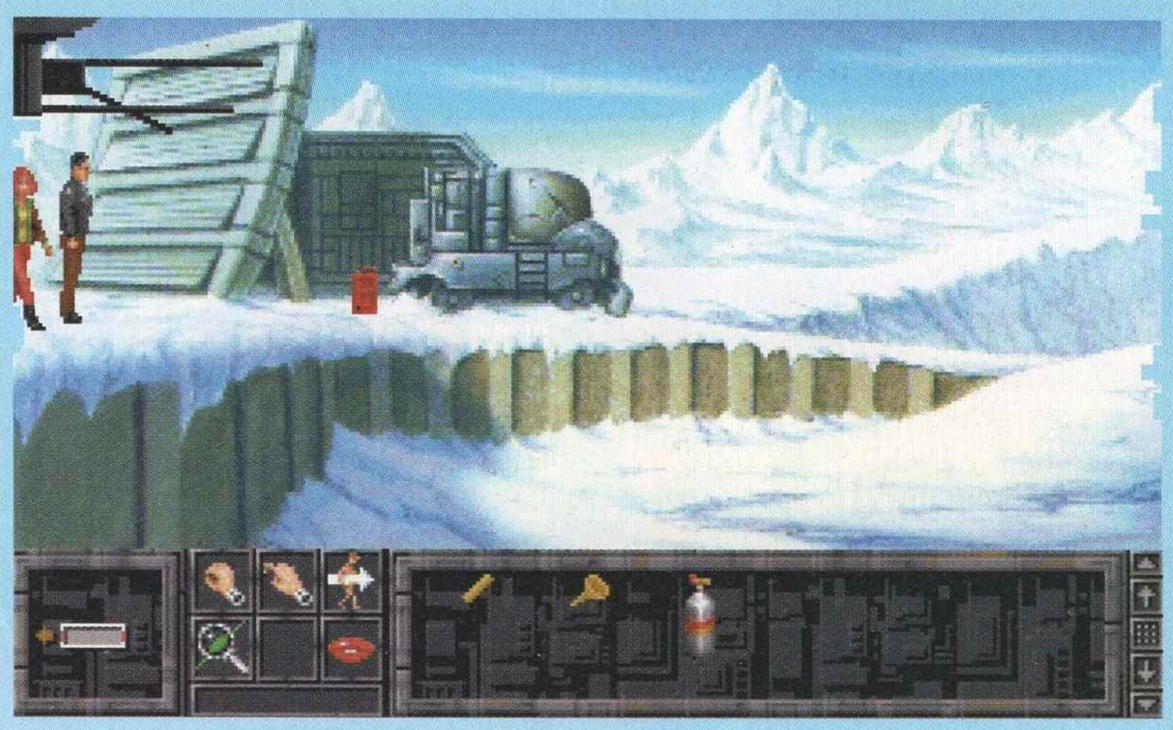
Quello che invece mi preme sottolineare è il duplice aspetto di Guilty.
Infatti, come già accennato nel numero scorso, sfumata la fase introduttiva - per tutti coloro che non avessero acquistato K 70, ricordiamo che Jack si rende protagonista del sequestro di una mucca e viene arrestato da un agente federale - vi verrà offerta la possibilità di impersonare due personaggi dalle caratteristiche individuali piuttosto diverse: Jack T. Ladd, professione ladro e una moralità molto vicina allo zero e Ysanne Andropath, personaggio femminile in primis, e agente della flotta federale in secundis, che si occupa di arrestare il povero, si fa per dire, Jack.

Robin Hood, rubava al ricco per dare al povero: era un ladro dal cuore d'oro. Jack T. Ladd ruba al ricco e al povero, non sa usare l'arco e l'unica cosa d'oro che possiede è un'otturazione sul secondo molare superiore!

Bene, è evidente che la scelta del personaggio influisce sullo svolgimento del gioco. Jack sarà animato più che altro da desiderio di evasione mentre Ysanne, oltre a preoccuparsi che Jack non evada ha un comportamento più responsabile e in linea con la divisa che indossa.
Detto ciò bisogna aggiungere che Guilty per essere risolto, deve essere giocato a turno nei panni di entrambi i protagonisti; solo così potrete avere accesso alle informazioni che spesso, impersonando un solo personaggio, rimangono nascoste: insomma due giochi in uno!
Un altro aspetto abbastanza duplice e contraddittorio deriva dagli elementi che compongono il gioco: grafica, sonoro, interfaccia, alcuni indubbiamente innovativi e molto positivi, altri che possono lasciare un po' perplesso il giocatore. Ma spesso si tratta solo di punti di vista, perciò per un'analisi più approfondita del gioco meglio dare voce ai protagonisti, chi meglio di loro può dare un giudizio attendibile?

JACK T. LADD

"Occhei, molti di voi si chiederanno come mai in Guilty abbia deciso di iniziare sequestrando una mucca, beh i programmatori mi avevano offerto in alternativa di cominciare rubando un furgone carico di Bot e CCT, ma poi, vista la situazione finanziaria nessuno si sarebbe scomodato di venire a riprenderseli: con quello che rendono! Scherzi a parte, il vostro



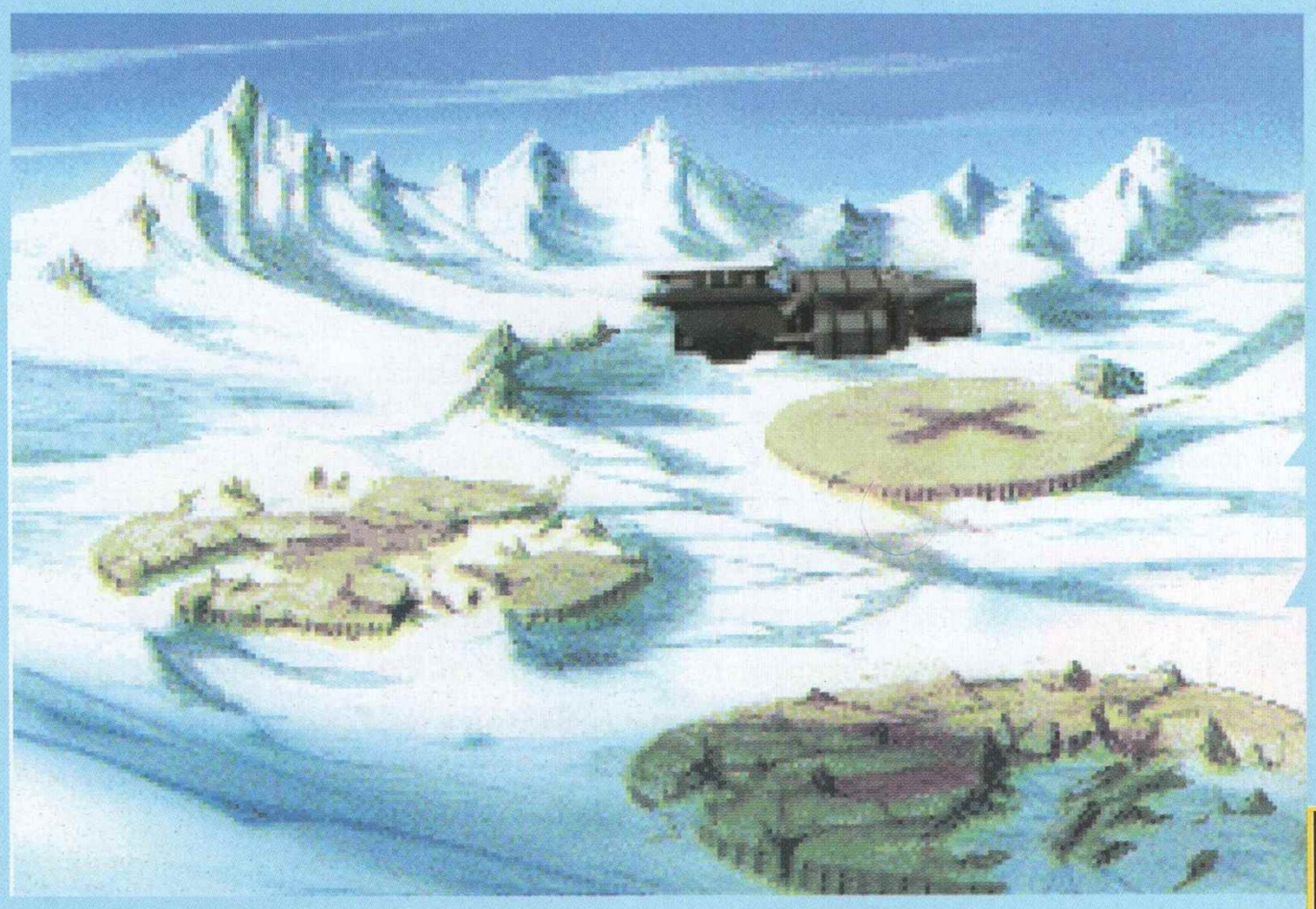
L'interfaccia di Guilty è piuttosto semplice da usare e anche innovativa... gli oggetti raccolti possono essere disposti a piacimento e riordinati

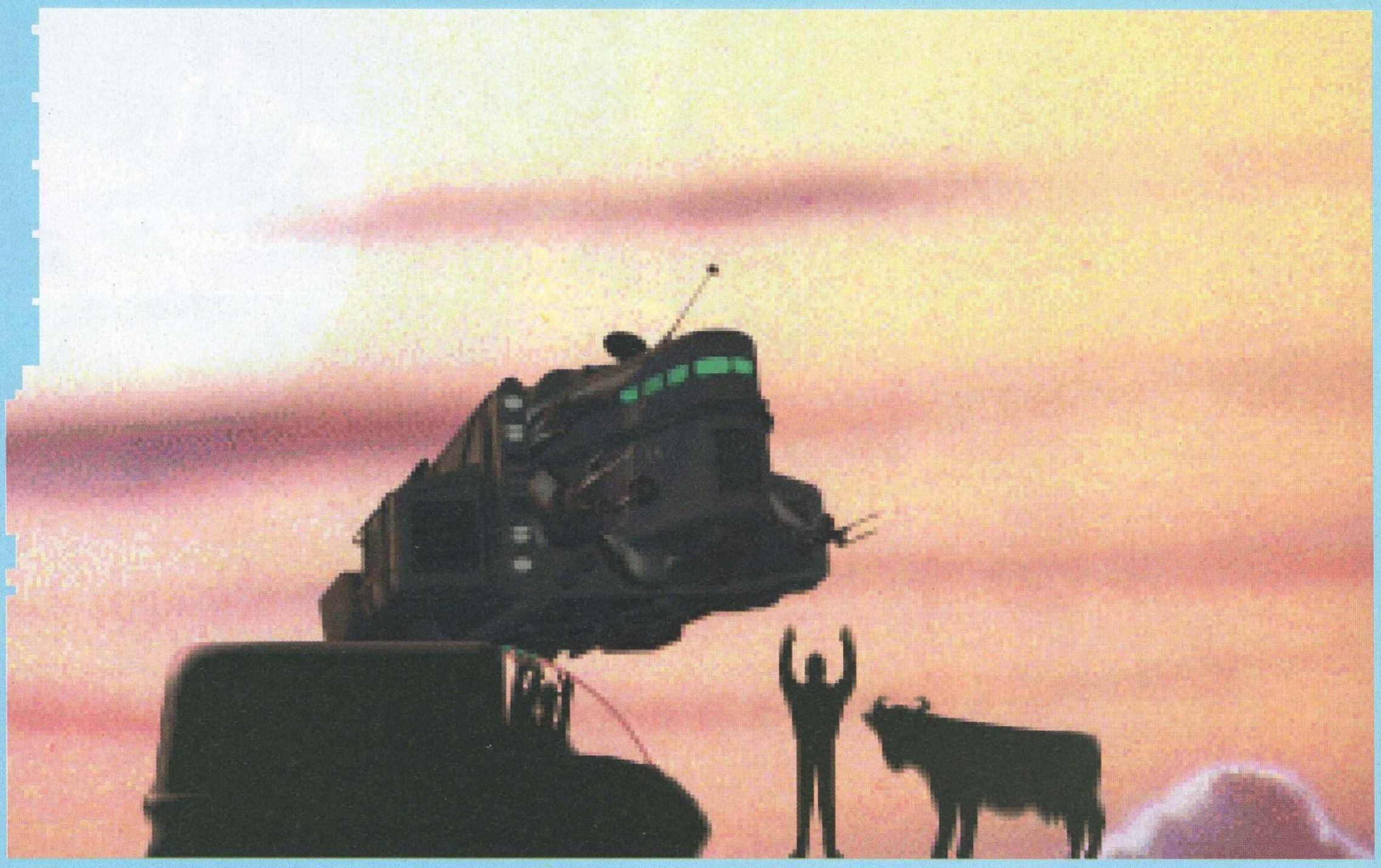
Jack non è così sprovveduto come potrebbe sembrare e la mucca era solo un pretesto. Quando ho bloccato la strada non avevo nessuna intenzione di ottenere a tutti i costi un passaggio dagli automobilisti minacciando di uccidere il bovino, anche perché molti si erano offerti di dare uno strappo alla mucca ma non ne volevano sapere di far salire il sottoscritto. La mia era solo una messa in scena per conoscere la bella Ysanne, agente federale, e mia nuova fiamma, anche se lei non ne è ancora al corrente. Con Ysanne ne combiniamo davvero molte in Guilty, la nostra prima missione è sul pianeta ghiacciato. Naturalmente ci arriviamo per colpa del sottoscritto - infatti, per esigenze di copione, l'unica mia vera preoccupazione è quella di evadere. Così nella circostanza non ho trovato nulla di meglio che

Sei missioni al limite dell'impossibile per il mitico Jack T. Ladd

gliere, alla fine nel mio archivio personale ne ho contati circa venti, un po' pochini se si considera che abbiamo visitato ben sei pianeti. Qualche souvenir in più certo non guastava!
Comunque io e Ysanne siamo davvero una bella coppia, e in Guilty siamo venuti particolarmente bene, grazie ad una buona definizione grafica: 320X200, con fondali dipinti a mano. Anche le animazioni in 3D sono di

sabotare il sistema hyperdrive dell'astronave federale su cui ero trasportato, ma poi ho rimediato trovando sul pianeta il carburante necessario per farla ripartire.
Ecco queste mie contraddizioni in fondo un po' mi preoccupano, perché sabotare prima l'astronave e poi adoperarmi per rimetterla in funzione? Oppure, come mi è capitato più avanti nel gioco: perché perdere al Casinò la Relentless (questo è il nome dell'astronave su cui scorrazziamo) e poi sbattermi una cifra per recuperarla? Tanto più che io al tavolo verde in genere vado piuttosto forte!
Forse dovrei rivolgere questa domanda ai programmatori, mi viene il sospetto che alcune mie azioni illogiche siano state inserite solo per aumentare la durata del gioco... Mah...
Un altro aspetto che mi ha lasciato piuttosto perplesso è la scarsità di oggetti da racco-



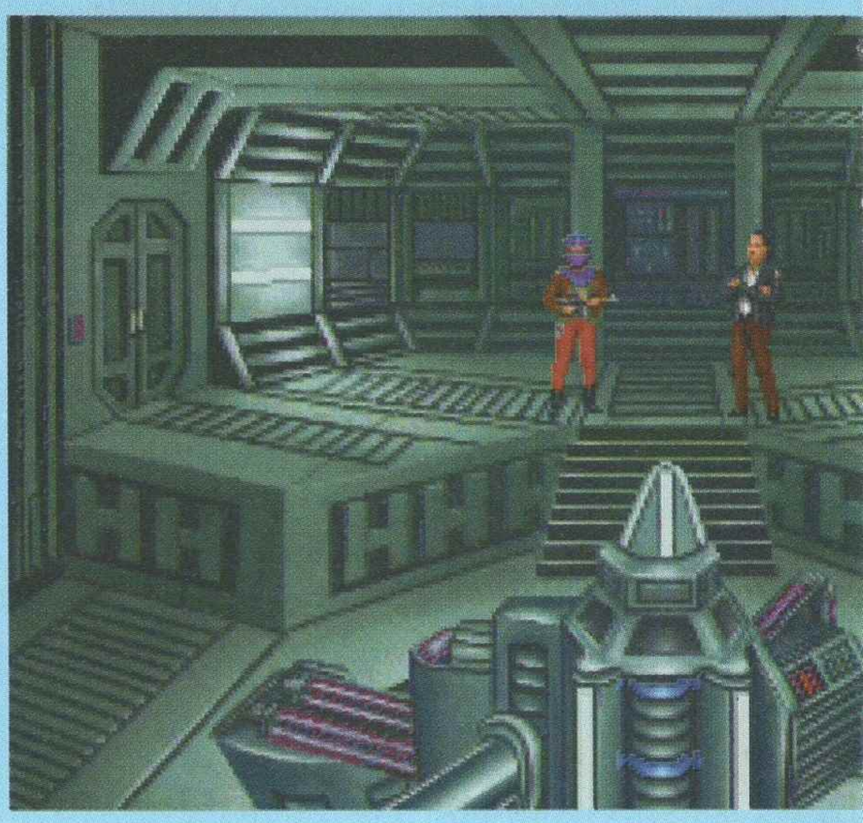


tutto rispetto: peccato per lo scrolling esasperantemente lento...".

YSANNE ANDROPATH

"Ah, gli uomini! Li detesto e in particolare quel brutto ceffo di Jack T. Ladd. Vi assicuro che vivere questa avventura insieme a lui è stato l'incubo più tremendo della mia vita! L'unica sua preoccupazione era quella di fuggire e per fare ciò non ha esitato ad utilizzare i mezzi più meschini: si è perfino giocato l'astronave al Casinò. Ah gli uomini!
Per fortuna l'interfaccia di Guilty mi ha dato una mano notevole a tenere sotto controllo la situazione e a prendere rapidamente le decisioni giuste, per fortuna che qualche volta la tecnica ci viene in aiuto sennò impazziremmo. Infatti, l'interfaccia di Guilty è piuttosto innovativo: gli oggetti che si raccolgono nel corso dell'avventura possono essere disposti a proprio piacimento in uno spazio dedicato, possono cioè essere spostati come icone di Windows e essere riordinati automaticamente: per una donna che lavora tutto il sacrosanto giorno vi assicuro che questa funzione di riordino automatico è veramente utile!
Poi con il tasto destro del mouse si può cambiare la forma del puntatore in funzione dell'azione che si compie, ad esempio per parlare c'è a disposizione l'equivalente di una dentiera - giocattolo che si apre e si chiude. Infine esiste anche la possibilità di memorizzare un certo oggetto con la funzione "usa" in modo da averlo sempre a portata di mouse: per richiamarlo basta cliccare il

Potete scegliere di giocare Guilty nei panni di Jack o in quelli più sexi di Ysanne...



NOTA BENE NB

Se Guilty vi ha divertito vi consigliamo caldamente la prima parte delle avventure di Jack T. Ladd ovvero Innocent Until Caught. Poi, sempre della Psygnosis: Discworld. Sempre sul genere "avventura demenziale punta e clicca" suggeriamo inoltre nella vasta collezione Lucas Arts: Sam & Max Hit the Road e Days of the Tentacle.

TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE SU GUILTY, JACK, YSANNE E NON VI HANNO RACCONTATO!

Riassumendo sinteticamente Guilty, secondo me è un ottimo gioco per almeno tre motivi: la grafica è molto buona, l'interfaccia facile e divertente, i dialoghi sono, udite udite, in italiano e oltre tutto risultano essere divertentissimi. Certo anche Guilty ha le sue pecche, una di queste è di non essere molto complicato. La vicenda dopo l'arresto di Jack si snoda attraverso sei pianeti su cui Ysanne e Jack, appunto, sbarcano con la Relentless, l'astronave federale. Qui tutti gli oggetti che i due trovano (solo venti a dire il vero) possono essere utilizzati solo per lo scopo specifico per cui sono stati realizzati, non c'è inventiva o demenzialità come in Woodruff o Sam & Max, tanto per fare nomi, e poi il loro utilizzo avviene quasi sempre nelle immediate vicinanze del luogo in cui l'oggetto viene ritrovato: insomma troppo facile! Buone musica e grafica, ben congegnata la storia, insomma, non posso che confermare il buon giudizio scaturito in "prima impressione".

Genere: Avventura
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Davis by Zero

Pro

**Buona grafica.
Interfaccia innovativo e divertente
Dialoghi in italiano.**

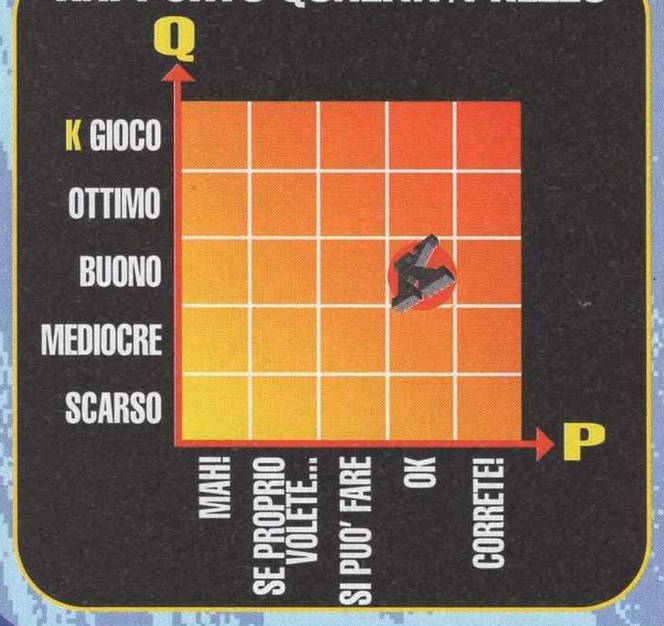
Contro

**Scrolling molto lento.
Sonoro non sempre azzeccato rispetto alle situazioni di gioco.
Enigmi molto facili.**

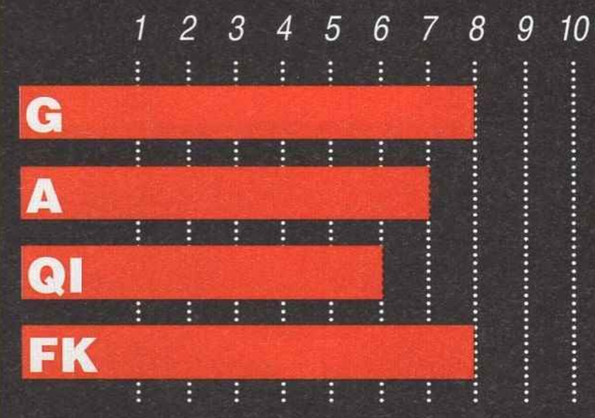
PC

Guilty richiede un 486/66 Mhz con 4 Mb di RAM e 20 Mb di spazio sull'hard disk. Tuttavia Guilty gira anche con la seguente configurazione minima: 386 a 25 Mhz, 540 K di memoria convenzionale e 4 Mb di RAM. Riconosce tutte le principali schede sonore. La versione per CD-ROM richiede la stessa configurazione.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

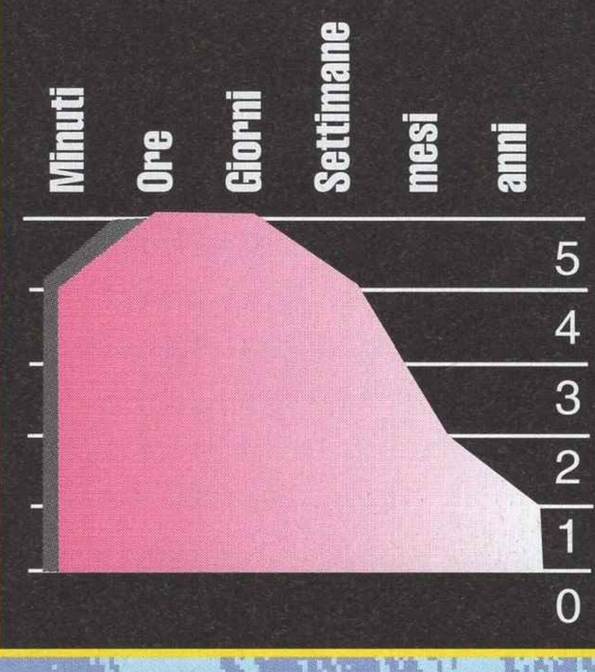


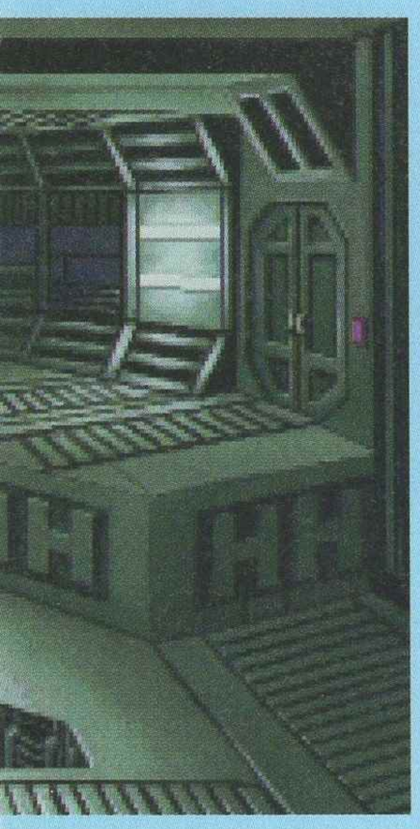
K VOTO 900



Jack T. Ladd mi ha fatto proprio divertire, non c'è dubbio, del resto tutti gli amanti delle classiche avventure "punta e clicca" non potranno che apprezzare il seguito ideale di Innocent Until Caught. Tra i punti di forza del gioco l'interfaccia semplice e innovativa, i dialoghi in italiano e l'ottima grafica. Forse non ci sono troppi oggetti con cui interagire (ne ho contati 20) e gli enigmi sono un po' troppo semplici, però la possibilità di scegliere di impersonare a turno o Jack o Ysanne, amplia molto la durata e il divertimento del gioco.

CURVA D'INTERESSE



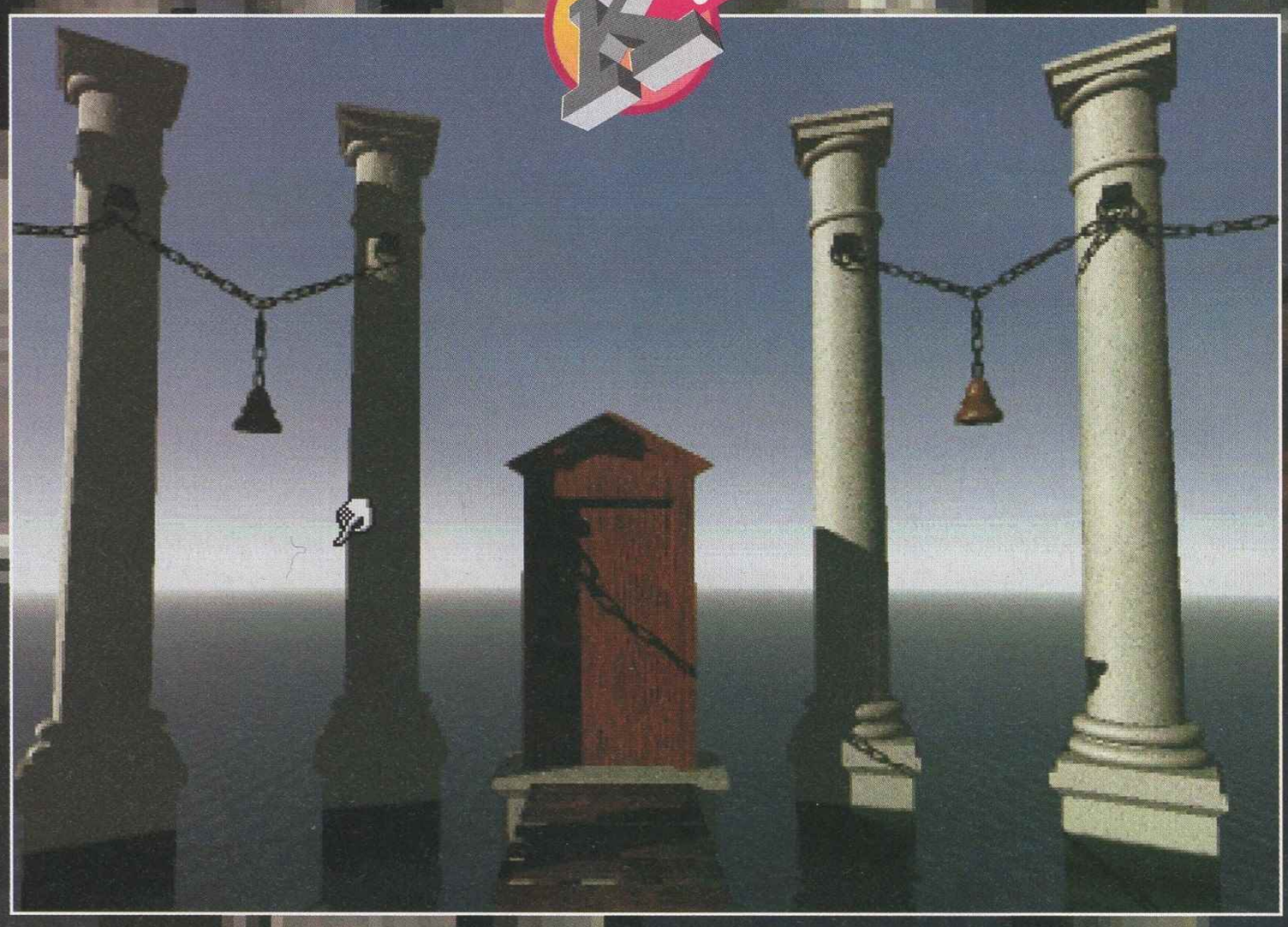


tasto di destra.
Insomma... viva la tecnologia. Se sono arrivata fino in fondo a questa storia devo dire in parte è stato proprio grazie a lei! Un'ultima cosa, nonostante il mio aspetto da sergente di ferro ho apprezzato molto la colonna sonora di Guilty caratterizzata da arie romantiche e sognatrici. Per un attimo ho temuto che avrei dovuto trascorrere tutto il mio tempo in compagnia di Jack con un sottofondo di musica di sintesi martellante... che è molto poco d'atmosfera. Insomma mi auguro di non avere nulla a che fare con Jack nei prossimi... due o tre giorni! Ah, non ve l'ho detto dopo questa estenuante avventura partiamo per una romantica vacanza. Dove? Beh è un segreto. Tra me e lui un po' di privacy non guasta!".

C. M.

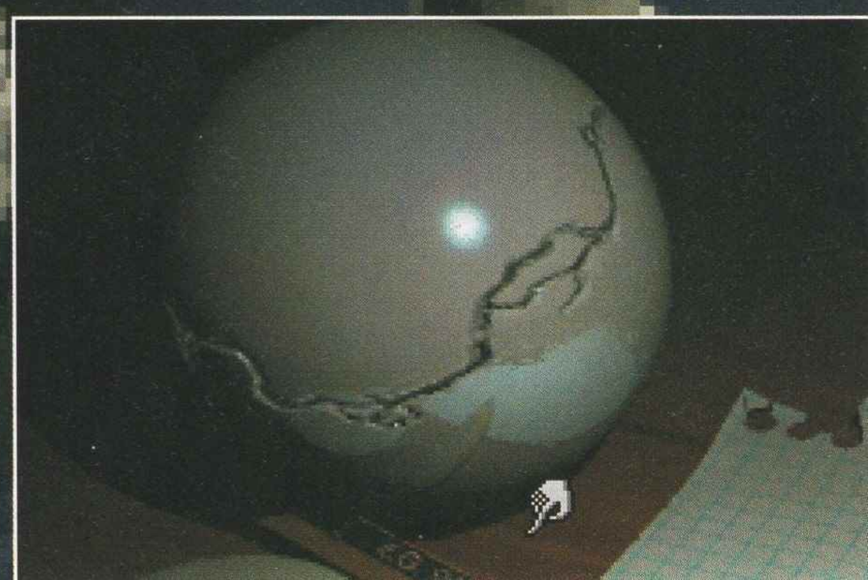
Evocation 2
Il Sogno

Un viaggio in un sogno e un gioco per Macintosh capace di competere con i grandi titoli per Pc: insomma un sogno nel sogno!

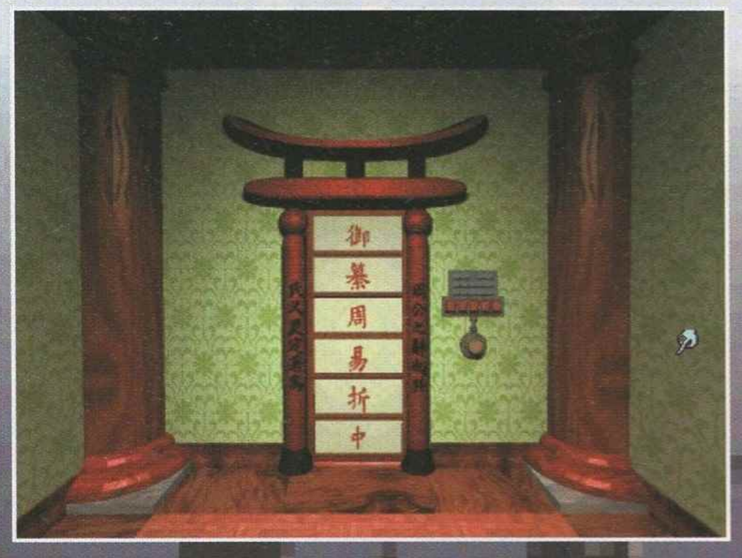


"In ogni essere vi sono due facce" disse il maestro - "io conosco la via giusta per il tuo pensiero...".
Questa è la frase mistica che appare sulla confezione di Evocation e che introduce subito in un'atmosfera di sogno surreale...
Basta infatti installare i quattro floppy che compongono il gioco, cliccare sull'applicazione e chiudere gli occhi...
Riaprendoli vi troverete su un pontile di legno in mezzo al mare, circondato da alte colonne in stile romanico: sospesi tra sogno e realtà - il sogno di Evocation e la realtà del vostro Macintosh su cui state smanettando -.
I punti di riferimento vengono a mancare, vi sentite trasportati dalla bellezza delle immagini, dall'atmosfera onirica che si protende dallo schermo cercando di invadere tutto lo spazio esterno, cercando di cancellare tutti i punti di riferimento solidi e concreti su cui poggiano le vostre certezze.
Lo spazio intorno a voi perde di consistenza, i contorni della stanza diventano meno definiti impalpabili, lo spazio si allarga in ogni direzione invadendo il mondo che fino a pochi minuti prima appariva così reale...
Resta solo il pontile e le colonne su cui si riflette un sole balucinante. Il pontile si dirama in tre direzioni ciascuna delle quali termina con una porta e al di là di essa il nulla... il mare infinito.
Le tre passerelle convergono in una zona centrale dove si trova un'altare di pietra su cui poggia una cupola che contine qualcosa di prezioso...
E' la chiave per immergersi completamente in questa atmosfera onirica. Cliccando due volte sulla cupola questa si apre lasciando fuoriuscire una luce abbagliante.
Depositando all'interno della cupola l'unico oggetto che avete a vostra disposizione nel menu oggetti: una collana antica con talismano, accedete alla porta segreta di Evocation 2.
Infatti una delle tre porte si spalanca magicamente: il sogno può cominciare!
Evocation come avrete capito è un gioco di grande atmosfera la bellezza grafica (tridimensionale) ricorda molto da vicino Myst, il gioiellino della Broderbund.
Anche la giocabilità risulta identica. L'interfaccia è molto semplice: per avere informazioni sugli oggetti basta cliccare su di essi una volta, per utilizzarli due, per fare interagire più oggetti tra di loro basta trascinarli uno sull'altro e per afferrare gli oggetti che si susseguono nel corso dell'avventura basta tenere il mouse premuto e il puntatore a forma di mano afferrerà l'oggetto che potrà essere trascinato sulla colonna che compare sulla destra dello scher-

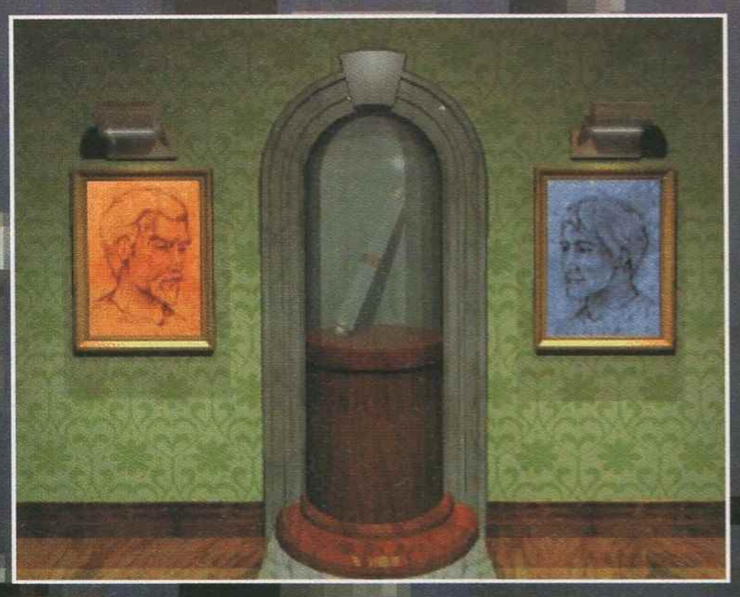
L'atmosfera onirica si protende dallo schermo cercando di invadere lo spazio circostante...



EVOCATION

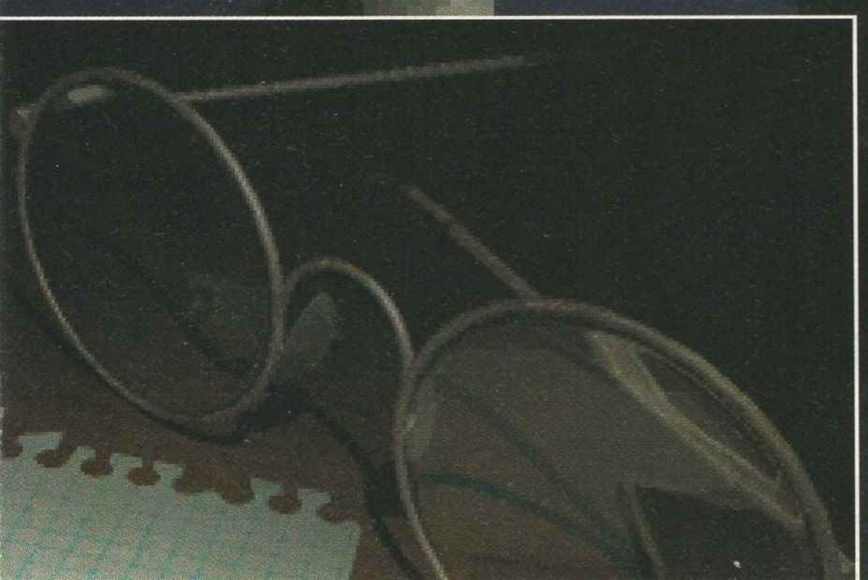


mo e che rappresenta il menu oggetti.
Si tratta di una tipica avventura punta e clicca, che ripercorre proprio la struttura tipica di Myst.
Nel viaggio attraverso il sogno si succedono varie stanze ognuna delle quali racchiude un piccolo enigma, ma a differenza di altri giochi del genere per riuscire a trovare la via di uscita dal sogno non sarà sufficiente capire e risolvere gli enigmi, bisognerà necessariamente ricorrere al codificatore di colori allegato alla scatola che permette di decifrare gli interrogativi in chiave cromatica che Evocation propone via via che gli ambienti si susseguono.



Interessante l'opzione di salvataggio automatica, quando si esce dal gioco viene salvata l'ultima schermata a cui si è arrivati e facendo ripartire il gioco dall'applicazione principale si riprende dallo stesso punto.
Insomma, Evocation 2 è un'avventura in stile onirico che sorprende per grafica e complessità, un tuffo in una dimensione magica che regala sensazioni indimenticabili. Le stesse che avranno provato tutti i possessori di Macintosh la prima volta che hanno caricato Myst: stupore e pelle d'oca per avere tra le mani, una volta tanto per primi rispetto ai più fortunati possessori di PC, un gioco di livello assoluto. Un titolo che è stato preso come esempio e punto di partenza per ispirare uno stile nuovo di fare videogiochi.

M. C.



Genere: Avventura
Casa: Mondadori
Sviluppatore: Dedalomedia

Pro

Grafica incredibile.
Interfaccia semplice e pratica.

Contro

Sonoro un po' ripetitivo.
Puntatore non sempre preciso.

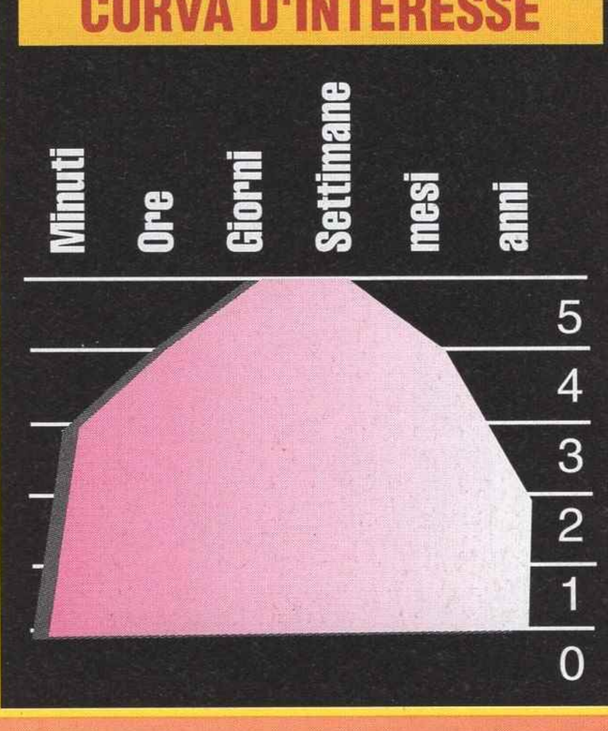
MACINTOSH

Evocation 2 richiede processore 68040 o superiore, 4Mb di RAM, System 7 o successivo e 256 colori.
Occupa circa 7 Mb sull'Hard Disk.
E' prevista una versione per PC.

K VOTO 905

Evocation 2 rappresenta un momento di rivincita storico per tutti i poveri possessori di Macintosh, spesso trascurati dal mercato dei videogiochi e costretti a vivere di entusiasmi episodici (Myst). Grafica e complessità della vicenda fanno di Evocation un gioco da consigliare a tutti gli amanti del genere "punta e clicca" e che prediligono scenari inconsueti.

CURVA D'INTERESSE



DISCWORLD

Entra
nell'universo magico
con una nuova avventura
di **Terry Pratchett's**

PC CD-ROM
IN ITALIANO

K VOTO **920**

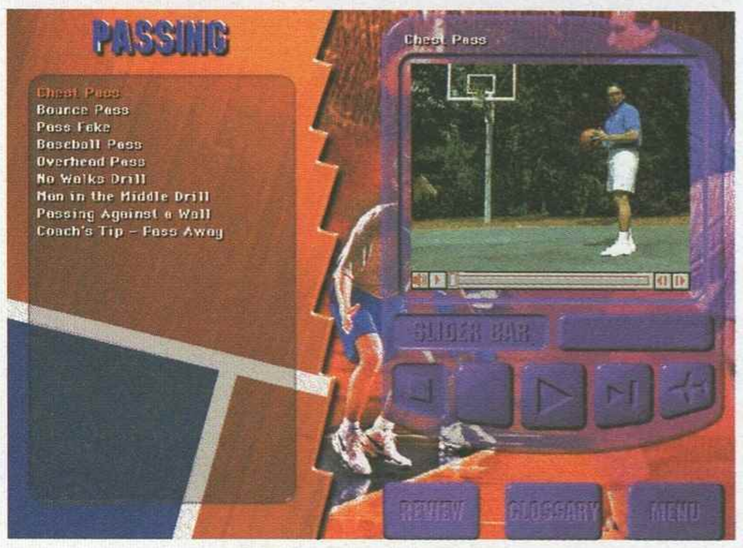
PC GAME PARADE 96

THE GAMES machine STAR PLAYER 90-94

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

WINNING HOOPS WITH COACH K

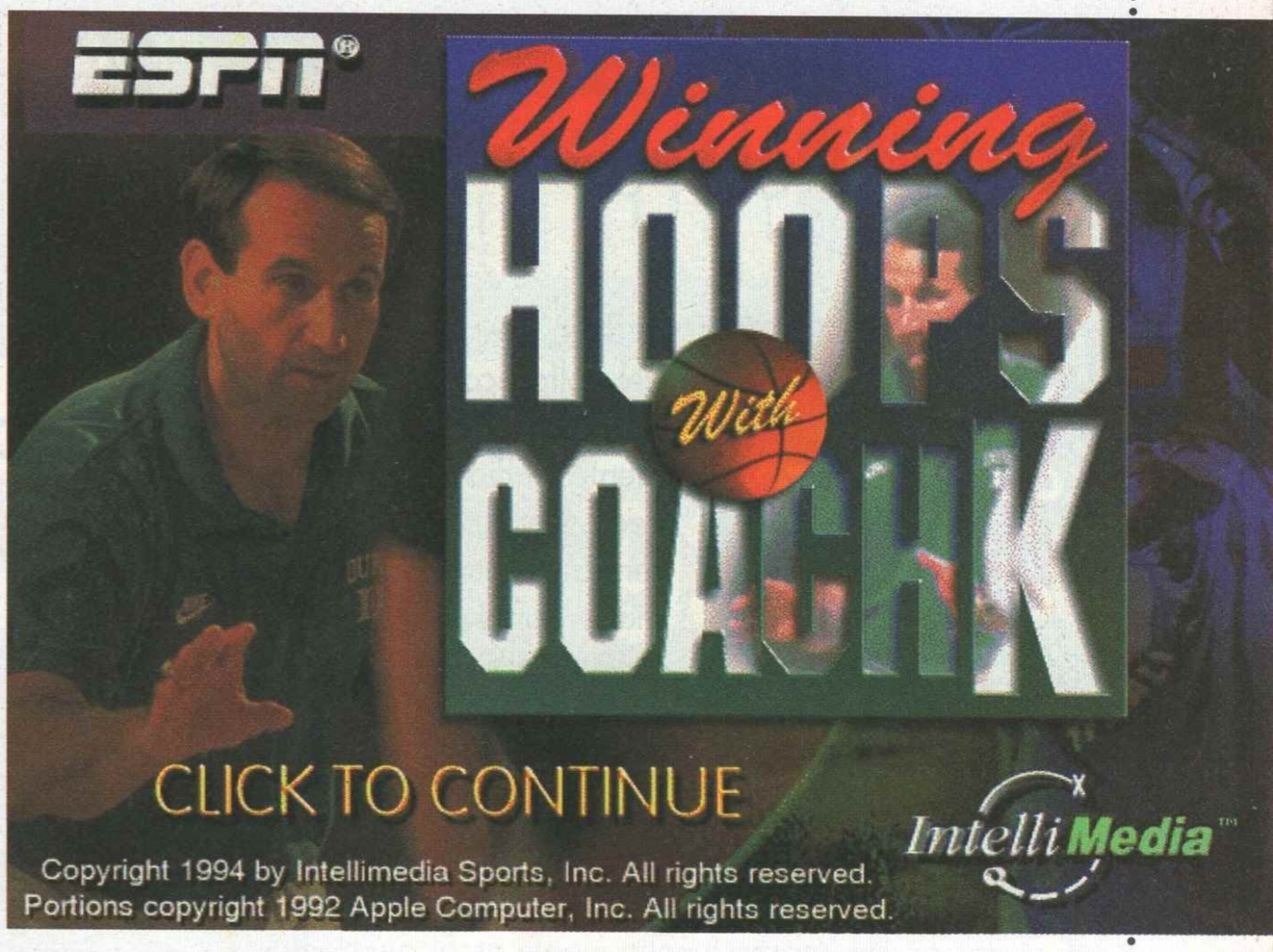
"De-fense, De-fense, De-fense"... Il grido di incitamento del pubblico sale alle stelle, la squadra di casa è in vantaggio di un punto, mancano 24 secondi alla fine: c'è solo lo spazio per un'ultima azione di attacco!



GENERE SPORTIVO			
motorola 68030	DOUBLE SPEED	RAM 4MB	
HD -	VIDEO 256 COL	SYSTEM 6.07	ACCESSORI MOUSE

"Per imparare a giocare a basket meglio di Jordan"

Il play maker della squadra avversaria tenta una penetrazione e taglia in due la difesa "di casa" "entrando" centralmente. Due punti e canestro della vittoria! La difesa non ha funzionato e il pubblico mormora deluso per l'inaspettato epilogo. Ecco tutto questo probabilmente non sarebbe successo se la squadra ospitante avesse dato un'occhiata a questo multimedia dedicato al fantastico mondo del basket.



Corso di Basket

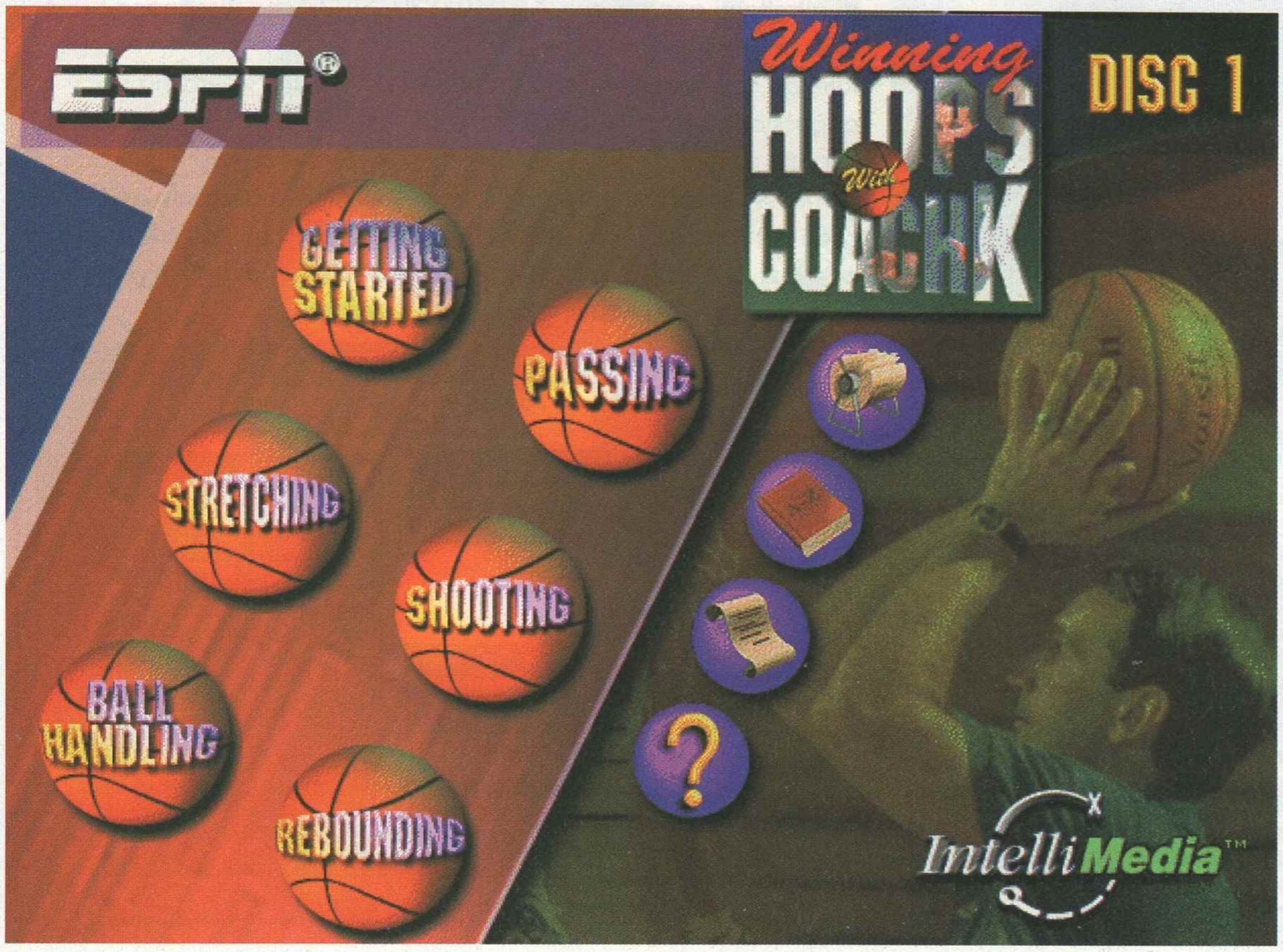
Infatti, Winning Hoops with Coach K, è un corso pratico di basket spiegato da uno dei massimi allenatori americani, cioè Mike Krzyzewsky (il fantomatico mister K del titolo), coach della Duke University.

Winning Hoops è suddiviso in due CD-ROM in cui sono contenuti tutti i fondamentali del basket punto dopo punto, spiegati in modo impeccabile dalla viva voce di Mike Krzyzewski e illustrati in modo chiaro da azione filmate, in cui si mette in pratica il fondamentale e da animazioni grafiche in 3D sempre incentrate sulla tecnica da portare a canestro.

Destreggiarsi in questo multimedia è estremamente semplice, una volta caricato il CD-ROM apparirà una schermata principale con una finestra di dialogo in cui scorrono i filmati sulla destra e una serie di palloni da basket sulla sinistra, ognuno dei quali corrisponde ad una tecnica di base. Cliccando sul fondamentale prescelto apparirà l'allenatore di Duke che spiegherà sulla classica lavagnetta lo schema, dopo di che il tutto sarà semplificato dal filmato vero e proprio dell'azione e dall'animazione grafica.

Insomma, se volete veramente imparare a giocare a basket Winning Hoops with Coach K è il multimedia che fa per voi, da non perdere assolutamente. Del resto sulla sua validità qui in redazione non abbiamo alcun dubbio, da quando abbiamo scritto questa recensione continuiamo a centrare il cestino con impressionanti bombe da tre punti...

C.M.



WARPLANES
Modern Fighting Aircraft

GENERE ENCICLOPEDICO
CASA MAXIS

HD	VIDEO	SYSTEM	ACCESSORI
-	256 COL.	7.1	MOUSE

motorola	DOUBLE SPEED	RAM
68030		4MB

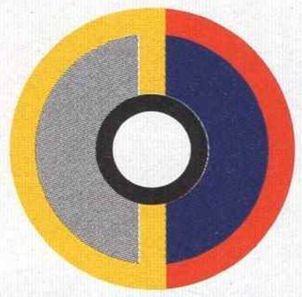
GENERE ENCICLOPEDICO
CASA MAXIS

CPU	CD-ROM	RAM
386	150	4MB

HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
-	SVGA.	SB	MOUSE

I grandi conflitti aerei dal 1974 al 1994

Io della guerra del golfo ricordo prevalentemente Emilio Fede. Certo, mi rendo perfettamente conto che deve essere successo qualcos'altro in quel periodo però la faccia afflitta, e tediata di Emilo, le sue parole così cariche di luttuosità e di enfasi mi sono rimaste impresse nella mente assai più degli F-14 Tomcat dell'esercito americano.
Ricordo gli speciali del TG 4 che finivano alle 4 di mattina e ricominciavano alle 5 con una grande soluzione di continuità, non ricordo invece come sia andato a finire il conflitto: hanno vinto gli americani? Gli Irakeni? O Emilo Fede?
Per risolvere questi dubbi amletici è giunto in mio soccorso Warplanes Modern Fighting Aircraft, ovvero una completa ed esauriente enciclopedia multimediale che racchiude un po' tutta la storia dei conflitti aerei dell'epoca moderna.
Il periodo considerato va dal 1976 al 1994.



Guerra nei cieli

Nella cartina mondiale che apre il multimedia gli anni sono contrassegnati con un tasto premendo il quale sulla cartina appaiono sovraimpresse le indicazioni del conflitto e le parti coinvolte. A volte può trattarsi solo di combattimenti fortuiti o temporanei, legati al caso e catalogati come incidenti diplomatici tra superpotenze. Altre volte si tratta invece di conflitti in piena regola.
E, proprio nell'ottica di illustrare le battaglie aeree più significative di questo ultimo lustro, nel multimedia trovano grande spazio il conflitto Arabo-Israeliano e La Guerra del Golfo.
Interagendo con il multimedia avrete tutte le informazioni che vi interessano: tipo di aerei coinvolti nell'operazione, armamento, foto delle missioni e via dicendo.
Inoltre sono contenute nel CD-ROM tre grandiose simulazioni di volo di altrettanti apparecchi: A 10, C-130, Su-27 che disegnano traiettorie impressionanti a pieno schermo.
Ritengo che Warplanes sia una interessantissima opera sia per appassionati che per neofiti del volo.
Per tutti coloro che invece sono rimasti delusi e, a rigor di introduzione, si aspettavano uno spettacolare CD-ROM dedicato ad Emilo Fede non possiamo far altro che spendere qualche parola di speranza, anzi di "Fede": vedrete che prima o poi la Maxis provvederà a colmare anche questa imperdonabile lacuna.

M.C.

LEGENDA

SISTEMA DI VALUTAZIONE
Il Cd è diviso in quarti per indicare il giudizio del prodotto multimediale recensito.

- SCARSO
- SUFFICIENTE
- INTERESSANTE
- IMPERDIBILE

Il tipo di CPU necessaria e, in caso, la sua velocità.

La velocità di trasferimento dati richiesta al CD-ROM.

Indica il sistema operativo necessario per fare girare il software.

Quanto spazio occupa su HD l'installazione.

Le schede video supportate.

La memoria necessaria.

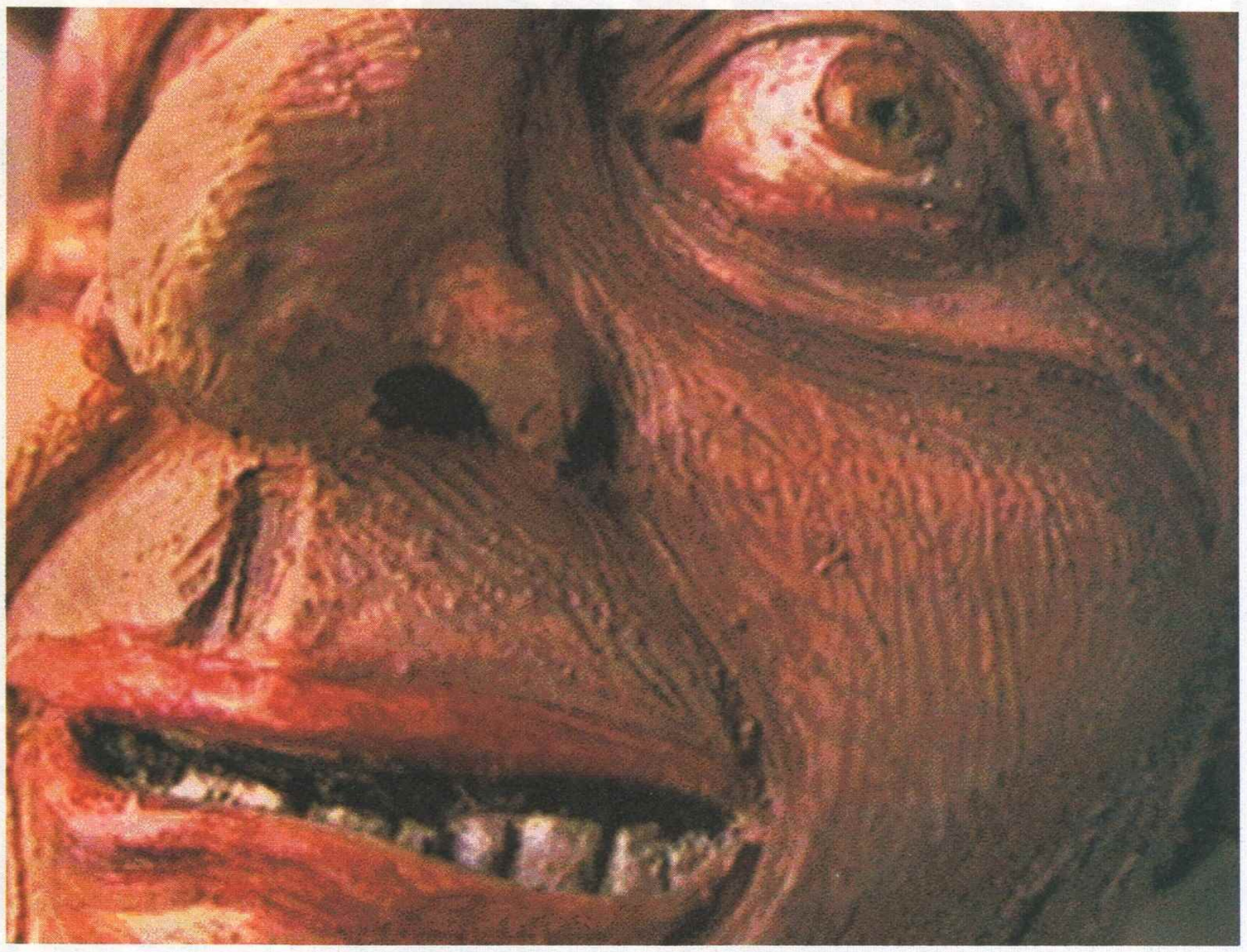
Qui troverete indicate gli accessori come joystick o mouse indispensabili per il programma.

CPU	CD-ROM	RAM
386	150	640K

HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
3MB	VGA MCGA	AD	JOYSTICK

AD	AdLib
AG	AdLib Gold
RL	Roland LAPC-1 o MT-32
SC	Roland SCC-1
GM	General MIDI
US	Gravis Ultrasound
SB	Sound Blaster
SP	Sound Blaster Pro
S6	Sound Blaster 16
PA	Pro Audio Spectrum
P6	Pro Audio Spectrum 16
AR	Aria

THE RESIDENTS' GINGERBREAD MAN



Tornano dunque i Residents con un nuovo capolavoro, un CD-ROM che eguaglia, e sotto alcuni aspetti supera, in bellezza, musicalità e fascino la loro "opera prima" in questo formato.
Ma facciamo un passo indietro, perché c'è l'ipotesi che non tutti, (ahi, ahi!) conoscano i Residents. Per dirla brevemente, a questo nome corrisponde un gruppo musicale americano i cui componenti si celano nel mistero e nell'anonimato ormai da decine di anni. Un periodo nel quale i Residents hanno sfornato più di 20 album, tutti innovativi e sperimentali, spesso caratterizzati da peculiari invenzioni, comunque tutti di grande qualità anche se poco conosciuti al grande pubblico. Una particolare attenzione all'elettronica, una proiezione continua verso il "nuovo" li ha poi portati, in questi ultimi anni, a sperimentare l'interattività e le potenzialità offerte dal mondo multimediale. Il loro ultimo - pardon, "penultimo" - lavoro, il CD-ROM "The Residents' Freak Show", è stato una delle rivelazioni e dei fenomeni commerciali più eclatanti, a livello mondiale, di tutto il 1994 (quasi 10 milioni di copie vendute). Freak Show era un curioso e malinconico viaggio tra i cosiddetti "mostri" da baraccone del circo, persone dalle fisionomie segnate, dai lineamenti del volto sconvolti, dalla corporatura sbilenca, ma comunque "persone"; un dichiarato omaggio alla poesia felliniana corredato di sonorità e atmosfere crepuscolari che aveva dunque fatto conoscere i Residents anche agli abitanti del pianeta Multimedia. Ora tornano, abbiamo detto, e li rincontriamo esattamente al punto in cui li avevamo lasciati. Pronti per un nuovo viaggio in una dimensione di stranezze e di personaggi caratteristici che è decisamente l'ideale continuazione del "Freak Show".

GENERE MUSICAL-INTERATTIVO
CASA ION

motorola	DOUBLE SPEED	RAM
68040		8MB

HD	VIDEO	SYSTEM	ACCESSORI
1 MB	8 BIT MIN.	7.1	MOUSE

Teste e volti che paiono usciti da un racconto di Stephen King o da un film di Dario Argento svolazzano e ruotano sullo schermo; un' inquietante pupazzetto di marzapane guida l'esplorazione dei 9 raccapriccianti faccioni che vi si presentano all'inizio; l'interazione, tutta a colpi di mouse, con le videate che scorrono veloci sullo schermo crea strisce di colore, metamorfosi e contorcimenti facciali (dei personaggi del CD ma anche vostri...); il tutto sull'incalzare di una colonna sonora stupenda, che meriterebbe l'ascolto indifferentemente dal fatto di accompagnarsi ad un vero carnevale di immagini. E in effetti... i Residents hanno pensato anche a questo: il formato particolare di questo CD-ROM lo rende compatibile con i "vecchi" normalissimi lettori CD-Audio. A parte la traccia n° 1, studiata e realizzata integralmente in un formato digitale che comprime i dati necessari al vostro computer (e che vi consiglio di saltare a pie' pari se non volete "grattugiare" i sensori del vostro lettore audio) tutte le altre tracce (cioè dalla 2 alla 11), possono tranquillamente e godibilmente essere solo "ascoltate" oltre che "viste" e "smanettate" con il vostro computer.

Follie musicali

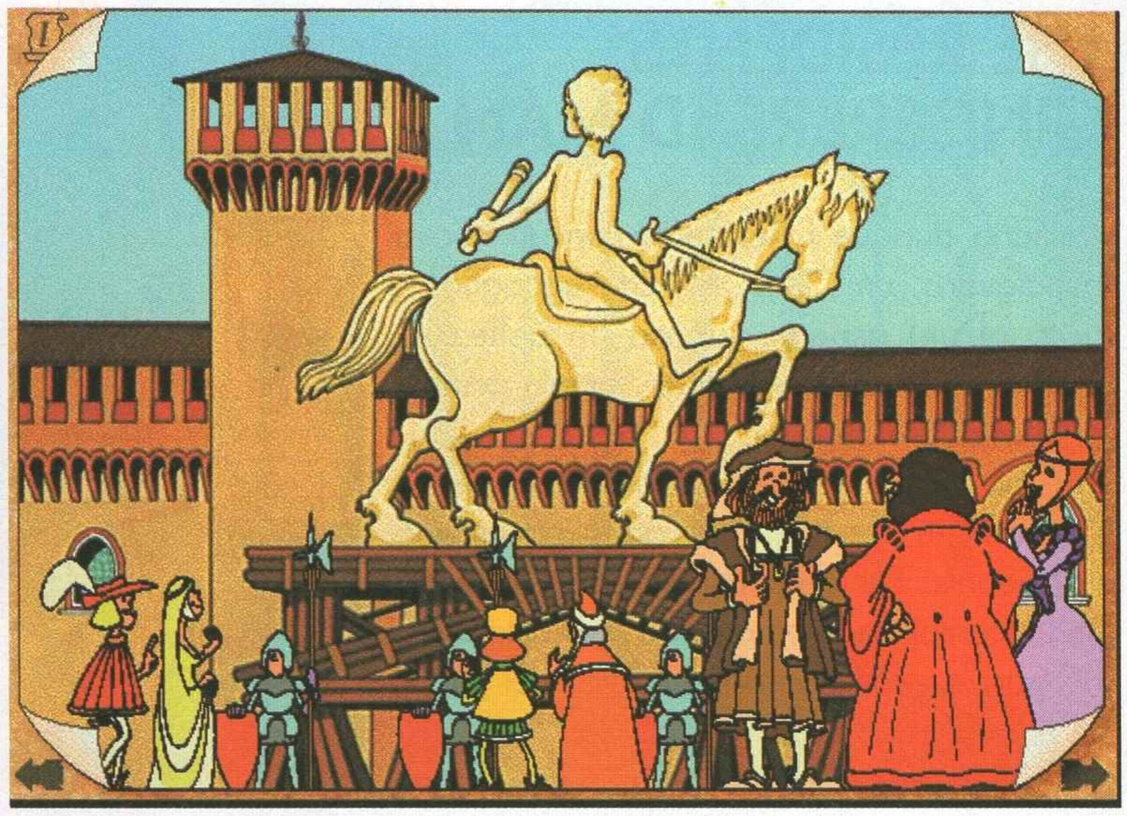
In definitiva, per distogliersi dai soliti allucinanti "corri e spara" o per riposarsi dagli stressanti enigmi di complicati "arcade" non potrei suggerirvi niente di meglio che trastullarvi con questi giocherelloni dei Residents... provare per credere!

Max Pantani

LEONARDO DA VINCI E IL SEGRETO DELLA GIOCONDA

"Leonardo da Vinci e il segreto della Gioconda" appartiene alla nuova generazione di CD-ROM made in Italy che, finalmente, osano lasciarsi alle spalle montagne di dati freddi per un uso più gioioso di questo mezzo. Disponibile, su di un unico disco, in versione Macintosh e MPC, il CD-ROM propone la biografia di Leonardo da Vinci in un autentico cartone animato uscito dai disegni di Enzo Marciante, nota

"Alla scoperta del mondo di Leonardo da Vinci"

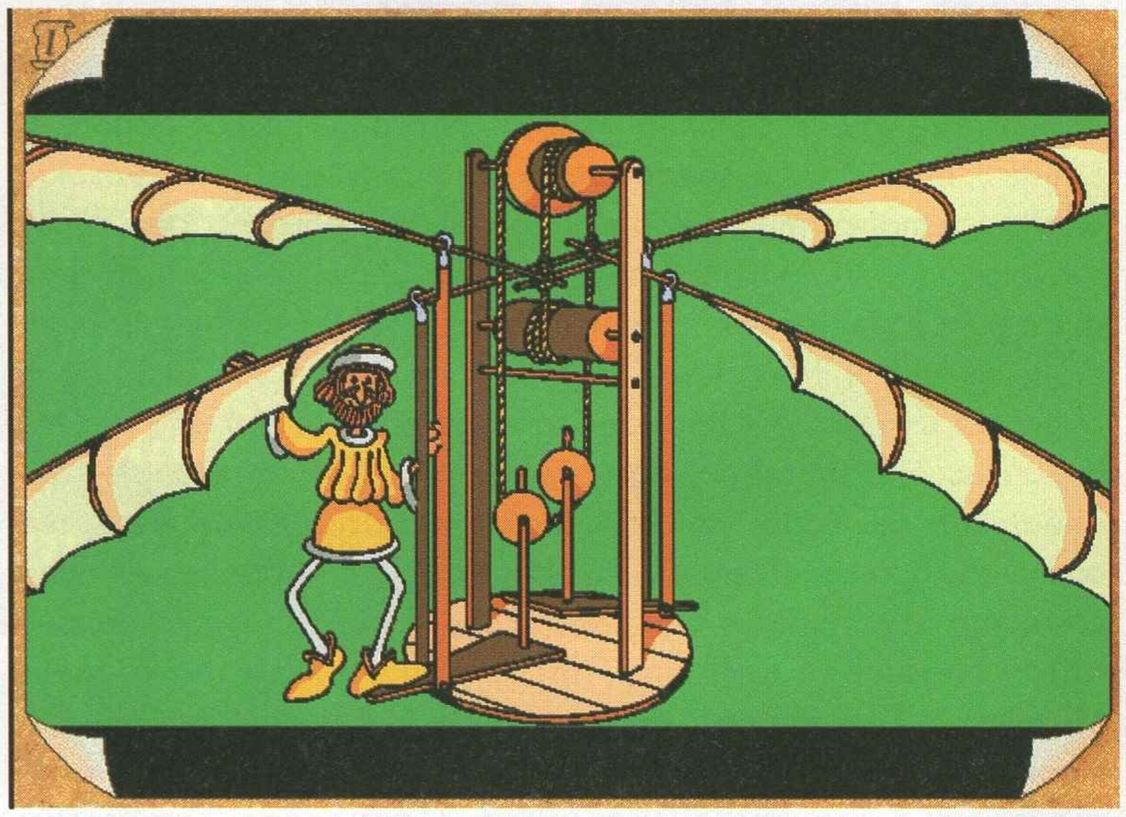


GENERE MUSICAL-INTERATTIVO
CASA ION

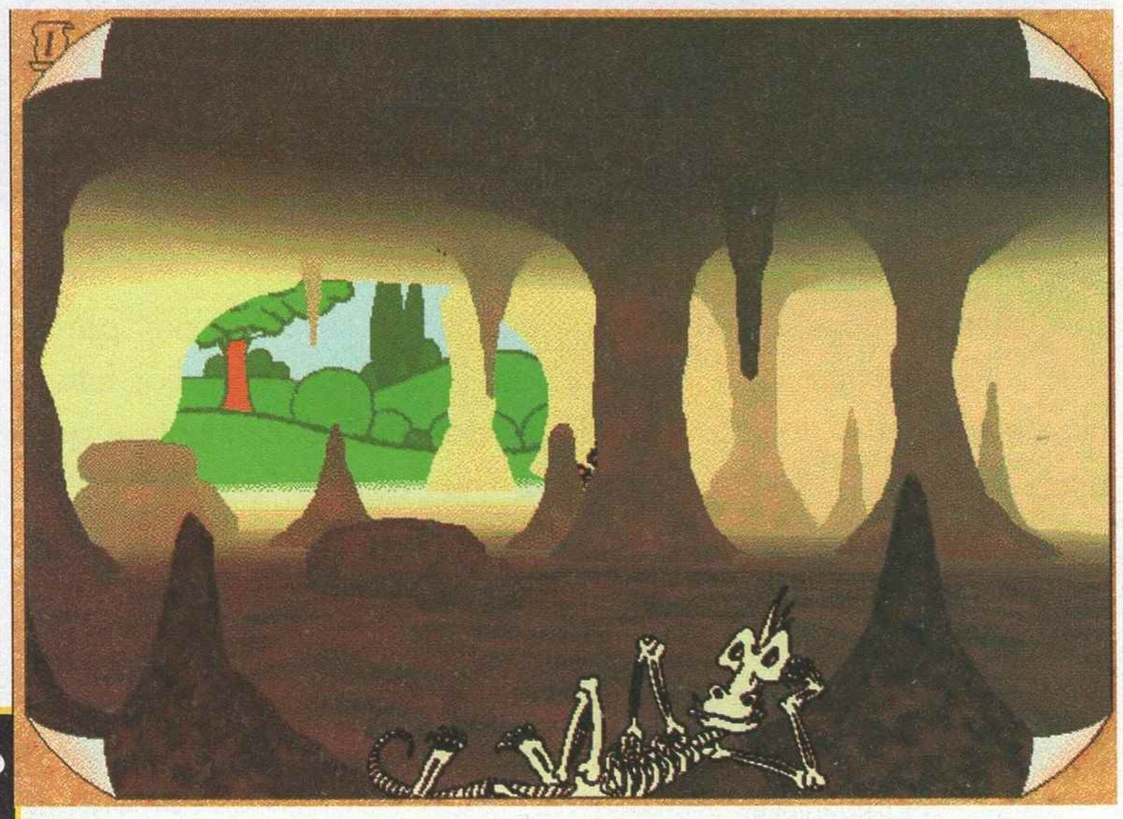
motorola	DOUBLE SPEED	RAM
68040		8MB

HD	VIDEO	SYSTEM	ACCESSORI
1 MB	8 BIT MIN.	7.1	MOUSE

Tutto Da Vinci



firma del fumetto italiano. Nel "Leonardo da Vinci e il segreto della Gioconda" il contenuto didattico, offerto sotto forma di libro multimediale che quindi non si sfoglia ma si naviga, è arricchito da una notevole quantità di giochi. Attraverso di essi sarà possibile "scoprire il segreto della Gioconda" ossia il mistero che avvolge il suo enigmatico sorriso. Con la storia di Leonardo e le sue principali invenzioni, il CD-ROM offre un (per)corso didattico in lingua italiana, ottimo supporto per esercitare l'apprendimento con la formula



imparo e mi diverto: formula coniata da quella pedagogia invisibile detta edutainment che ormai sta diventando una vera e propria punta di diamante dell'editoria elettronica per ragazzi.
Una volta installato il CD-ROM, si attiva una navigazione tridimensionale che vi guida verso un antico libro che si apre sull'indice del programma. Sulla pergamena che compare sono infatti presenti i due grandi itinerari che è possibili scegliere: Storia e Invenzioni. Selezionando Storia si accede ad un sotto-indice nel quale sono rappresentati i dieci episodi (più un epilogo) in cui è stata suddivisa cronologicamente la vita di Leonardo da Vinci. Da questo punto è possibile "entrare" direttamente nel vivo del racconto, cliccando una delle icone presenti.
Ogni episodio della vita di Leonardo da Vinci è composto da due scene principali (che possono essere collegate fra loro da scene di paesaggio) e da una serie di quadri di navigazione ai quali si acce-

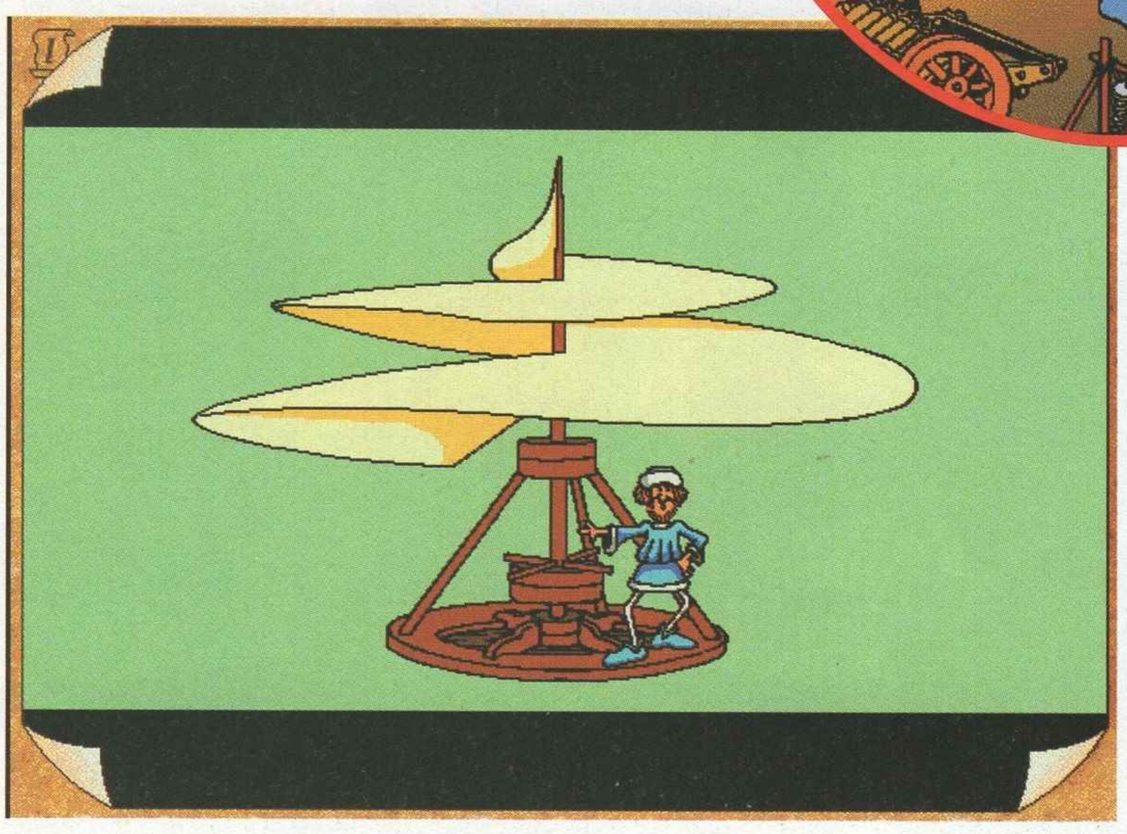
GENERE LUDICO/EDUCATIVO
CASA RIZZOLI MULTIMEDIA

CPU	CD ROM	RAM
486	150	4MB

HD	VIDEO	SHEDE SONORE	ACCESSORI
-	VGA	SD	MOUSE

Ma c'è di più... tutte le scene principali, al termine dell'animazione, cambiano cornice e diventano interattive. La cornice rossa vi avvisa che se cliccate sulla scena potete attivare divertenti gag animando l'ambiente e i personaggi.
In ogni momento potete tornare all'indice selezionando la "I" sull'angolo in alto a sinistra della cornice.
Se scegliete "Invenzioni" accedete ad un sotto-indice che vi presenta

de dalle scene principali. La trasformazione dell'icona del mouse in un ometto che cammina, vi informa che in quel punto potete "navigare" e vedere quello che succede intorno alla scena principale da cui siete partiti. Alcune scene di navigazione possono proseguire verso altre a cui potete accedere sempre trovando l'ometto che cammina.



le principali macchine leonardesche.
Cliccando a piacere su ognuna di esse, potete vederne il funzionamento spiegato da Zoroastro, il fedele amico e collaboratore di Leonardo.
Se durante l'esplorazione delle scene principali trovate l'icona della Gioconda, potete, cliccando su di essa, attivare un gioco; i giochi sono molteplici e di varia natura: di abilità, di memoria, di prontezza e fortuna e ognuno di essi rappresenta una tappa per scoprire "il segreto della Gioconda". Se vengono trovati tutti i giochi, nell'epilogo finale si attiverà l'accesso alla soluzione del mistero.
Il CD-ROM contiene due versioni MAC e MPC.
La versione Macintosh è stata sviluppata con Macromedia Director e Hypercard, sfruttando le nuove potenzialità di Quick Time 2.0.
Per la versione MPC sono stati utilizzati Macromedia Director e Quick Time 2.0.
Tutti i disegni delle animazioni sono stati acquisiti tramite computers Macintosh con i qualli sono stati anche realizzati tutti gli interni delle stanze che vantano una grafica 3D.
La versione MPC è stata sviluppata su computers Pentium e 486.

M.C.

Rivenditore Autorizzato TOP computer

ODIS S.R.L.

COMPUTERS E VIDEOGIOCHI • ACCESSORI • VENDITA ALL'INGROSSO

PIAZZA DI PONTE LUNGO 31 • ROMA
TEL. 06/7016436 • FAX 7030635
OLTRE 1.000 TITOLI • 200 MQ DI ESPOSIZIONE

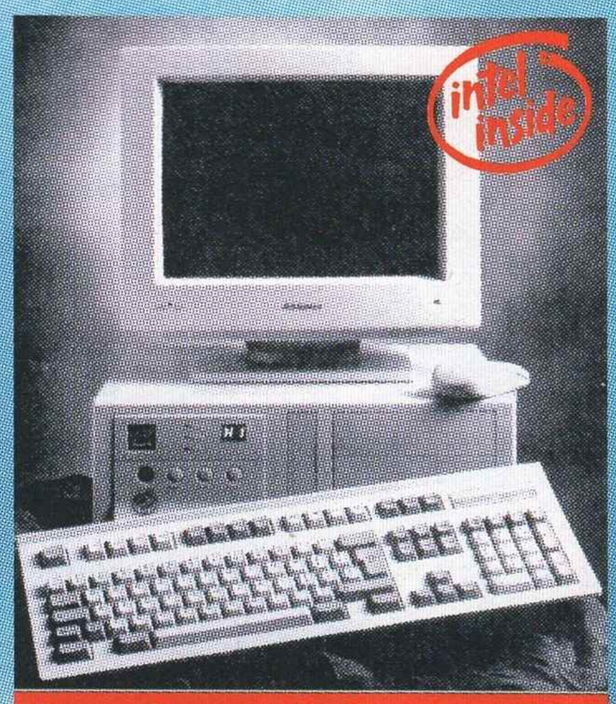
PC CD-ROM

CENTRAL INTELLIGENCE	L. 109.900
DR. RADIAKI	L. 79.900
VIRTUAL WARLOS	L. 79.900
SIM CITY	L. 39.900
VIRTUOSO	L. 89.900
GAMES COLLECTION	L. 55.000
WINDOWS PROGRAMS	L. 40.000
SHARING 2700 TRUE	L. 40.000
DUNE	L. 35.000
GAME TREASURE	L. 35.000
EDUCATION PLATINUM	L. 40.000
THE BEAUTY OF S. FRANC.	L. 34.900
PROFESSIONAL MUSIC	L. 74.900
BEST OF SHAREWARE	L. 99.000
VENUS 1 - 2 EXTRA	L. 74.900
POWER DRIVE	L. 89.900
TWIN CALIBRE	L. 49.900
COMPANION	L. 55.000
GAME GALORE	L. 35.000
GAME TREASURE	L. 35.000
ALTERMEDIA 2	L. 79.900
BIBBIA	L. 79.900
TUTTO FELLINI	L. 109.900
IL DIZIONARIO ITALIANO	L. 199.000
I MONDIALI DI CALCIO	L. 79.900
COMMAND STARSHIP	L. 59.900
VIAGGI NEL MONDO	L. 59.900
CINENCICLOPEDIA	L. 149.900
LA DIVINA COMMEDIA	L. 269.000
IL MONDO DEGLI ANIMALI	L. 59.900
ROCKET RANGER	L. 39.900
GHOSTBUSTERS II	L. 39.900
HARDBALL	L. 39.900
THE THREE STOOG.	L. 39.900
BURNTIME	L. 69.900
NEW YORK	L. 49.900
AIR WARRIOR	L. 54.900
MAGIC ITALY	L. 75.000
GAMES EXPERT VI	L. 39.900
BUGS BUNNY	L. 45.000
BETTY BOOP	L. 45.000
PSYCHO KILLER	L. 39.900
WOMEN IN MOTION	L. 39.900
SECRET WEAPONS	L. 49.900
LEMMINGS 2	L. 49.900
LEMMINGS D. PACK	L. 49.900
AUTOMOBILE R. 94	L. 99.900
COLLEGE GIRLS	L. 89.900
HUMANS 1 + 2	L. 89.900
IMAGE WAREHOUSE	L. 249.900
CRISTMAS X WINDOWS	L. 49.900
MONKEY ISLAND 2	L. 99.000
INDIANA JONES 4	L. 99.900
DAY OF THE TENTACLE	L. 99.900
DRACULA IN LONDON	L. 99.900
JURASSIC PARK	L. 79.900
F-117A + F-15 II	L. 129.900
GABRIEL KNIGHT	L. 199.900
HILL STREET B.	L. 35.000
BICYCLE SOLITAIR.	L. 39.900
PINBALL W. CUP	L. 99.900
WORLD CUP YEAR 94	L. 99.900
QUANTUM GATE	L. 139.900
F-117A	L. 49.900
UTILITIES PLAT.	L. 39.900
ENCARTA 95	L. 139.900
FAMILY FUN	L. 33.900
ULTIMATE BODY BLOWS	L. 69.900
CLASSIC CARTOONS	L. 39.900
CREATURE SHOCK	L. 129.900
NASCAR RACING	L. 129.900
SIM CITY 2000	L. 129.000
COMMANDER BLOOD	L. 99.900
SPACE PIRATES	L. 89.000
WORLD CUP GOLF	L. 119.900
SOCCER INTERNATIONAL	L. 59.900

PC 3,5"

MASTER OF MAGIC	L. 119.900
SAIL SIMULATOR	L. 59.900
FLEET DEFENDER SCENARI	L. 45.000
RETRIBUTION	L. 89.900
ARMORED FIST	L. 109.900
COMBAT CARS 3	L. 79.900
STAR TRAIL	L. 99.900
GOLF VERSION 2	L. 99.900
CHAMPIONSHIP MANAGER	L. 39.900
FANTASY MANAGER	L. 69.900
GIOCHI ECONOMICI	L. 9.900
BATTLE BUGS	L. 89.900
RED BARON	L. 39.900
DELTA V	L. 119.900
STAR CRUSADER	L. 99.900
BURNTIME	L. 69.900
JOHN M. FOOTBALL	L. 19.900
ABANDONED PLACES	L. 29.900
GUY SPY	L. 29.900
688 ATTACK SUB	L. 19.900
THE HORDE	L. 99.900
ZEPPELIN	L. 109.900
EVASIVE ACTION	L. 89.900
MERLIN CHALLENGE	L. 45.000
CANNON FODDER 2	L. 79.900
HEROES OF 357	L. 39.900
CARL LEWIS CHALL.	L. 39.900
MARIO ANDRETTI	L. 39.900
SIM LIFE	L. 49.900
SPACE HULK	L. 49.900
THE INCREDIBLE MAC.	L. 59.900
AIR COMBAT CHUCK	L. 39.900
DYNABLASTER	L. 39.900
SIMEARTH	L. 49.900
POWERMONGER	L. 39.900
STAR CONTROL II	L. 39.900
BIRDS OF PREY	L. 49.900
CHUCK YEAGER'S	L. 39.900
RACE INTO SPACE	L. 39.900
BUDOKAN	L. 19.900
BATTLECHESS 4000	L. 49.900
SPEED RACER	L. 49.900
WAXWORKS	L. 49.900
REX NEBULAR	L. 49.900
FAIRY TALES	L. 49.900
FIRETEAM 2200	L. 29.900
HYPERSPEED	L. 39.900
GOBLINS 3	L. 99.900
PAPERBOY 2	L. 39.900
FINAL FRONTIER	L. 29.900
SHADOWORLDS	L. 49.900
BICYCLE POKER	L. 39.900
OPERATION COMBAT 2	L. 29.900
TIE FIGHTER	L. 129.900
STRIKE II	L. 29.900
MONDIALI ENC.	L. 69.900
THE BEVERLY HILL.	L. 59.900
THE ROCKETEER	L. 49.900
LOW BLOW	L. 29.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 99.900
PRINCE OF PERSIA 2	L. 99.900
ROBINSON'S REQUIEM	L. 99.900
THE BATTLE OF BRIT.	L. 115.000
LORDS OF THE REALM	L. 99.900
DAWN PATROL	L. 99.000
ALL NEW WORLD LEMMING	L. 99.000
BRIDGE CHAMPION	L. 89.900
FLIGHT 2 COMMANDER	L. 135.000
POWER GAME II	L. 69.900
SPACEWRECKED	L. 29.900
EYE OF THE BEHO. III	L. 39.900
DOOM II	L. 119.900
THE CLUE	L. 89.900
THE CHAOS ENGINE	L. 79.900
EXTASY	L. 19.900
TAKE DOWN	L. 19.900

486-DX 2-66 VESA®



- Personal Computer TOP 486®
- CPU INTEL 80486 DX 2-66
- RAM 4 Mb - MB VESA LB 256 Kb Cache 3 SLOT LB
- Scheda video SVGA 1024x768 - 512 Kb
- Floppy 1.44 Mb - 3,5"
- Controller - 2 Seriali 1 Parallela - 1 Gioco
- Tastiera italiana 102 tasti
- HD 365 Mb con OS Warp Ver. 3 + Bonus Pak
- Mouse TOP 2900 dpi Microswitch
- Monitor colore ADDONICS 14" SVGA 1024x768x0,28, Low Emission, non interlacciato

L. 2.199.000

Software incluso nel prezzo OS/2 Warp

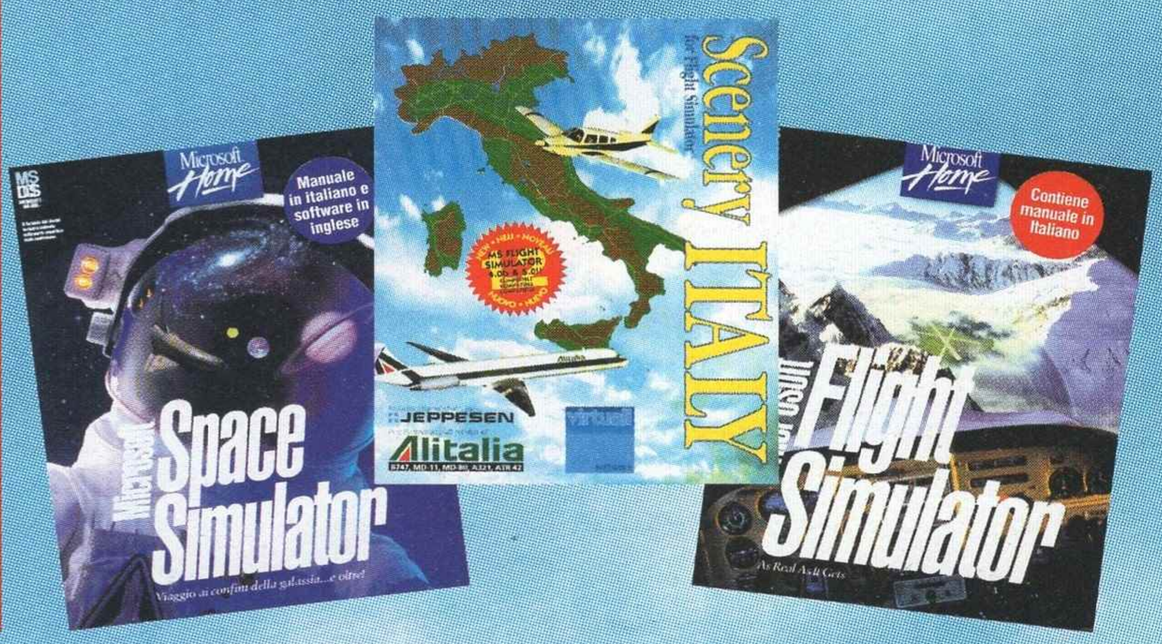
BONUS PAK CONTIENE:

IBM Works:
- Elaborazione testi
- Foglio di calcolo
- Strumento per creazione di diagrammi
- Data Base
- Reporter Writer

Personal Information Manager:
- Calendario
- Rubrica degli indirizzi e lista impegni

Fax Works:
- Permette di inviare un fax premendo un solo tasto

CD-ROM Doppia velocità
+ SOUND BLASTER Mozart 16 Bit - B.T.C. **L. 419.900**

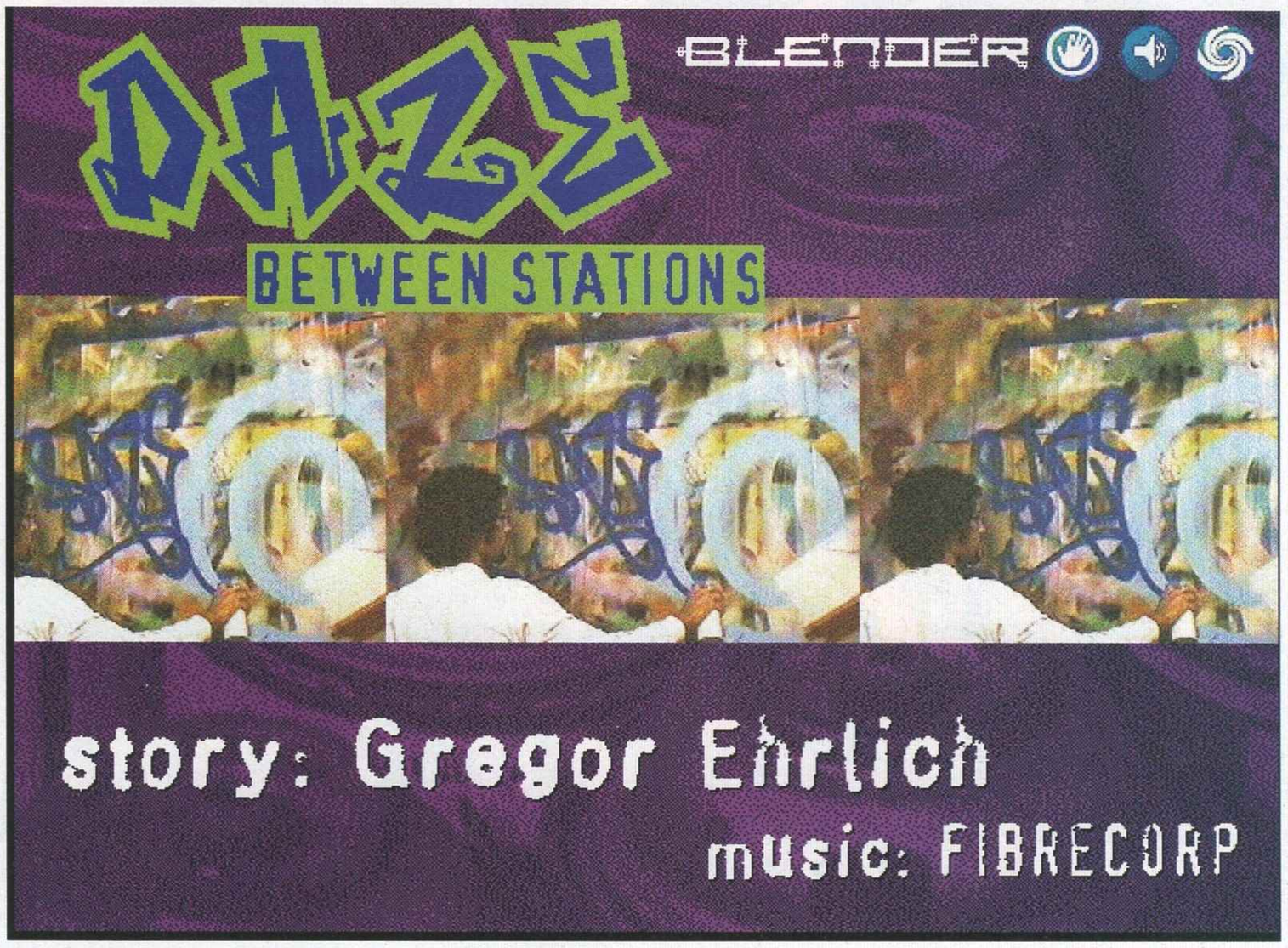


VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA • RIPARAZIONE, RICAMBI E ASSISTENZA IN SEDE • PREZZI IVA INCLUSA

I NOMI ED I MARCHI RIPRODOTTI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI.

BLENDER

The interactive pop culture magazine vol 1.2



GENERE MUSICALE
CASA BLENDER

CPU	CD-ROM	RAM
386	150	4MB

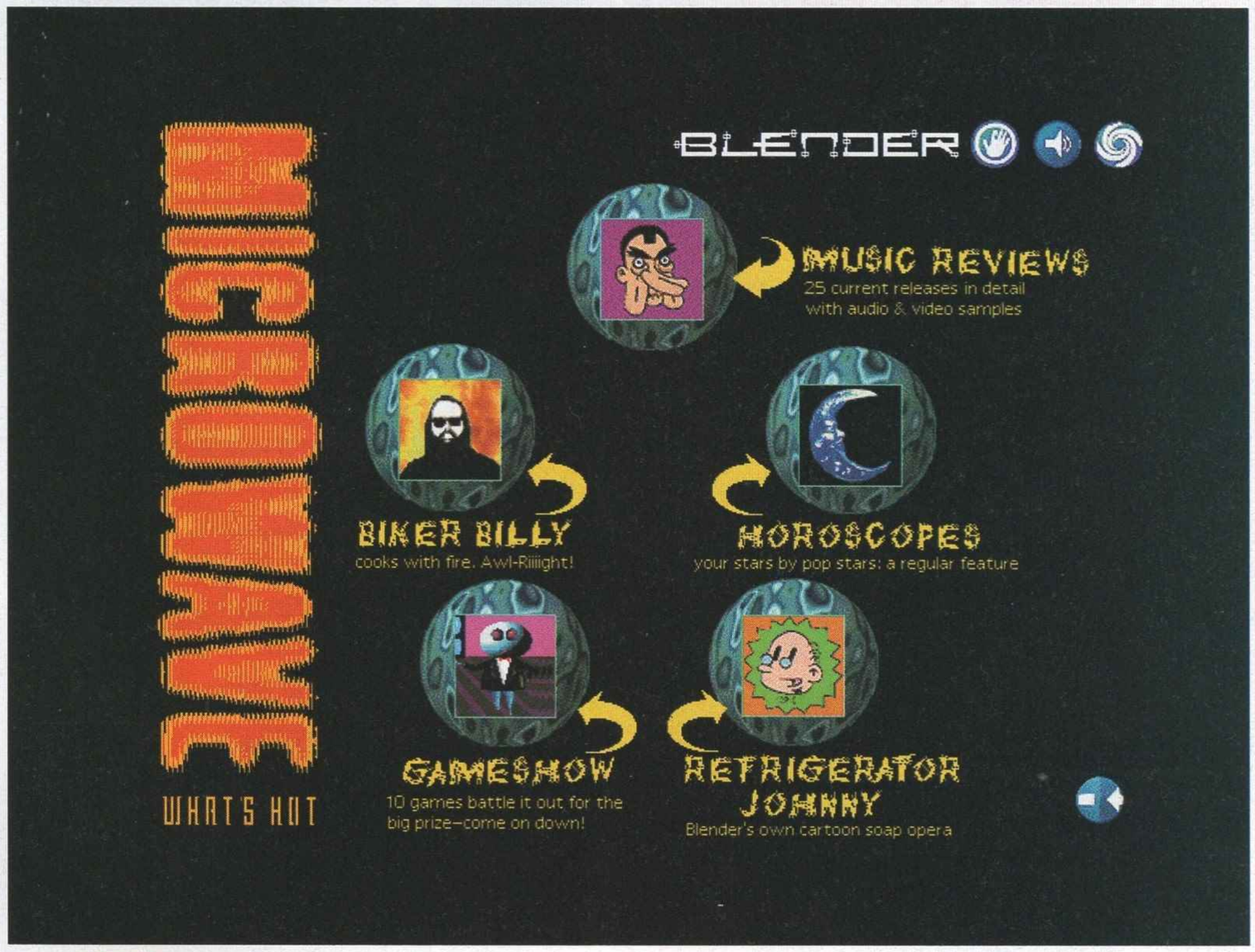
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
-	UGA	SB	MOUSE

"L'unico giornale che l'edicolante non vi metterà mai da parte"

GENERE MUSICALE
CASA BLENDER

MOTOROLA	DOUBLE SPEED	RAM
68030		6MB

HD	VIDEO	SYSTEM	ACCESSORI
-	256 COL.	7.1	MOUSE



'n' Pepa, The Cramps, Mojo Nixon, Deee-Lite, Radiohead, ad un test interattivo sull'amore magistralmente introdotto da uno dei pesi massimi della canzone cioè Barry White.
Un'altra opzione consente di accedere ad una linea diretta con Bill Clinton alla Casa Bianca, per sapere tutto quello che succede dietro le quinte della mitica "White House".
Devo confessare che la sensazione dopo un po' è di smarrimento sincero e assoluto, non si capisce bene il filo conduttore di quest'opera e non viene da credere che effettivamente ci sia.
Rispetto ad una bella rivistona con il suo indice e le pagine tutte sistemate secondo un ordine scientifico, Blender genera un po' di panico da: "dove caspita sono finito?".
La parte più apprezzabile di questo multimedia è senz'altro quella audio-musicale. Il sonoro è indubbiamente di buon livello e i 25 video musicali recensiti scorrono sul video con una certa fluidità generando l'impressione di trovarsi a vedere la TV sintonizzati su Videomusic.
Anche se pure in questo caso uno potrebbe chiedersi a che cosa gli serve vedere i filmati su Blender quando può tranquillamente "spararseli" in TV ad un rapporto qualità/prezzo nettamente inferiore.
Dunque l'esperimento giornale su CD-ROM non ha suscitato un grandissimo entusiasmo qui in redazione, anche se la partita è ancora aperta, infatti il "vol.1.2" riportato al termine del titolo introduttivo fa presagire altri capitoli di Blender, anche se non sappiamo precisarvi con che frequenza di uscita... .

M.C.

Rivista musicale

Tricks 'n' Tactics

Eccoci ad un'altra puntata della saga Enemy Unknown. In questa seconda parte vi diamo alcune dritte imperdibili per continuare a sterminare senza problemi i fastidiosi alieni che vi danno battaglia senza alcun ritegno.

UFO Enemy Unknown

SECONDA PARTE

ATTREZZATURE VARIE

Facciamo una rapida panoramica degli strumenti ausiliari messi a disposizione dagli ingegneri dell'X-Com.

I bastoni incapacitanti (Stun Rod) servirebbero a stordire gli alieni per poterli catturare vivi e portarli alla base per interrogarli. Il problema è che richiedono un contatto diretto con i nemici, una certa abilità nell'usarli e, come se non bastasse, non tutti gli extraterrestri possono essere storditi. Meglio dimenticarli, soprattutto in considerazione dell'esistenza di sistemi alternativi molto più efficaci, come lo Small Launcher.

Gli illuminatori elettrici (Electro Flare), invece, sono forse gli oggetti più utili di tutto il gioco. Come suggerisce il loro nome servono per illuminare le zone buie, e risultano indispensabili nelle battaglie notturne e al chiuso per stanare i rivoltanti succhiacervelli dale ombre in cui amano nascondersi. La cosa ideale è fornirne sempre almeno uno a ciascun soldato.

I Medi-Kit vengono al secondo posto nell'elenco degli oggetti utili. Costano parecchio, ma permettono di salvare la vita anche ai soldati più malconci - e subito. Non c'è niente di peggio che perdere un uomo perché è stato colpito di striscio e sta lentamente morendo dissanguato, mentre i suoi compagni stanno perdendo tempo a caccia di mostriciattoli. Nelle fasi iniziali serve almeno un Medi-Kit per ogni squadra, e col procedere del gioco sarebbe meglio aumentarne il numero sino a che ogni soldato ha il suo Medi-Kit sempre con sé.

Gli individuatori di movimento (Motion Scanner) sono molto comodi per localizzare gli alieni, ma hanno il difetto di rilevare *tutti* i movimenti in campo. Ciò significa che non possono essere usati nei Terror Site pullulanti di civili, e che devono essere impiegati solo *all'inizio* del turno, come primissima azione, per far sì che vengano rilevati solo gli extraterrestri e non i membri dell'X-Com. È più che sufficiente portarsene dietro uno solo per squadra nelle missioni in esterno, e un paio in quelle che si svolgono all'interno delle basi aliene e terrestri.

La sonda mentale (Mind Probe), infine, è poco più che un'inutile paccottiglia. La sua funzione è di rivelare le statistiche degli avversari, così da poter concentrare l'attacco sugli extraterrestri più pericolosi. Purtroppo, però, sfrutta la metà delle unità di tempo a disposizione di chi la utilizza limitandone notevolmente le capacità d'azione. Usarla o meno è questione di gusti, ma il consiglio degli esperti è di lasciarla decisamente perdere.

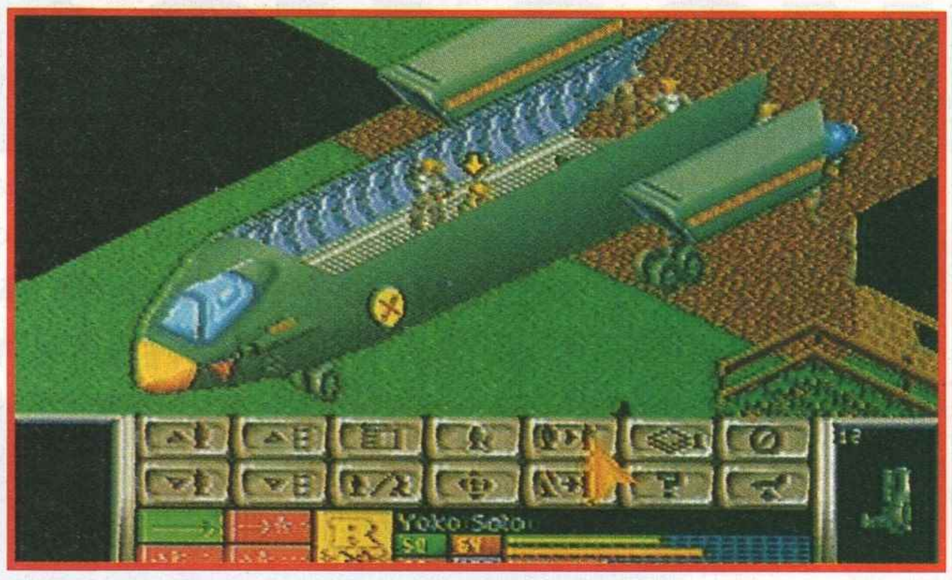
SOLDI, SOLDI, SOLDI!

La triste realtà della vita è che senza soldi non si sopravvive, e questo vale anche per i valorosi eroi dell'X-Com, che rischiano regolarmente di ritrovarsi in bolletta. Nel paragrafo sul posizionamento delle basi abbiamo già suggerito un buon sistema per ottimizzare le entrate. Una sua ulteriore applicazione è questa: dovendo scegliere se agire in un paese ricco o uno povero, la preferenza deve sempre andare a quello ricco. È cinico, ma funziona. Un altro modo per ridurre le spese è sostituire, non appena possibile, i veicoli in affitto con intercettori di costruzione propria, come spiegato nel paragrafo relativo.

Per ridurre gli stipendi, invece, non c'è altra soluzione se non quella di tenere sempre impegnati ingegneri e scienziati su qualche progetto. Gli scienziati possono poi essere allegramente licenziati non appena vengono completati tutti i campi di ricerca, mentre per gli ingegneri il discorso è un po' diverso, come vedremo fra breve.

Un ottimo sistema per guadagnare qualche soldo consiste nel vendere il materiale inutile accumulato nelle proprie basi. Ogni volta

che se ne presenta l'occasione, bisogna immediatamente vendere le parti di basi inutilizzate, i sistemi di difesa e di intercettazione che risultano superati e, naturalmente, gli oggetti. Armi e munizioni tecnologicamente obsolete, cadaveri di alieni e oggetti "duplicati" (le armi in eccedenza e le parti di UFO su cui è già stata compiuta una ricerca, per esempio) possono diventare un'ottima fonte di guadagno.



E qui tornano in ballo gli ingegneri di prima. Oltre agli oggetti recuperati sul campo, si possono naturalmente vendere oggetti prodotti in proprio grazie alle tecnologie a disposizione. In questo modo si possono guadagnare sino a 143.000 dollari per esemplare (costruendo e rivendendo un Hovertank/Launcher), anche se bisogna tenere in considerazione costi contingenti quali gli stipendi degli ingegneri coinvolti nel progetto e le materie prime impiegate. Come al solito, la preferenza per un corso d'azione piuttosto che un altro è una questione soggettiva.

Gli unici suggerimenti validi in tutti i casi si riferiscono a materiali speciali. Non bisogna vendere assolutamente mai, nemmeno per sogno, dell'Elerium-115, che è un materiale rarissimo e indispensabile in grandi quantità nelle fasi finali del gioco. Non bisogna mai tentare di produrre un UFO Navigation per rivenderlo (si perderebbero 70.000 dollari e il costo delle ore/ingegnere necessarie) e, a meno che non sia necessario, non si dovrebbero mai vendere gli Alien Alloy, che servono per la produzione di un sacco di cose.

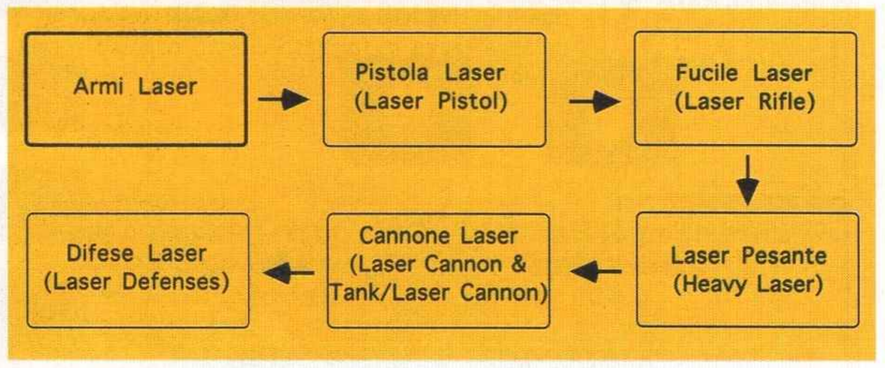
RICERCA SCIENTIFICA

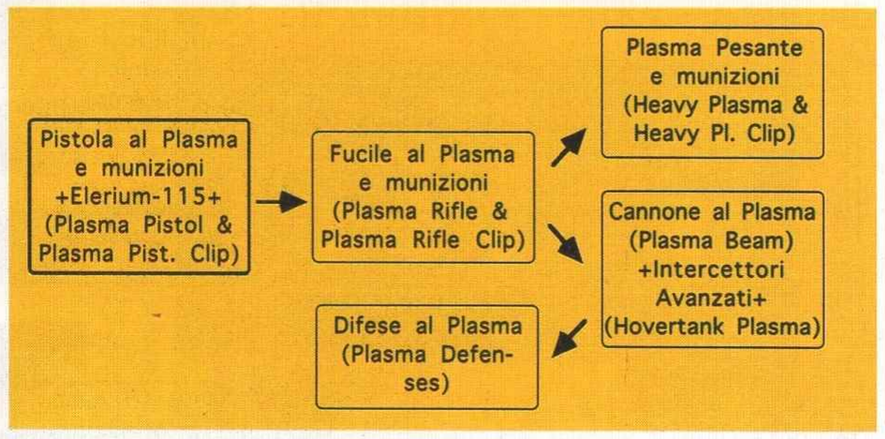
Crediateci o no, lo scopo di questo gioco è soprattutto completare tutti i possibili progetti scientifici di ricerca nel minor tempo possibile. Senza ricerca non si costruiscono armi e oggetti indispensabili, senza ricerca non si hanno a disposizione le armature e i Medi-Kit che servono per salvarsi la pelle, senza ricerca si spendono un sacco di soldi per avere risultati ridicoli e, soprattutto, senza ricerca non si può trovare la base su Marte che va distrutta per salvare la Terra. Questo significa che bisogna assumere tanti scienziati, farli lavorare all'inverosimile e ricordarsi di mettere in pratica le loro scoperte. All'inizio del gioco conviene studiare il Medi-Kit, immediatamente seguito dalla più potente arma al plasma disponibile, in modo da poter fare tanto male agli alieni e sapersi curare quando questi contrattaccano. Subito dopo bisognerebbe concentrarsi sulla tecnologia delle armi a stordimento (per poter catturare e interrogare gli alieni) e delle armi laser, per poter dotare i propri intercettori di armi di una certa potenza e per consentire battaglie campali rapide e precise. In quest'ultimo campo, naturalmente, è meglio dare la preferenza ai fucili laser come prima scelta.

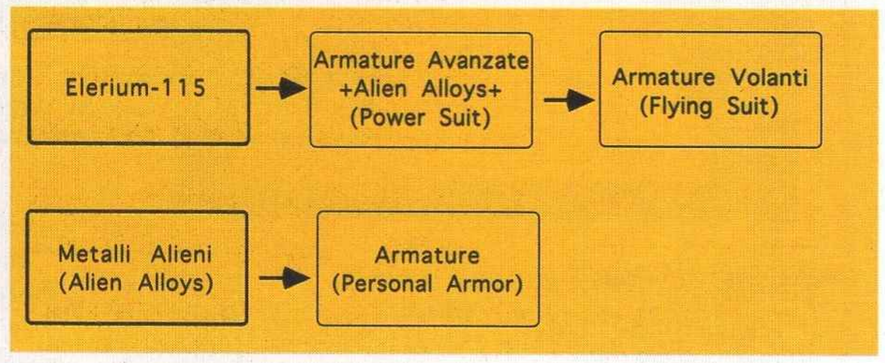
Non appena possibile, è indispensabile studiare anche le armature, per proteggere in maniera sensata i propri uomini. Questo campo di ricerca si dovrebbe rendere disponibile quando lo studio delle armi è già a buon punto, senza creare troppe sovrapposizioni. Un altro studio di priorità altissima è poi quello dell'Elerium-115, su cui si basano sistemi di propulsione e armi avanzate.

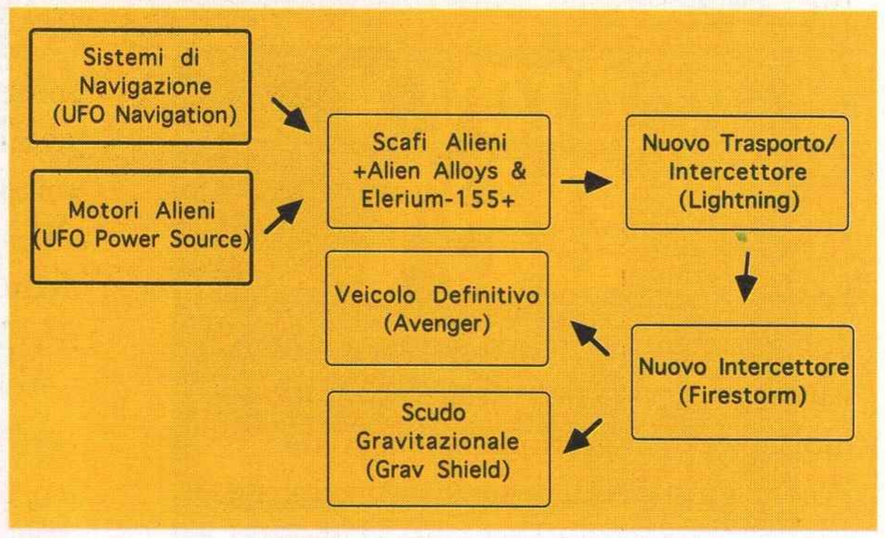
Una buona strategia è di assegnare a questi progetti di studio tutta la forza-lavoro a disposizione, in modo da ridurre al minimo i tempi necessari alla loro realizzazione. Quando tutti questi campi sono stati esplorati, però, conviene creare due gruppi di scienziati da dedicare a due campi di studio ben distinti. Un gruppo può essere dedicato allo studio degli UFO e dei loro componenti, che porta a sviluppare le tecnologie alla base degli Avenger e dei Firestorm. Il secondo team invece dovrebbe concentrarsi sullo studio e l'interrogatorio degli alieni: le loro scoperte condurranno all'individuazione della base marziana di Cydonia.

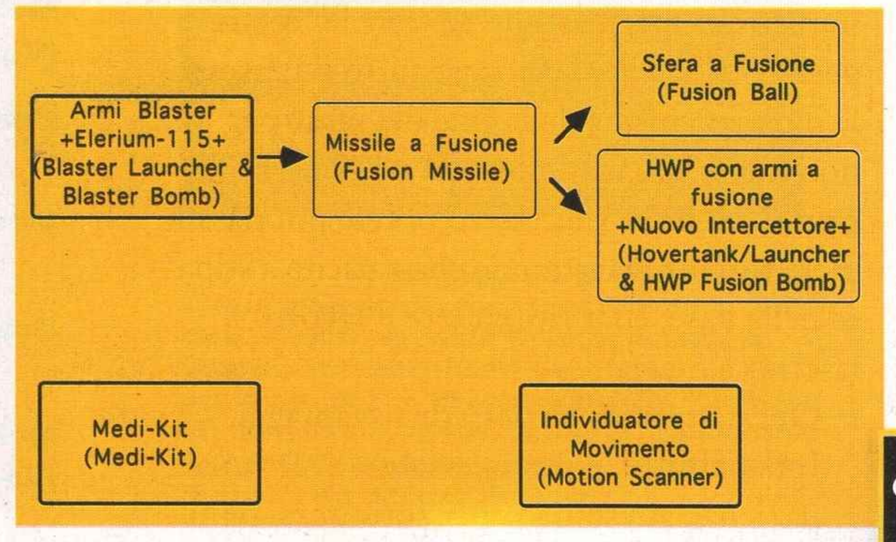
Terminata anche questa fase, gli scienziati potranno tornare a lavorare tutti insieme sullo studio delle armi pesanti necessarie nella battaglia finale. Quando sarete in grado di produrre Blaster Launcher, Blaster Bomb e altre raffinatezze del genere, i progetti di ricerca ancora "scoperti" dovrebbero essere davvero pochi: completando anche questi guadagnerete parecchi punti extra, raccolti i quali potrete tranquillamente spedire a casa tutti i vostri scienziati. Nel caso dovessero presentarsi nuovi progetti nelle ultimissime fasi, potrete sempre riassumere tutte le persone che vorrete. Come si evince da quanto detto sopra, i possibili campi di ricerca sono legati l'uno all'altro da relazioni precise, riassunte nel diagrammone seguente. (Nota: Tra parentesi compare il nome inglese degli oggetti resi disponibili dalla ricerca, e fra "+" le eventuali tecnologie richieste per intraprendere la ricerca).

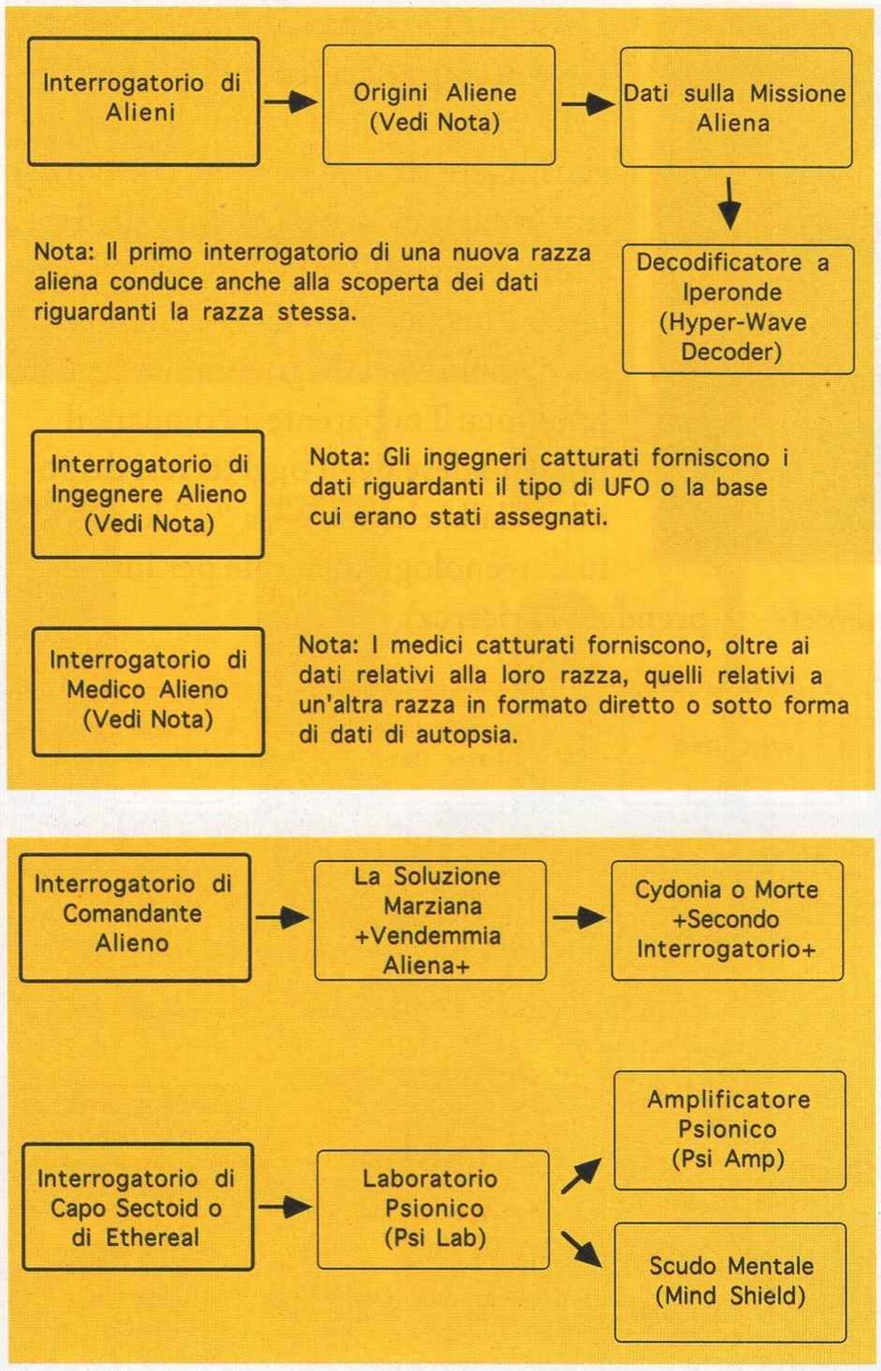


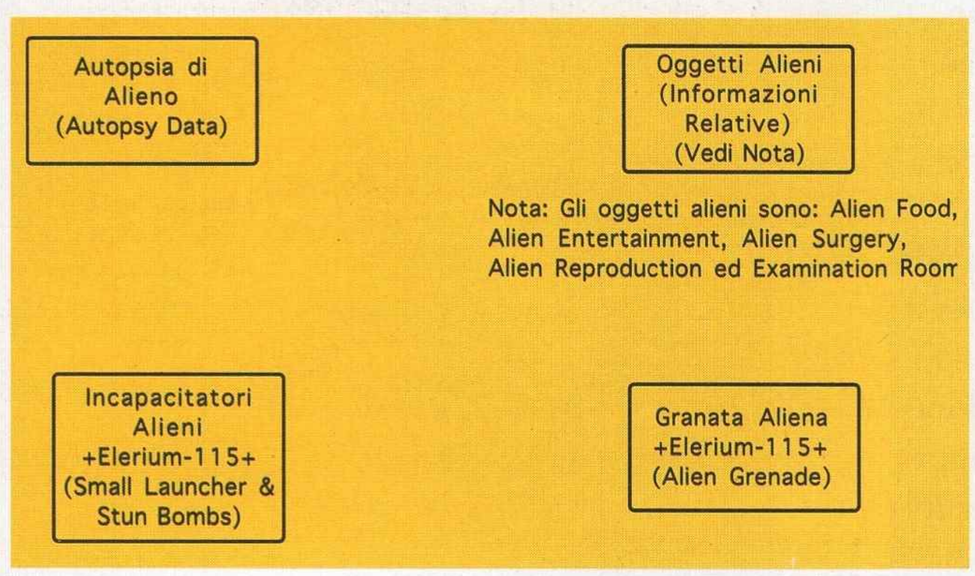








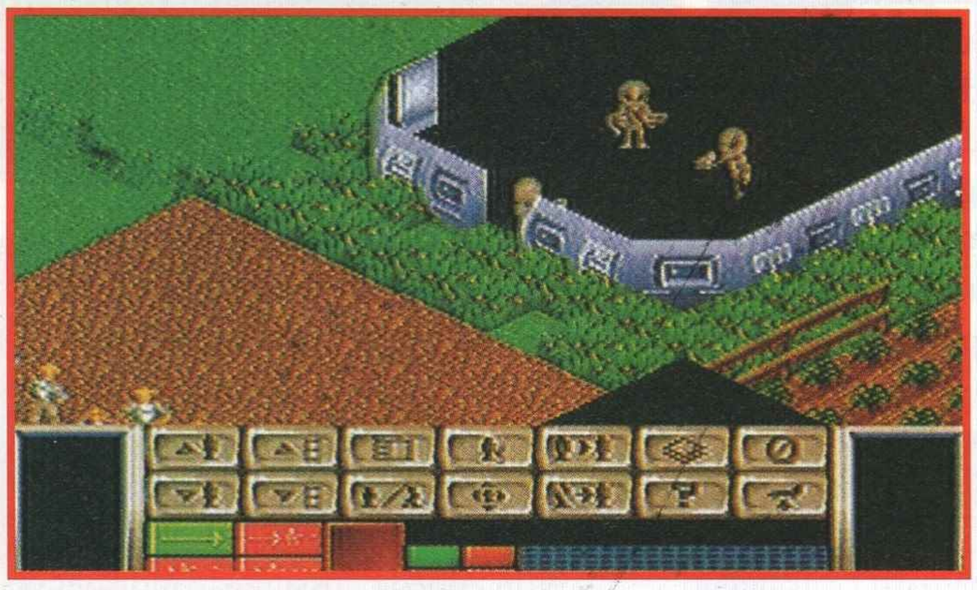




TECNICHE DI PRODUZIONE ANTISINDACALE

Se siete dei giocatori particolarmente subdoli e pazienti, potete sfruttare a vostro vantaggio uno sporco trucco comune a molti giochi di gestione manageriale. Poiché gli stipendi di scienziati e ingegneri vengono calcolati a fine mese, sulla base del numero di specialisti presenti nelle vostre basi, è sufficiente licenziare tutto il personale il giorno prima della fine del mese per non dover pagare nemmeno una lira. Il primo del mese successivo potete poi riassumere tutte le maestranze che riuscite a stipare nella base, e far riprendere il lavoro lasciato a metà.

Questa tecnica ha però due svantaggi. Innanzitutto, è indispensabile avere una pazienza sovrumana per sottoporsi ogni volta all'arduo compito di licenziare e riassumere centinaia di persone. In secondo luogo, i tempi di assunzione non sono del tutto immediati, e ogni mese si perdono circa 5 giorni ad aspettare che scienziati e ingegneri tornino al lavoro.



INTERCETTAZIONE DI UFO

Come viene ampiamente sottolineato nel manuale, il vostro scopo non è di distruggere i veicoli degli invasori, ma solo di abbatterli facendoli schiantare a terra. In questo modo potete spassarvela con una bella battuta di caccia all'extraterrestre, ma soprattutto saccheggiare l'UFO e tutto ciò che contiene.

Per questo genere di operazioni si usano gli intercettori: a voler essere precisi, all'inizio del gioco si usano gli Interceptor e successivamente i Firestorm.

La procedura da seguire è molto semplice. Innanzitutto si legge con attenzione il messaggio delle stazioni radar per scoprire le dimensioni del veicolo da abbattere. Poi si fa riferimento all'esperienza (o alla tabella seguente) per dedurre dalle dimensioni il tipo di avversario da affrontare.

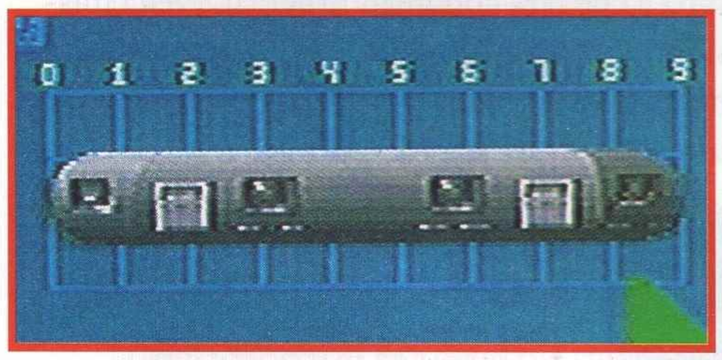
A questo punto si fa qualche considerazione sul tipo di veicolo da inviare. Quando si ha a che fare con un veicolo grande o molto grande vale la pena di valutare seriamente l'idea di spedire un Avenger ad affrontarlo. La quantità di danni che uno di questi UFO può infliggere ai nostri poveri intercettori è infatti notevole, e ci sono delle serie possibilità che siano gli alieni ad avere la meglio in combattimento. L'Avenger è il mezzo più resistente fra quelli a disposizione, e ha la non secondaria caratteristica di essere l'unico in grado di scappare da una corazzata che decida di entrare in un combattimento all'ultimo sangue. Come abbiamo già spiegato altrove, del resto, usare un Avenger presenta diverse controindicazioni di carattere economico/gestionale. Per evitare questo tipo di problemi si può optare per un attacco combinato da parte di due o più veicoli più piccoli: facendo qualche conto si scopre che due Firestorm bene armati possono essere più letali di un Avenger, e che tre o quattro sono in grado di abbattere anche i cattivi più cattivi in breve tempo, col vantaggio aggiuntivo di suddividere il fuoco dei nemici su più bersagli. Parlando di armi, vale la pena di sottolineare che, come al solito, non esiste una combinazione ideale di armi da usare in ogni data occasione. Molto dipende dal tipo di attacco che si vuole condurre, dal livello di difficoltà e dal gusto personale. In ogni caso, va tenuto in considerazione che ogni tipo di UFO ha un diverso livello di corazzatura: seguendo la disposizione della tabella, ogni modello richiede all'incirca un numero doppio di danni rispetto a quello che lo precede per poter essere abbattuto. Altre osservazioni

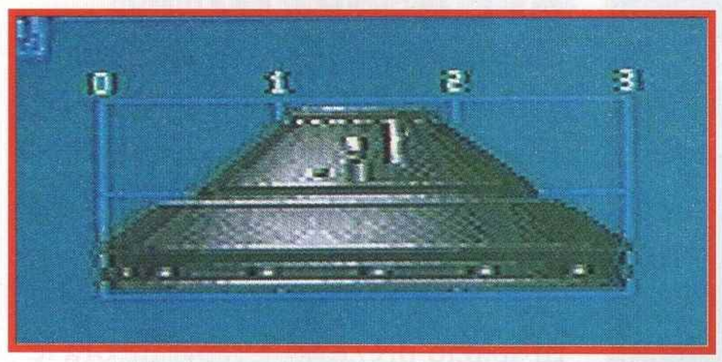
DIMENSIONI	TIPO DI UFO	VELOCITÀ MAX	POTENZA D'ATTACCO
Molto Piccolo (Very Small)	Scout Piccolo	2200	0
Piccolo (Small)	Scout Medio Scout Grande	2400 2700	1 2,2
Medio (Medium)	Vendemmiatore Rapitore	4000 4300	2,9 2,6
Grande (Large)	Nave di Rifornimenti Terrorizzatore	3200 4800	5,7 16,8
Molto Grande (Very Large)	Corazzata	5000	5,7

utili: col procedere del gioco conviene usare armi più potenti; non sta scritto da nessuna parte che gli UFO non possano essere tranquillamente distrutti in volo di tanto in tanto e, infine, ricordatevi che esiste una funzione per abbandonare la battaglia e tornarsene a casa vivi e con i propri vecoli relativamente intatti.

TECNICHE AVANZATE DI INTERCETTAZIONE

Una volta "presa la mano" con l'abbattimento di UFO, vale la pena di cominciare a valutare alcuni fattori accessori delle intercettazioni. Abbattere astronavi aliene sull'acqua non porta alcun vantaggio tecnologico o economico: quello che invece sfugge di solito è che abbattere un UFO genera l'approvazione (e il relativo aumento di fondi) del paese sul cui territorio il disco volante si schianta.





L'applicazione pratica di questa osservazione richiede una certa pratica nell'interpretare i segnali dei radar. Sino a che non si dispone di un decodificatore a iperonde, che dichiara esplicitamente la destinazione dei veicoli identificati, bisogna infatti essere capaci di capire dalla traiettoria e dalla quota dell'UFO dove questo sta per dirigersi. A questo punto si potranno lanciare gli intercettori come tradizione vuole, ma sarà possibile aspettare il momento più adatto per sforacchiare gli orribili ciucciatori di bulbi oculari. Il "momento più adatto" sarà ovviamente quello in cui l'UFO sta sorvolando uno dei paesi più facoltosi, indicati nella tabella pubblicata da qualche altra parte su queste pagine. In questo modo il vantaggio economico dell'intercettazione sarà massimo. Oltre al vile denaro, però, uno degli scopi per cui si abbattono gli alieni è poter saccheggiare le spoglie dei loro veicoli. Risulta quindi del tutto evidente che un UFO intatto può essere molto più appetibile di qualche lamiera contorta e radioattiva, devastata da una tempesta di sfere a fusione. Il tipo di intercettazione necessaria per mettere le mani su un'astronave in ottime condizioni è... non intercettarla. Invece di usare Firestorm, Interceptor ed Avenger si può infatti aspettare tranquillamente che i mostriciattoli atterrino nella loro destinazione, e posarsi placidamente al loro fianco con un normalissimo Skyranger. La parte brutta di questa tecnica (che permette oltretutto di risparmiare su proiettili e carburante) sta nel fatto che lo scafo non sarà l'unica cosa ad attenderci intatta. L'equipaggio, che solitamente subisce qualche perdita durante un impatto, sarà arzillo e pimpante, nascosto fra le ombre e pronto a ricevere i nostri soldati, che rischieranno di trovarsi in un fuoco incrociato di dimensioni pazzesche. Chi non risica...

ORGANIZZAZIONE MILITARE TERRESTRE

L'unico suggerimento davvero utile nel reclutamento di nuovi soldati riguarda le loro statistiche. Ogni nuova "assunzione" dovrebbe infatti essere accompagnata da un accurato controllo delle statistiche relative alla recluta, che vengono generate casualmente dal programma. Tutte le reclute con più di due parametri al di sotto della media dovrebbero essere rimandate immediatamente a casa, per evitare di ritrovarsi con uomini incapaci nel momento del bisogno. I valori medi si trovano nella tabella che segue.

Unità di Tempo (Time Units)	**55**
Energia (Stamina)	**55**
Forma Fisica (Health)	**33**
Coraggio (Bravery)	**30**
Riflessi (Reactions)	**45**
Mira (Firing Accuracy)	**55**
Lancio (Throwing Accuracy)	**65**

Per fortuna, tutti hanno uno scopo nella vita. Lo scopo di chi ha solo uno o due parametri sotto la media è di diventare carne da cannone. Questi soldati devono essere considerati delle esche: vanno protetti, ma senza esagerare. Le loro armi devono essere potenti ed efficaci, ma non è necessario che siano il massimo della vita. Distrarre il fuoco del nemico può essere molto importante, sia per salvare i propri uomini migliori che per fare uscire allo scoperto i cecchini alieni - e questi soldati sono qui per questo. Chi ha buone statistiche, ovviamente, svolgerà il grosso del lavoro in campo, come vedremo altrove. Chi invece ha tutti i valori sulla media, deve essere riservato ai ruoli di comando. C'è un motivo preciso per questa affermazione, ed è relativo alla gestione del morale in battaglia. Vediamo qual'è. I militari dell'X-Com sono organizzati in maniera molto diversa dagli eserciti normali. Le promozioni non vengono assegnate per anzianità o abilità, ma secondo un sistema numerico sintetizzato nella seguente tabella.

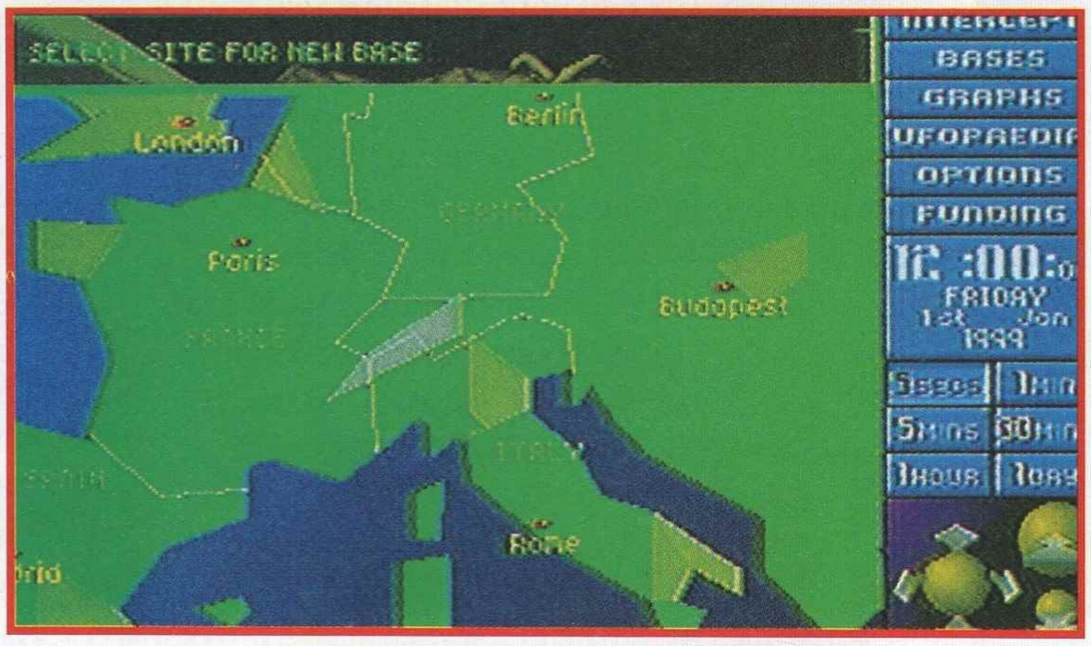
Recluta (Rookie)	**Il grado d'ingresso, da cui cominciano tutti i soldati.**
Operativo (Squaddie)	**L'unico grado basato sul merito personale. Per ottenerlo il soldato deve avere partecipato ad almeno una missione, ed avere colpito (o essere stato colpito da) un alieno almeno una volta.**
Sergente (Sergeant)	**Nell'X-Com c'è un sergente ogni cinque uomini. La promozione è automatica ogni volta che il numero di soldati lo consente.**
Capitano (Captain)	**Stesso discorso fatto per i sergenti. C'è un capitano per ogni undici soldati semplici.**
Colonnello (Colonel)	**Come sopra, solo che in questo caso c'è una posizione di colonnello libera per ogni 23 soldati semplici.**
Comandante (Commander)	**Tutto come sopra, con la differenza che ci può essere un solo comandante in tutto l'X-Com.**

Facciamo un esempio pratico. Immaginiamo di essere all'inizio del gioco, e di reclutare 29 uomini, che sommati agli 8 iniziali fanno un totale di 37 soldati. Se riempiamo uno Skyranger con 14 uomini e li mandiamo a combattere con gli alieni, a fine missione ci ritroveremo con 14 operativi. A questo punto, siccome ci sono 37 uomini, sette operativi (un quinto, come da tabella) verranno automaticamente promossi a sergenti - abbiamo così 23 soldati semplici, 7 operativi e 7 sergenti. Visto però che ogni 11 soldati è previsto un capitano, due sergenti vengono promossi. Il loro posto viene occupato da due operativi promossi a loro volta, e ci ritroviamo con 23 soldati, 5 operativi, 7 sergenti e 2 capitani. Ancora un passaggio: l'esistenza di un colonnello ogni 23 soldati comporta la promozione di un capitano, e la promozione a catena di altri due uomini sino ad avere 23 soldati semplici, 4 operativi, 7 sergenti, 2 capitani e un colonnello. Qui ci fermiamo, ma solo perché il numero minimo di soldati semplici richiesto per avere un comandante è 30.

Ora, il fatto è che la presenza di ufficiali in una squadra d'assalto influisce positivamente sul morale delle truppe in campo. Andare in missione con un sergente rende i soldati più tranquilli, combattivi ed efficienti: un capitano è ancor meglio, e così via sino ad arrivare al comandante. Poiché gli effetti-morale di più graduati si combinano, una ipotetica squadra composta interamente da colonnelli guidati da un comandante affronterebbe il micidiale scontro finale con lo stesso spirito di una allegra festa di compleanno. Purtroppo è vero anche il contrario, ossia che un ufficiale ucciso in battaglia fa precipitare il morale dei commilitoni per un valore che varia fra il 20 e il 75% del suo totale. Sommando queste osservazioni, si scopre che conviene sempre mandare almeno un graduato in missione assieme agli uomini, ma che conviene anche tenerlo molto in disparte (eventualmente anche lasciandolo seduto nello Skyranger) per proteggerlo e mantenere la squadra al meglio della forma. Poiché chi sta seduto in disparte non risulta particolarmente utile, è pertanto inutile spingere alla promozione superuomini che sarebbero validissimi in combattimento. Semplice, no? Un approccio alternativo a questa filosofia ci riporta alla squadra di all-star di cui abbiamo accennato prima. Visto che le promozioni si basano unicamente sul numero di soldati semplici a disposizione, si può ottenere un esercito composto interamente di graduati semplicemente spendendo un po' di soldi. Per farlo basta reclutare un grande numero di uomini, mandare in azione un paio di squadre composte interamente di novellini per creare un vivaio di operativi, e attendere che il sistema di promozioni automatiche faccia il suo lavoro producendo colonnelli e capitani in quantità. Quando si ha a disposizione il numero desiderato di pseudoveterani si può quindi licenziare l'enormità di reclute servite solo a "fare numero", per ritrovarsi con un esercito di allegroni dalla volontà di ferro. A questo punto non resta altro che far crescere "sul campo" le caratteristiche individuali di questi ufficiali, proprio come si sarebbe fatto con una truppa normale. Tutto sta nell'avere abbastanza soldi da investire.

COMBATTIMENTO PSIONICO

Fra le prime cose che si scoprono col procedere del gioco si trova l'esistenza di alieni dotati di armi mentali. Il loro effetto è variabile: i nostri uomini possono cadere in preda al panico e rimanere paralizzati, oppure essere trasformati in veri e propri burattini degli extraterrestri, che ne usano armi e abilità contro le forze terrestri. L'unico sistema per difendersi da questi attacchi è possedere un alto livello di resistenza psionica (Psionic Strenght), un fattore che non può essere modificato in alcun modo. Quel che può essere modificato, invece, è il valore di abilità psionica (Psionic Skill), che si riferisce alla capacità di rendere pan per focaccia agli stomachevoli sniffatori di midollo. La possibilità di condurre attacchi psionici è subordinata a due fattori. Il primo è il possesso di un amplificatore psionico (Psi Amp), arma utilizzata per "mirare" i propri attacchi mentali. Il secondo fattore è invece la padronanza delle proprie capacità paranormali. Il primo passo in questo senso consiste nell'assegnare i propri uomini a uno dei laboratori psionici delle basi dell'X-Com. Lì verranno sottoposti automaticamente a un mese di addestramento, al termine del quale scoprirete i loro valori relativi ad attacco e difesa psionica. A questo punto entra in gioco un po' di strategia: come abbiamo già visto in altre occasioni, infatti, bisogna ritirare dall'addestramento chi ha delle capacità sotto la media, e potenziare al massimo gli elementi più dotati. I valori medi in questione sono 55 per la Psionic Strenght e 41 per la Psionic Skill. Nella tabella di rapporto dal laboratorio psionico viene visualizzato anche un terzo parametro (Improvement), che indica il bonus mensile sulle capacità di attacco che è possibile ottenere tramite l'allenamento. Anche in questo caso, è decisamente consigliabile scartare da futuri addestramenti quei soldati che mostrano un valore di Improvement inferiore a 8. Questo è quanto. L'unico altro suggerimento possibile è di non sottovalutare l'importanza dei fattori psionici. Anche se nella prima metà di gioco vi sembreranno pressoché inutili, infatti, nelle battaglie finali diventano addirittura indispensabili, specie quando si ha a che fare con degli Ethereal. Nella missione su Marte, addirittura, un Giucas Casella ha molte più possibilità di sopravvivenza di una squadra di Schwarzenegger.



TATTICHE DI COMBATTIMENTO: PREPARAZIONE ALL'ASSALTO

Qualche consiglio pratico su come comportarsi *prima* di andare in combattimento. Innanzitutto, svuotate lo Skyranger. All'inizio del gioco è pieno di fucili, pistole e munizioni che occupano un sacco di spazio prezioso. Preparate ora le valigie pensando all'utilità di ogni pezzo: per fare un esempio pratico, lasciate pure a casa i caricatori di riserva per le armi leggere. All'inizio di ogni missione vengono automaticamente fornite di un caricatore nuovo, ed è alquanto improbabile che lo svuotiate completamente nel corso di un solo assalto. Una buona regola potrebbe essere portare un numero di caricatori extra pari alla metà delle armi leggere trasportate. Per la prima metà di gioco, i progettisti della Microprose suggeriscono la seguente lista:

- 6 soldati
- 4 fucili
- 6 caricatori (in tutto) per i fucili
- 1 Heavy Cannon caricato con munizioni HE
- 1 caricatore HE per l'Heavy Cannon
- 1 caricatore HC per l'Heavy Cannon
- 2 HWP tipo Tank/Rocket Launcher
- 8 granate
- 8 cariche di prossimità
- 6 illuminatori elettrici
- 1 Medi-Kit
- 1 Individuatore di movimento

Se non lo sanno loro...

TATTICHE DI COMBATTIMENTO: USO DEI TRASPORTI

Come spiega il manuale, quando un UFO viene abbattuto bisogna inviare un trasporto sul luogo dell'impatto. Quello che non viene sottolineato, però, è che non siete obbligati a farlo immediatamente. I veicoli alieni abbattuti restano sul terreno da uno a quattro giorni, e questo tempo può essere proficuamente impiegato per ottimizzare l'assalto. Tutto sta nell'importante ruolo dell'oscurità, che viene sfruttata regolarmente dai nemici per nascondersi e tendere pericolose imboscate. Per minimizzare questo problema si possono usare gli illuminatori elettrici, ma visto che la maggior parte delle battaglie si svolge sulla Terra e all'aperto, la cosa migliore è aspettare che il punto dell'impatto sia illuminato dal sole. In pratica: lanciate lo Skyranger, ma non dirigetelo esattamente sul punto dell'impatto. Mantenete il veicolo in volo nei dintorni del relitto extraterrestre assegnandogli un ruolo di pattuglia, e tenete sott'occhio la Geosfera. Il vostro scopo è far coincidere il momento dell'atterraggio con la massima luce: quando il punto fatidico è bene illuminato dirigete lo Skyranger a terra, e godetevi gli sguardi terrorizzati degli alieni che non sanno più dove nascondersi.

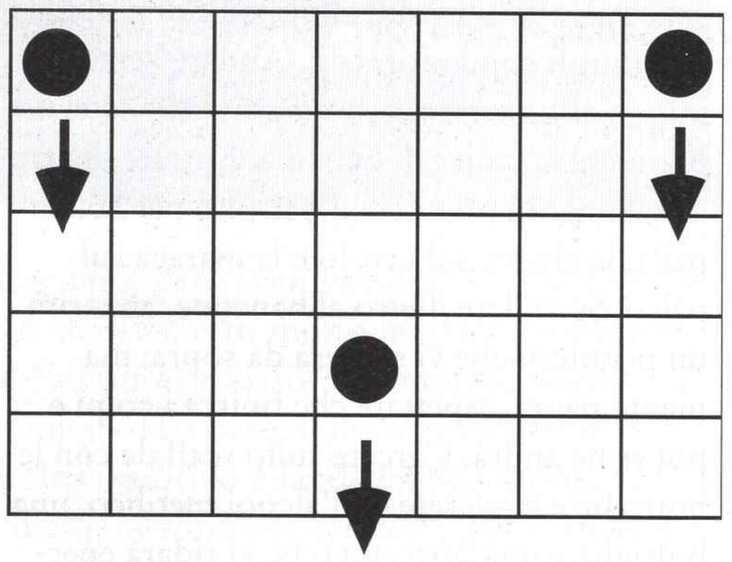
TEMPO UTILE PER L'ASSALTO DALL'ATTERRAGGIO DELL'UFO	
In caso di abbattimento	**da 1 a 4 giorni**
In caso di atterraggio	**da 4 a 12 ore**
In caso di Terror Mission	**da 4 a 10 ore**

TATTICHE DI COMBATTIMENTO: INGRESSO IN CAMPO

Le battaglie a terra sono sempre pericolose, ma il momento in cui i soldati dell'X-Com sono più esposti al pericolo è quello di ingresso in campo, quando sono costretti a scendere dallo stretto portellone dello Skyranger senza sapere che cosa troveranno all'esterno. In questa fase può capitare di tutto, dall'assalto di un alieno kamikaze che getta una granata all'interno del trasporto ancora zeppo di uomini a un attacco psionico sul nostro uomo più potente, che comincia a sparare sui compagni bloccati nella stiva. Il concetto è quindi quello di velocità, indispensabile per separare i propri uomini e scongiurare la possibilità di un attacco di massa. Purtroppo non si può però nemmeno gettarsi di corsa fuori dal portellone, perché ci sono delle forti possibilità che un cecchino sia appostato in modo da abbattere i soldati a mano a mano che escono dal passaggio obbligato. La soluzione ideale consiste nel caricare sullo Skyranger due HWP, che devono essere disposti vicino al portello d'uscita in modo da essere i primi a essere esposti al fuoco nemico. La tattica ideale consiste nel farli scendere immediatamente, posizionandoli sui due lati del portello dopo aver fatto compiere loro un giro completo su se stessi. Si ottengono così due vantaggi: l'intelligenza (eccezionali, questi termini militari!) di un'ampia parte del terreno di gioco e la creazione di due "scudi" ai lati della rampa. La linea di tiro di un eventuale cecchino sui nostri uomini viene bloccata dagli HWP, che possono peraltro cannoneggiare immediatamente qualunque alieno fosse tanto temerario da sparar loro addosso. I soldati veri e propri dovrebbero poi uscire in piccoli gruppi (due o tre unità), in modo da non creare grossi assembramenti che possano essere eliminati da un'arma ad ampio raggio. I vari gruppi dovrebbero muoversi in direzioni differenti, così da darvi rapidamente un'idea precisa di tutta la geografia del territorio. La partita di caccia comincia quando tutti gli uomini si trovano all'aperto. Fate accucciare i graduati a ridosso dei due carrelli posteriori in modo che rimangano ben protetti, e considerateli un antifurto un po' aggressivo per il vostro trasporto. Una soluzione ideale è fornirli di Blaster Launcher, i cui missili teleguidati permetteranno loro di partecipare alla battaglia da una distanza di sicurezza. Gli HWP a questo punto diventeranno i vostri scout, da inviare in avanscoperta per attirare il fuoco dei nemici, che una volta rivelatisi potranno essere sterminati dalla truppa. La situazione naturalmente cambia se non avete HWP a disposizione: come suggerivamo in qualche altro capitolo, i soldati sotto la media sono stati inventati apposta per fare da esca...

TATTICHE DI COMBATTIMENTO: BATTAGLIA GENERICA

Prima di tutto, bisogna ricordare che non si ha nessuna fretta. Una battaglia campale può anche durare trentasei ore, ma il vostro punteggio non ne risentirà minimamente. L'altra considerazione essenziale è che non avete nessun motivo per non devastare totalmente il campo di gioco. Il buon Dio v'ha dato esplosivi e armi incendiarie? E allora usatele! Che v'importa del proprietario della fattoria in cui si sono nascosti gli alieni? Infine, tenete conto del fatto che la battaglia non termina sino a che non avete ucciso o stordito tutti gli extraterrestri. Questo significa che non dovete correre come pazzi all'interno dell'UFO all'inizio della battaglia: in questo modo i nemici già all'esterno avrebbero tutto il tempo di distruggere lo Skyranger, o anche di minare la loro stessa astronave con voi dentro. Prima ripulite tutto l'esterno, facendo particolare attenzione ai luoghi rialzati e alle erbe alte. Poi, solo poi, potete andare in gita all'interno dei dischi volanti. Come insegnano le auree regole del calcio italiano, la prima regola è non prenderle. I danni ai nemici sono una conseguenza accessoria. A questo proposito, il programma mette a disposizione un paio di strumenti molto utili. Il primo è il rivelatore di movimento, che dovete però ricordare di usare solo come primissima cosa all'inizio del turno, per non ritrovarvi con tutti i vostri uomini tracciati sullo schermo assieme agli extraterrestri. Il secondo è... la funzione di salvataggio. Salvate la partita ogni volta che atterrate su un nuovo campo di battaglia. In questo modo "congelerete" le posizioni degli alieni. Altre osservazioni: per minimizzare il rischio di essere bersagliati da armi ad ampio raggio, usate la disposizione sul campo dimostratasi tanto efficiente nelle battaglie Zulu. Chi non è stato attento durante la lezione di storia può fare riferimento allo schema qui sotto.



I pallini rappresentano i soldati, le frecce la loro direzione di movimento e i quadretti corrispondono agli spazi della "griglia" su cui si basano tutti i movimenti nel gioco. Infine, ricordate che per poter vincere dovete catturare almeno un alieno per tipo, per poterlo interrogare, e due comandanti. Gli Small Launcher sono stati inventati apposta!

C. M.

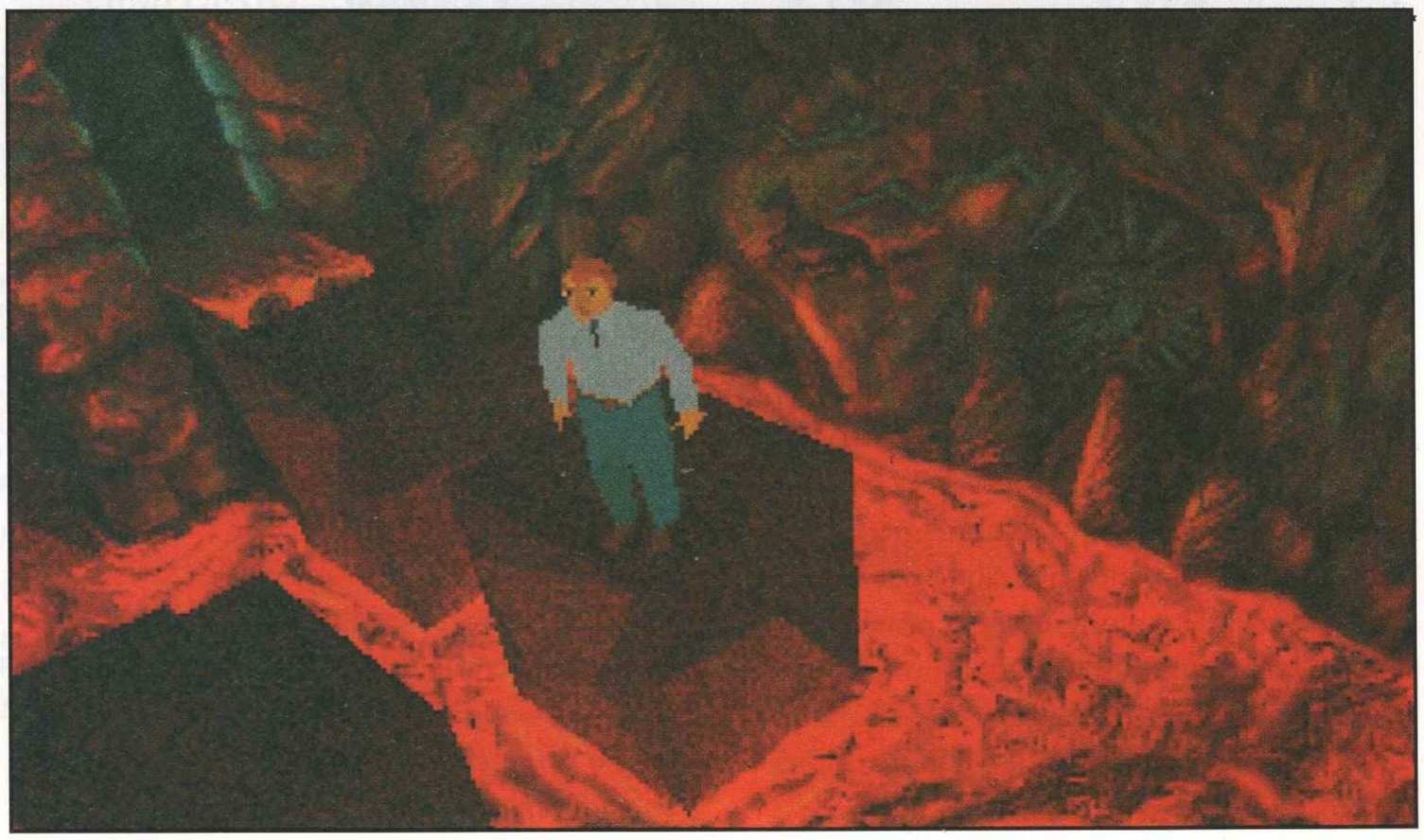
ALONE IN THE DARK 3

PRIMA PARTE

Lo confessiamo; con Alone non tutto era chiaro... permaneva un certo imbarazzo: vagolavamo nel buio. Ci è venuto in soccorso Simone "Mega-auaua" Valdinoci di Roma; come un lampo di luce nell'oscurità. Il suo manoscritto riceviamo e fedelmente trascriviamo.

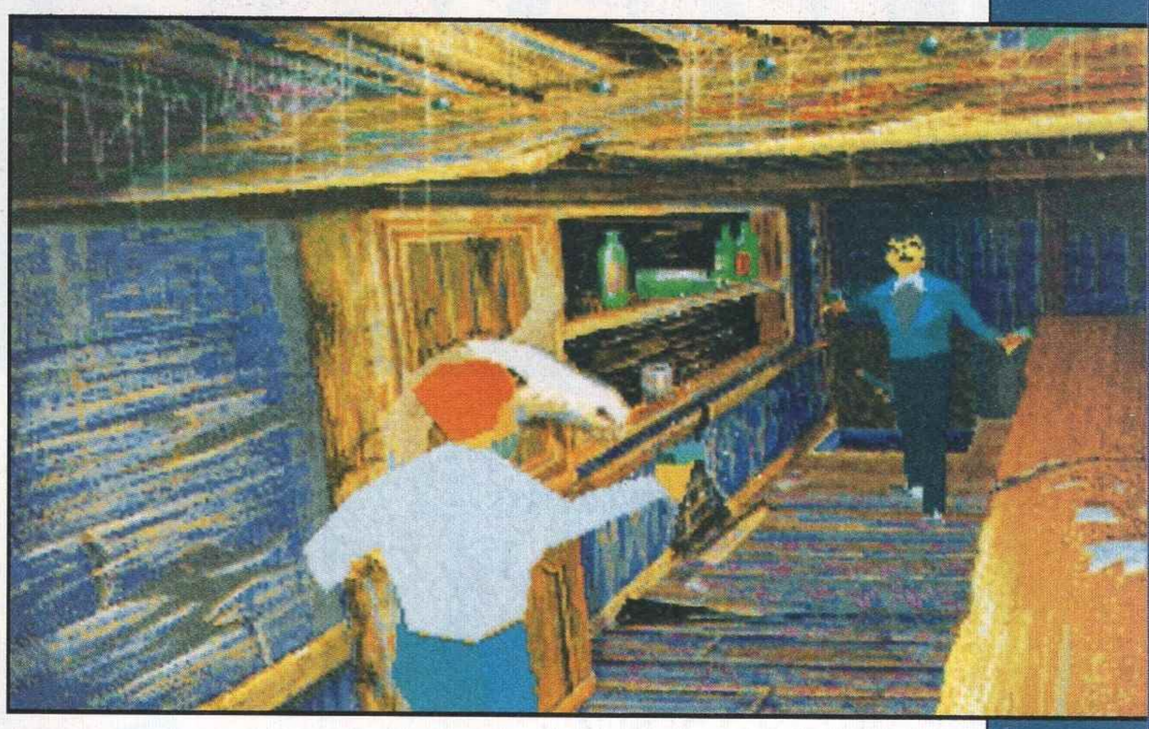
Devo ringraziare i miei due gemelli: Mario "Doc" Pesce" e Alberto "Er Pomata". Senza di loro tutto questo non sarebbe stato possibile.

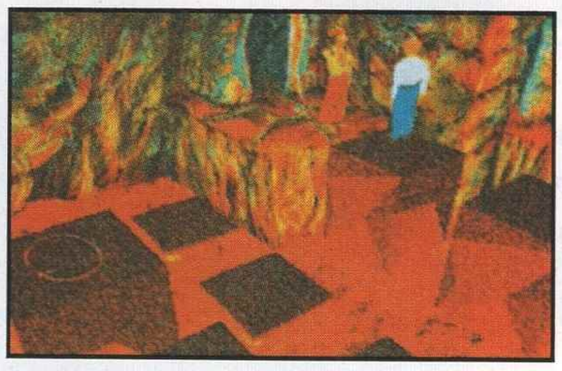
Passate il ponte ed assisterete ad una sequenza animata, in cui vi daranno il benvenuto a Slaughter Gulch. I due pistoleri che incontrerete (uno avanti a voi, l'altro sulla vostra sinistra), sono invulnerabili, quindi non tentate inutili combattimenti. Andate verso il saloon alla vostra sinistra e sotto il porticato prendete la tanica di benzina. Entrate dentro e nell'angolo prendete il petrolio per la lampada, la chiave sul tavolo e la maraca sul palco. Se andate dietro al bancone, apparirà un pistolero che vi sparerà da sopra; ma niente paura, aspettate che finisca i colpi e poi se ne andrà. Cercate sullo scaffale con le bottiglie e troverete dell'alcool metilico, una bottiglia e una boccetta (che vi ridarà energia). Nell'angolo in alto a sinistra del Saloon, vicino al bancone, c'è una specie di "stanzino" dove ci sono i fiammiferi. Ora lanciate la bottiglia contro il muro, e all'interno troverete un gettone che potrete usare sul lato del pianoforte (nel corso del gioco, troverete altri gettoni che hanno lo scopo, se usati sui pianoforti, di fornirvi dettagli sul passato di Slaughter Gulch e suggerimenti sul gioco). Usate poi sul proiettore, la tanica di benzina, per assistere poi, ad una proiezione. Riandate poi dietro il bancone, e spingete il corno sinistro del cranio di bufalo. State attenti perché apparirà da una botola, un personaggino non molto cordiale, che dovrete uccidere. Se spingete il corno destro, si aprirà sempre la botola, ma verrete uccisi! Una volta ucciso il pistolero, prendete l'asso di quadri, la pallottola d'oro, e scendete nella botola. Qui ora sarete soli nell'oscurità... Usate il petrolio (per ricaricare la lampada), e poi i fiammiferi. Sul muro opposto da dove siete scesi, troverete un bastone da passeggio sulla porta della cella. Ottenuta la chiave, usatela per uscire. Andate nella stanza in fondo a sinistra, e se volete, accoppate l'imbecille, oppure mettetegli davanti l'alcool metilico, e lui da vero alcolizzato, se lo scolerà per poi morire lasciando un'inutile boccetta. Scagliate contro il muro la pietra e all'interno troverete un amuleto indiano. Andate verso il corridoio con il simbolo magico per terra, e grazie all'amuleto, potrete attraversarlo senza pericolo. Nella stanza alla vostra sinistra c'è l'armeria. Qui usate la chiave sul lucchetto che tiene incatenati i fucili ed otterrete i Winchester. Esaminate i manifesti Wanted appesi al muro, per avere informazioni sui banditi locali. Cercate anche sulla scrivania e troverete una stelletta da sceriffo e delle cartucce per il winchester. Uscite dall'armeria e andate nella stanza di fronte. Cercate sul camino e uccidete il testa-a-scatolone che vi cade addosso. Ora andate nel salone in fondo e spingete subito l'armadio contro il portone (Alone 1 docet) per evitare che entri uno dei fratelli Elwood, che come avrete saputo, sono invulnerabili. Cercate nell'armadio e troverete un fucile a pompa. Salite ora sulla scaletta che era nascosta dall'armadio e, giunti in cima, prendete la frusta. Lì vicino ci sarà uno strano monolite, sospeso a mezz'aria, che proietta un raggio a terra, per proteggere, una corda vudù. Attenzione al raggio e raccoglietela. Tornate vicino



alla botola da dove siete arrivati e seguite il percorso obbligato. Davanti alla porta marrone prendete la lastra di ghisa e utilizzatela; vi proteggerà a mo' di giubbotto antiproiettile. Vicino al buco, prendete il nastro di cartucce. Il figuro lì vicino, è quel maledetto di Jim Buris, alias "Lone Miner", anche lui invulnerabile. Ci sono due modi per ucciderlo: 1 - Usate la frusta cercando di colpirlo (non avvicinatevi troppo), e se avrete fortuna, otterrete un sacco di monete d'oro. Utilizzate le monete che misteriosamente ricaricheranno il fucile a pompa. Per ucciderlo usate tale fucile, perché, come letto sui manifesti wanted, l'oro è l'unico metallo in grado di colpirlo. 2 - Usate la pallottola d'oro, che si caricherà nel winchester, e sparategli. Lone Miner, lascerà un sacco di scorpioni, (ma proprio un sacco!) che serviranno tra poco. Nella stanzetta vicino prendete la gatling, la boccetta, e vicino al barile, una miccia corta. Tornate alla porta marrone, e per aprirla, sparategli contro con un'arma qualsiasi. Entrate piano e usate la lampada (sarà buio).

Appena vi muoverete verso la leva, si chiuderà la porta, e vi sentirete soffocare. Trattasi di maleficio vudù! Infatti lì vicino, vedrete un tizio che sta impiccando un vostro fantoccio. Utilizzate subito la corda vudù, e l'infame cadrà nella botola. La leva per ora è bloccata. Avvicinatevi al pozzo, e utilizzate il sacco con gli scorpioni, che aprirà la porta e sbloccherà la leva. Spingetela e si chiuderà il pozzo. Cercate oltre la botola, e prendete il candelotto di dinamite e la carne secca. Uscite e dirigetevi verso la stanzetta con il barile. Uccidete i due beccamorti, e, una volta dentro, evitate i colpi dalla fessura sulla porta. Usate la miccia corta che completerà il candelotto. Usatelo sulla crepa del muro, vicino al barile (Carnby lo poserà a terra). Ora usateci sopra i fiammiferi e attenzione all'esplosione!!! Entrate nella nuova apertura e passate sul simbolo con la freccia (che aprirà il passaggio). Entrateci ed anche qui la strada è obbligata. Andate avanti fino a trovare un'apertura sul muro che mostrerà la statua di Jed Stone, che tiene in mano qualcosa... Inutile accanirsi e occhio a non cadere di sotto. Andate avanti e uccidete il becchino che incontrerete. Proseguite ancora, fino ad incontrare uno strano meccanismo. Qui usate la stelletta da sceriffo, e poi la frusta. La sequenza vi mostrerà che si è aperta la porta. Entrateci ed arriverete ad una passerella, tipo trampolino. Lì intorno prendete la boccetta e camminando sulla passerella, prendete le cartucce del winchester. Prendete la rincorsa, e correndo, salterete nella finestra dell'edificio davanti. Sul muro c'è la pianta delle stanze, ma non serve a nulla. Avvicinatevi al buco, vedrete passare Emily, in stato catatonico. Vicino al buco prendete l'anello in simil oro e per aprire la porta dovrete accendere i lumi sul muro (incredibile ma vero!). A seconda dell'ordine di come li accendete, apparirà uno spettro e l'amuleto Navajo vi riporterà nel regno dei morti. Comunque sia, anche se accenderete tutti i lumi, si aprirà solo la porta vicino alla finestra. Entrateci e di corsa prendete il ritaglio di giornale per terra, e leggetelo. L'uomo apparso è proprio Arizona Kid, ed è anche lui invulnerabile. Mettetevi davanti all'orologio a cucù e utilizzate la carne secca. Troverete un gettone, e Arizona sparirà attraverso il suo ritratto sul muro. Prendete lo stiracalzoni, la boccetta, e passate dal quadro. Qui cercate sulla statua di donna con l'arco e prendete la freccia. Usatela ora sull'altra statua con l'arco, e assistete all'animazione. Cercate sul mobiletto con lo specchio, e prendete la cartuccia 30/30, la pompetta vaporizzatrice, e la perla. Gli oggetti qui sembrerebbero finiti, e invece no! Spingete sullo specchio e troverete una chiave!

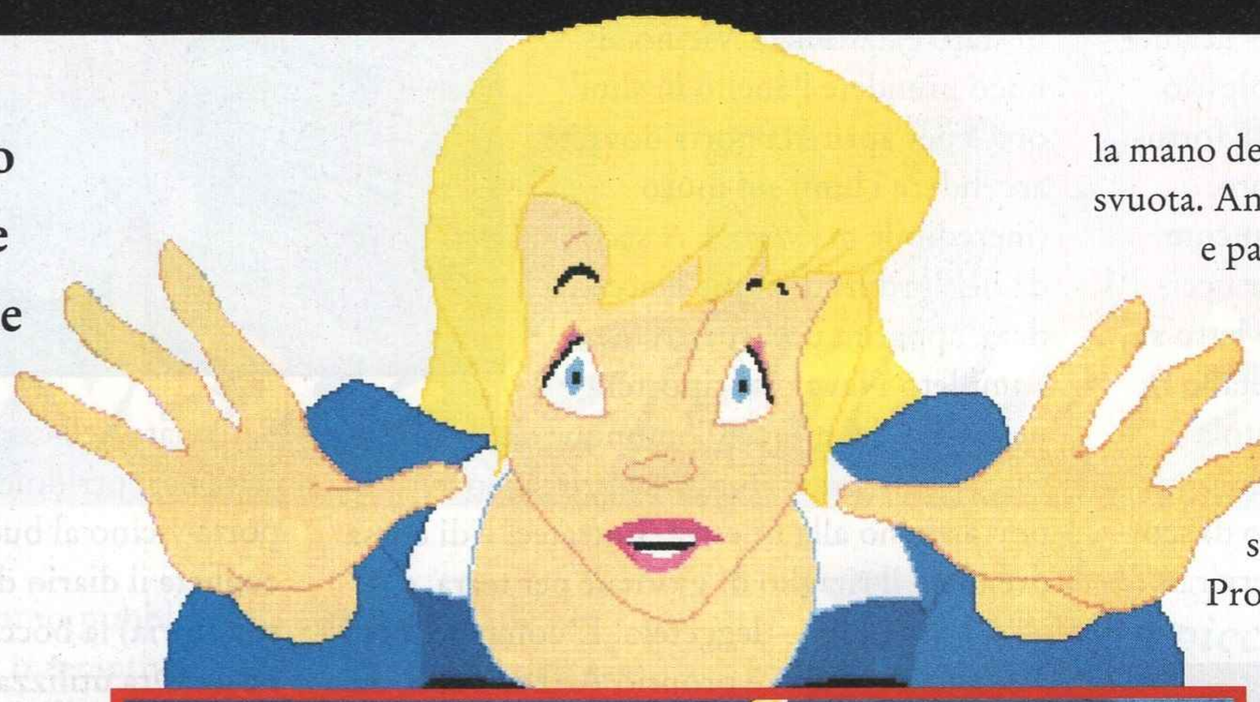




Ritornate nella stanza con l'avvoltoio e riuscite nel corridoio. La chiave trovata, apre la porta vicino al buco. Entrate e da terra raccogliete il diario di Emily (dove leggerete la sua storia) la boccetta e un'istruzione per l'uso. Ora utilizzate l'anello, e si smonterà in due pezzi. Sulla statua di drago, usate il diamante per avere delle cartucce. Uscite sulla balconata e mettete lo stiracalzoni sulle tavole davanti alla finestra semiaperta. Questo trucco, farà incuriosire il cecchino che vi spara da dentro la stanza, che uscirà e cadrà giù. Spingete la tavola della finestra ed entrate nella stanza. Sul tavolino, prendete la chiave e per terra, il dispositivo di scatto, una istruzione per l'uso ed un flash. Le foto sul muro vi daranno dei suggerimenti. Riuscite passando dal balcone, e riandate dove avete acceso i lumi. La chiave appena trovata apre l'altra porta, vicino alla finestra. Prima di entrare, utilizzate la pompetta e poi il dispositivo di scatto per completare il flash. La creatura allucinante che incontrerete, è, tanto per cambiare, invulnerabile, prendete il petrolio per la lampada, e usate il gettone sul piano. Posizionatevi davanti al mobile di metallo e colpite (pugno o testata) lo sportello rotondo, che si aprirà. Qui dentro troverete una boccetta, e un bastone da guerra indiano. Per uccidere il mostro, mettetevi di lato al mobile (sopra allo strano oggetto rotondo in terra), e utilizzate il flash. Voilà, il mostro sparirà, aprendo un buco in cui dovrete scendere. Sarete di nuovo soli nell'oscurità, e dovrete usare la lampada (ricaricatela col petrolio). Appena fatta luce correte subito verso l'apertura della grotta, per evitare i pippistrelli. Saltate sui pilastri (è apparsa l'opzione "saltare"), ed arrivate davanti all'indiano. Per passare dovete utilizzare il bastone da guerra.

continua.

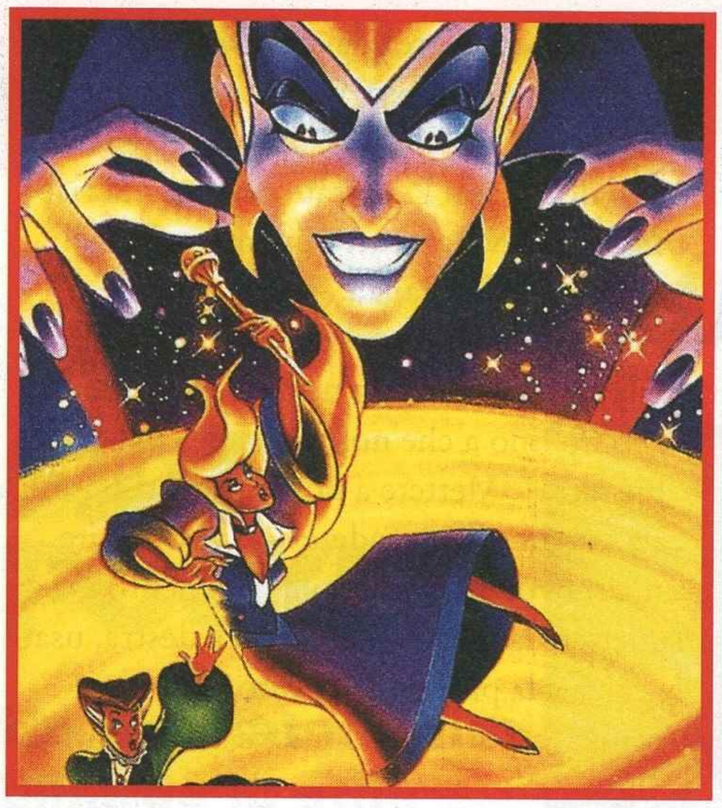
KING'S QUEST VII



Finalmente la tanto agognata soluzione di KQ è giunta sulle pagine del T.N.T. Merito di Carlo, di La Spezia che ha minacciato un gesto estremo se non l'avessimo accontentato...

Prendete il lembo di vestito sul cactus. Andate a sinistra, impossessatevi del bastone, dei sali minerali sulla piscina, guardate dentro la vasca e verso l'iscrizione sul basamento della statua. Andate a nord, usate il bastone sul frutto del cactus. Seguite poi con lo sguardo le impronte sul suolo, poi i frutti a fianco del torrente. Nel passaggio verso nord raccogliete il paniere da terra ed esaminatelo. Prendete dentro di esso il seme. Prendete la tazza d'argilla che non si rompe. Piantate le semenze nella sabbia dove l'acqua cade.
Recuperate quindi la pannocchia di granoturco
Prendete i chicchi sulla pianta vicina, tornate di fronte alla vasca. Posate la pannocchia tra le mani della statua, agganciate la sua collana e allineate le tre perle sulla terza colonna partendo dalla sinistra. Voltatele la testa (rappresenta, in questo momento, un sole). Usate il pettine di Rossella su Valanice davanti alla statua (essa deve piangere dentro un recipiente). Voltatele la testa (uno o due mezzi giri). Raccogliete l'acqua chiara nel recipiente grazie alla tazza d'argilla. Ricollocate, di nuovo, una pannocchia di granoturco sul palmo della statua, la testa al sole, e voltate la mano della statua. Vedrete la piscina che si svuota. Andate verso sinistra fino al fantasma e parlategli prima che se ne fugga via. Seguitelo nel deserto (due o tre schermi più in là) in modalità "aleatoria". Quando è di nuovo visibile, parlategli e dategli dell'acqua chiara. Nel mestolo sullo scheletro prendete il flacone. Proprio lì, a fianco dello scheletro dovete recuperare un corno, mezzo sepolto nella sabbia. Risalite di due schermi, usate la veste strappata sul bastone (bandiera). Andate infine a destra ed entrate nel tempio. Veloci, veloci, usate il bastone con lo scorpione; guardate il bassorilievo sul basamento della statua. Fate girare la grossa goccia d'acqua. Spostatevi sulla destra dello schermo dove si trova la pannocchia. Bussate alla porticina, parlate al topo, poi fate uso del corno sopra una delle due imboccature. (Entrata della tana). Raccogliete gli occhiali e la pelliccia sul cactus. Porgete gli occhiali al sorcio e barattate con lui i semi in cambio della perla turchina. Involatevi sulla scala della piscina, guardate il recipiente delle offerte (due volte... pro die). Mettetevi dentro la perla e impossessatevi della punta della freccia. (Sulla destra, dello schermo...). Tornare nel tempio dallo scorpione. La perla blu in una mano e la gemma gialla nell'altra. Collocate la pietra preziosa rossa, sulla parte posteriore a destra rispetto alla statua. (Apparirà una freccia). Ricongiungete le due parti della freccia. Fate ora uso della freccia sullo stesso luogo, sopra la porta, verso cui si dirigono le impronte. Entrate.

2 Uscite dalla camera. Raccogliete il topogiocattolo. Prendete lo scudo appeso al muro ed esaminatelo con cura; staccatene la punta; dirigetevi in alto a destra per parlare ai due trolls. Poi uscite. Parlate ancora ai due trolls, uscite di nuovo. Andate in basso a sinistra, qui parlate ai due trolls che abitano la fucina.

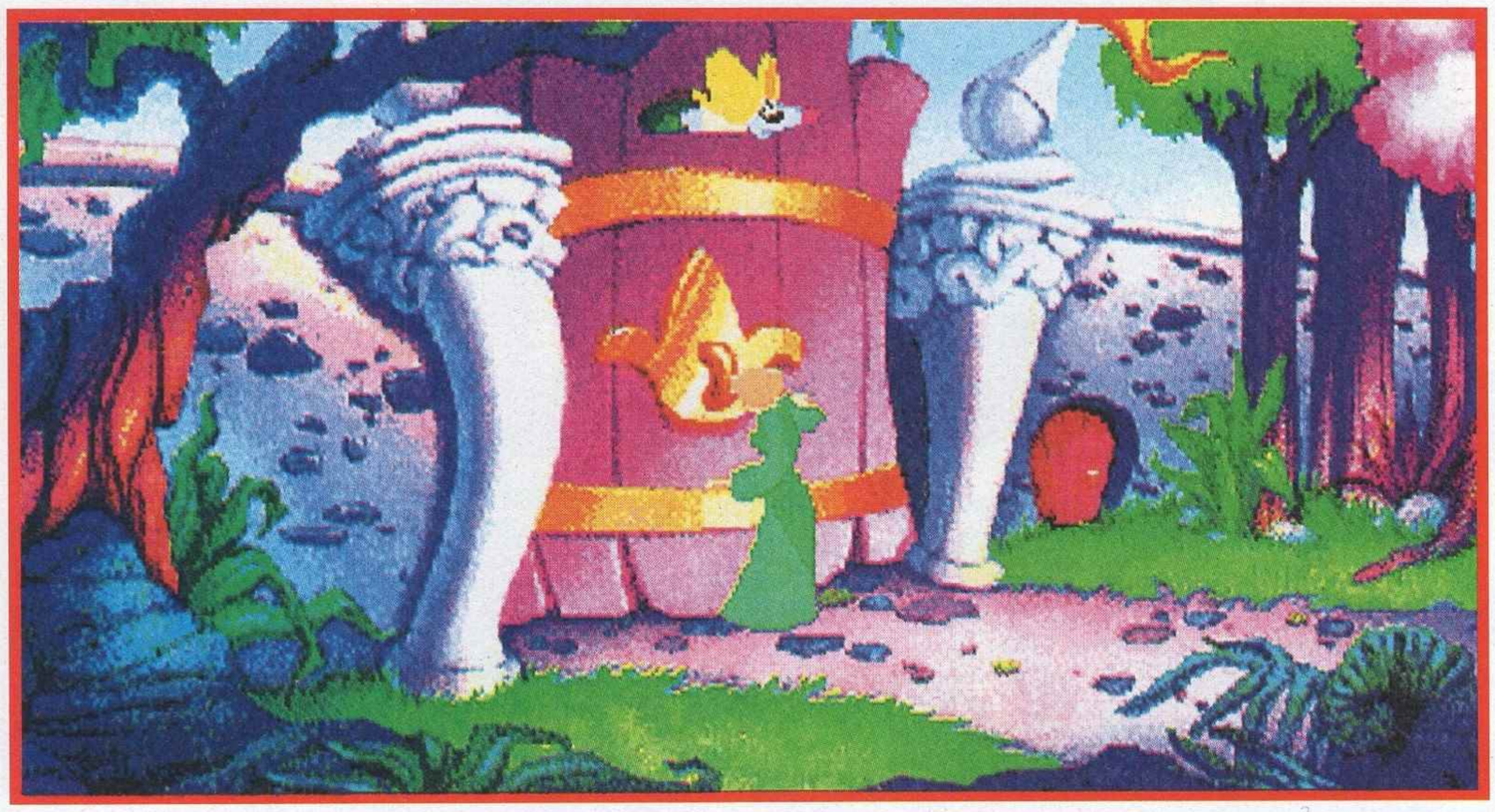


Portatevi a nord, prendete la lanterna, andate verso sinistra, avvicinatevi al bordo e saltate sulla pietra al centro della voragine - quella più a sud. Saltate subito dopo verso lo zolfo: prendetelo,poi ritornate per lo stesso cammino verso la fucina. Fate uso della lanterna sul luogo del focolare per provocare le scintille. Fate ritorno alla stanza centrale, poi andate due volte in cucina. (In alto a destra). Usate il ratto-meccanico sul cuoco. Prima di uscire prendete gli scarabei nella macchina al centro dello schermo, e le ciotole sullo scaffale. Andate in basso a destra. Avanzate sul ponte fino a quando non sarete bloccati da un troll; esaminate il rudimentale veicolo. Usate lo scudo sulla parte libera, la punta dello scudo per fissare il tutto; adesso potete utilizzare il veicolo. Andate due volte verso destra. Parlate al drago. Dategli la scintilla della lanterna e fate ritorno alla fucina. Regalate le gemme al troll simpatico. Andate a nord per recuperare con la tazza la "zuppa verde" (Il Pappone...), nei crateri. Tornate a visitare i due trolls per ricevere un informazione. Andate all'officina e attizzate con lo zolfo la fiamma. Prendete la tenaglia e fatene uso per immergere il cofanetto nel secchio. Rimettete la tenaglia sul muro; tornate dal drago e usate lo scalpello sulla coda non appena tocca terra. (Ritmo, velocità). Andate a trovare Mathilde nell'atrio. Consegnatele la tazza con gli scarabei, il cucchiaio e le scaglie del drago. (Tutto quanto serve per preparare un'ottima polenta!)... Nella camera, guardate il ritratto e prendete il tartufo fumante, la pallina d'argento. Sistemate i tre sgabelli davanti al ritratto: il marrone, il verde, infine il blu. Una volta nel salone raccogliete il rospo mostro. Quindi fate ritorno ad ogni costo nella camera. (La porta... ò). Consegnate a Mathilde il rospo-drago. Andate verso la stanza del vero drago e fate uso del topo meccanico su Malicia non appena sarà possibile; andate in basso a destra.

Usate la corda magica sull'elevatore e poi cliccate sopra.

3 Date rapidamente il frutto alla bestia. Uscite dalla caverna portandovi verso nord. Andate a sinistra. Parlate due volte al cervo. Cliccate due volte sul piolo conficcato nell'albero. Andate di seguito a sinistra, poi a nord. A sinistra salite sulla grande pietra, saltate su quella al centro, poi sull'ultima.

Usate il paniere con il ragno. Poi andate a nord e oltrepassate la porticina; usate il pettine sul cane. Andate a nord, per conversare con il venditore ambulante. Tornate sulla sinistra ed entrate nel China Shop. Cliccate sulla gabbia vuota, poi sul venditore. Tornate a destra e usate il pettine sul venditore ambulante.
Sollevate il drappo della gabbia, prendete l'uccello e tornate a darlo al venditore del



China Shop. Recatevi al Townhall (ma prima indossate la maschera); cliccate sulla porta, parlate al duca, assaggiate la torta, poi cliccate sul tappeto murale in fondo alla stanza. Prendete la scala che scende, avanzate fino alla fine. Cliccate due volte sulla porta. Esaminate il terzo specchio partendo da sinistra. Prendete nell'altra stanza la statua magica che si trova in uno dei cassetti della scrivania. Uscendo, una volta arrivati al crocevia, andate a sinistra. Al primo piano dirigetevi verso sud; uscite da Townhall e andate a recuperare sulla destra il frammento nel nido, dopo avere atteso l'animazione; parlate al volatile. Attivate su voi stessi i sali minerali davanti al negozio falso. Entrateci. Parlate al commesso, dategli la maschera e il frammento. Uscite dalla città, riattraversate il fiume, conversate con il pennuto in mezzo ai fiori, vicino alla statua e al ponte in rovina. Fate uso della tazza di argilla sul volatile. Inoltratevi nella caverna verso il sito del capitolo 1. Andate a vedere il topo-canguro nella sua casa, sulla destra. Dategli il libro in cambio del gancio. Tornate nella città del capitolo 3 per usare l'uncino sul formaggio che si trova nella vasca.

4 In questo capitolo un mostro sorge dalla terra. Occorre sfuggire alle sue grinfie abbandonando al più presto lo scenario in cui vi trovate - liberi però di farvi ritorno a vostro piacimento.
Cliccate prontamente sulla pala. Parlate tre volte con il becchino. Andate a destra, poi a sinistra. Cliccate sulla porta e scambiate due parole con il dottore; fate un'andata e ritorno, poi sud-nord, per riuscire a scorgere il ragazzino vandalo. Se anche non lo vedete, andate a destra, e fate ancora un'andata-ritorno, sud-nord. Apparirà una corda sotto la casa a forma di zucca. Aggrappatevi ad essa e arrampicatevi. All'interno prendete la colonna vertebrale e il piede. Date la

colonna vertebrale al dottore, lui contraccambierà con uno strano animale in una scatola. Tornate a vedere i due monelli che giocano sulla loro casa-zucca; date loro l'animale e sistematelo sull'ascensore; ne avrete in cambio un topo. Portate il topo al becchino (tutta una festa!)... tornate alla casa-zucca. Usate il martello e lo scalpello sulla bara che tiene prigioniero il gatto. Dirigetevi all'estremità sinistra di questo mondo. "Il luogo della montagna di carcasse". Cliccate il puntatore in basso a sinistra sullo schermo di gioco e usate il corno del becchino. Scendete nel buco. Esaminate il lucchettone e spingete in successione: il cranio, il pippistrello, il ragno. Usate il rospo-drago sul re e quando ne avrete la possibilità lo scalpello sul suo bracciale. Prendete la cappa nera e indossatela. Tornate allo schermo iniziale per impossessarvi di una pala. Andate a parlare con il dottore. Portatevi a sud della casa-zucca. Usate il vaporizzatore sul mostro vegetale. "Affidate" trattenendo il giusto panico, la gamba alle fauci della pianta carnivora -. Dovete farlo per recuperare il fiore che si trova alla base. Andate verso destra, passate rapidamente davanti al canale di scarico della grondaia e dirigetevi a nord - proprio dopo la casa. Cercate di scavare a mani nude, poi con il badile, la terra sul retro della casa. Penetrate nella cavità riabbassate la tavola e tutto quanto prima di penetrare nella stanza.
Usate il vaporizzatore sul cane, poi entrate nella camera. Frugate nel cassetto in fondo al comò fino a che non trovate la modalità "bizzarra". Mettete a posto i vestiti tranne la calza verde che prendete con voi. Uscite un'altra volta attraverso il pavimento e rimettete la cappa. Dirigetevi a destra, usate la calza e la pallina d'argento - fionda-. Avanzate, poi usate la nuova arma a gittata contro l'orso non appena questi vi attacca; andate in città. Entrate in Townhall e scendete per la scala di destra. Cliccate due volte sulla porta. Ispezionate il basamento della statua; usateci sopra la calza. Leggete per ultimo l'iscrizione. Fate uso dello scalpello sul grappolo d'uva che decora la colonna. Date l'uva d'oro alla statua. Usate la bacchetta magica sullo scarabeo, poi scendete lungo la ringhiera.

5 Andate a destra, porgete la statuetta al venditore ambulante in cambio del flacone. Utilizzate la pelliccia sul flacone. Andate a sinistra, utilizzate il pollo sull'albero; poi il formaggio. Prendete le piume, uscite dalla città; spostatevi al massimo delle vostre possibilità verso destra. Usate la piuma sul naso della "testa di pietra". Portatevi alla statua al primo piano a fianco del ponte in rovina. Usate il bicchiere di nettare sul foro della giara della statua medesima. Raggiungete il passaggio dove siete stati aggrediti dall'orso e usate la pozione combinata con la pelliccia, su Valanice. Andate a destra, aggirate le piante carnivore e uscite. Davanti alla casa-zucca, fate un bell'andata-ritorno, sinistra-destra. Usate la corda della casa.

Impossessatevi del femore sulla mummia. Andate a vedere l'ombra del cane (sulla sinistra dello schermo principale del becchino). Dategli l'osso. Recuperate la medaglia. Donatela alla donna che piange, in nero, davanti alla cripta. Cliccate più volte sulla porta della stessa cripta (I petardi nella casa zucca). Aprite la porta, entrate. Oltrepassate la statua del cane e recuperate una testa di morto. Uscite e piazzatevi sulla via. Usate il cranio sul cavaliere volante, al momento del suo passaggio. Arriverete a Etheria: andate due volte a destra per recuperare l'ambrosia sulla cima della montagna (arrampicatevi sull'albero e raggiungete la fine dei rami). Ridiscendete dalla montagna. Spostatevi a sinistra poi imboccate l'arcobaleno in basso a destra dello schermo. Utilizzate l'ambrosia sulla statua dal corno dell'abbondanza (in fondo allo schermo. Usate due volte il frutto così ottenuto sulla ferita dell'albero. Usate il flauto del cavaliere.

Passate sotto all'arcata a destra, poi andate a nord. Pizzicate in successione le corde 1, 5, 6, 4 (partendo a sinistra) dell'arpa. Usate la palla fissata sull'arpa. Parlate due volte alle Parche. Ritornate all'incrocio degli arcobaleni. Scegliete quello situato in basso a sinistra. Aggirate le piante carnivore andate a visitare il dottor Cadavere e confidategli dell'insonnia. "Collaudate" il divano. Tornate ad Etheria utilizzando il flauto all'esterno della casa. Parlate di nuovo alle Parche, prima suonando le stesse note che avete già prodotto in precedenza sull'arpa, poi usando la palla. Subito dopo, andate a scambiare quattro chiacchere con la principessa liberata dal sortilegio dell'albero, utilizzando l'arcobaleno in basso a destra. Tornate, dopo ciò, a Etheria con l'aiuto del flauto. Riprendete l'arcobaleno che porta presso Malicia. Andate sul retro della casa. Se il cane abbaia, fate un'andata e ritorno allo schermo principale. Usate, ora, il buco dietro la casa. Come con Rossella, non uscite alla prima occasione. Dopo l'animazione, esaminate la lampada per recuperare il cristallo. Uscite di nuovo dalla botola, poi chiamate il cavallo. Raggiungete il deserto (arcobaleno in alto a sinistra). Andate due volte a nord, poi a destra. Usate il cristallo sul raggio luminoso della statua. Tornate a consultare le Parche su Eteeria. Scalate la montagna per usare le trappola di sogni sull'incubo che esce dalla grotta. Entrate e date al filatore di sogni l'incubo catturato nella rete. Usate il tappeto magico. Di fronte all'incubo nero, usate la rete di sogni. Andate, infine, a sud per liberare Maab dopo essere entrati nell'edifico. Utilizzate il cristallo illuminato sul blocco di ghiaccio. Dirigetevi sulla sommità della montagna, allontanatevi dal bordo e usate il morso magico sul vento bianco (il cavallo) quando quest'ultimo passa. Bisogna che vi mettiate dietro all'entrata della caverna (Valanice esala un sospiro).

NOTA BENE

E' generalmente opportuno:
Esaminare ogni nuovo oggetto con molta attenzione, sotto diverse angolazioni.
Cercare sempre le compatibilità tra gli oggetti diversi.
Certe persone hanno le orecchie dure... Rivolgendovi ai vostri interlocutori, parlate sempre per molte volte di seguito.

6 Ispezionate la bacchetta magica. Cliccate alla sua base. Far questo vi consente di cambiare la T in F. Fate uso, quindi, della bacchetta sull'impostore (il manigoldo è proiettato contro il grosso tubo).

Dopo aver assistito ad innumerevoli sequenze, usate il badile su Rossella. Uscite dalla grotta, dalla sinistra. Davanti alla porta, azionate il quadrante di sinistra, di destra, poi quello al centro. Usate la modalità bizzarra sulla presa di corrente del pannello di controllo su cui il re è appoggiato. Dopo un piccolo intervallo, il modulo è caricato. Bisogna che quest'ultimo lampeggi per aver raggiunto un carico massimale (importante!). Per risvegliare il re, usate su di lui il fiore. Parlategli. Dopo che Malicia ha fulminato Edgar, rapidamente usate "modalità bizzarra" sulla strega. Infine, usate l'extravita su Edgar e, se volete, chiamate una ditta di disinfestazione per eliminare gli altri disgustosi animali.

LITTLE BIG ADVENTURE

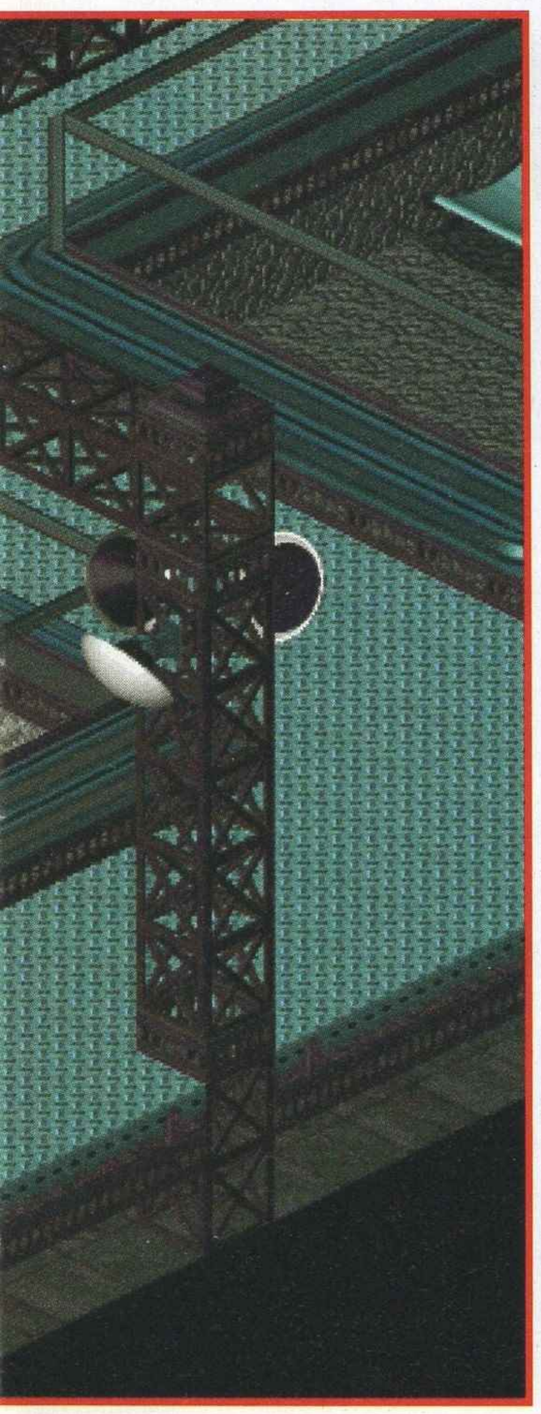
Twinsen ha una personalità contorta... anzi a ben pensarci ne ha quattro, come il buon Fantadirò... Proprio per questo motivo vanno d'amore e d'accordo!

Tanto per cominciare. Niente paura.
Se venite catturati gli oggetti dell'inventario si trovano sempre dentro un armadio nelle vicinanze.
La traettoria della sfera magica varia a seconda delle modalità comportamentali che avete scelto. Se volete comperare un certo numero di oggetti con una certa facilità (30 litri di carburante li acquistate con nove kasches, un cataramano costa 200 kashes, ecc.). E' importante che scandagliate uno per uno tutti gli elementi di arredamento. Entrando ripetutamente in uno stabile avete la possibilità di frugare ogni volta negli armadietti.
L'approvvigionamento di carburante non viene trattato in questo schema di risoluzione, poiché dipende strettamente dal diverso modo di procedere di ciascun giocatore.

• Assumete la modalità "aggressiva", uccidete il guardiano e salite sull'elevatore.
Dirigetevi più a nord che potete, sbarazzatevi del guardiano di sinistra, poi del suo collega di destra - chiave -. Scendete le scale e superate il cancello sulla sinistra. Avanzate nel corridoio, poi correte verso nord senza farvi vedere dal guardiano. Nella stanza di destra un armadio contiene la carta di identità di Twinsen e la mappa olografica.
Passate dietro il paravento ed infilate la divisa del "perfetto infermiere"; neutralizzate l'infermiere vicino all'allarme, poi quello nella stanza che non avete ancora visitato a nord. Salite la scala, aggirate di corsa l'infermiere in prossimità dell'allarme... fatelo fuori. - Chiave -. Quindi uscite. C'è un trifoglio nei cassonetti. Tenete la modalità "discreta", e raggiungete, passando dietro alla garitta di destra: la discarica. Chiacchierate con il lapinoide, ponetevi ancora in mod. "discreta", e date il via alla azione. (Barra spaziatrice). Una volta nella discarica, portatevi nella più vicina abitazione; parlate di nuovo con il lapinoide e rovistate nel suo armadietto. (25 kashes). Usciti di lì, andate a sud, sistematevi sul cancello e agite in modalità "normale". Prendete la scatola del trifoglio a sud-est del riquadro così come i barattoli, rovistate dentro le botti e risalite.
Dovete spingervi fino al "profondo" sud per raggiungere la casa - in questo caso correre vi fa proprio bene!!!. Avvicinatevi alla "donna" vestita di rosso. All'interno, correte in bagno e nascondetevi dietro alla vasca (modalità discreta più barra) che si trova in fondo allo schermo.
Come all'inizio del gioco, se vi siete fatti catturare, dovete fuggire dalla cella. Ora si intravede, da questa posizione riparata, l'armadio che custodisce la tunica ancestrale, e la palla magica.
Nella cucina, la pianta contiene la chiave della cella.
Se scavate accuratamente troverete un sotterraneo. Per il momento non vi serve a niente.
Uscite nuovamente dalla casa passando attraverso il camino.
Adesso è ora di recuperare la ragazza.
Andate alla taverna con un minimo di 10 kashes. La taverna si trova a nord del parco. (La riconoscerete dall'insegna). Parlate al grobo sul piano rialzato, accettate il bicchiere di vino, poi riallacciate il discorso con il grobo stordito dalla tisana. Dirigetevi al porto; si trova sotto un ponte protetto da una sentinella, in basso, a sinistra del parco.
Affrontate il grobo-clone con la palla magica - chiave -, aprite il reticolato, spostatevi verso destra per parlare con il grobo-mozzo ed entrate nell'edificio. Mettete le quattro casse sopra le X. Rientrate in caso di insuccesso! Spingete la prima cassa nel primo corridoio a sinistra; badando a non ostruire l'accesso di destra per la cassa più a sinistra. Ponete quest'ultimo sulla X d'angolo. Poi

mettete la successiva più vicino alla porta murata sul riquadro ancora libero verso sinistra, poi quello spostato in prima fila contro il muro restante e, infine, l'ultimo collocatelo nell'ultima casella rimasta vuota. Intrattenete ancora a parole il grobo, parlate due volte al capitano a fianco del ferry, e imbarcatevi.

• Se vi trovate imprigionati dovete eliminare la guardia, curiosare nell'armadietto, uscire dalla finestra; dichiarare che siete disposti a ripararglì le antenne, e aggirare da dietro il grobo-clone mantenendo mod. discreta. Usciti dalla nave andatevene al nord. Poi a sinistra, tra l'acqua e i reticolati di fil di ferro. Correte tra le guardie ed entrate nello stabilimento sulla vostra destra. (L'insegna di una boa ve la indicherà). Parlate con il lapinoide. Comprate il biglietto (30 kashes). Salite di nuovo le scale, costeggiate il limite estremo in alto e continuate a saltellare fino a ritrovarvi sopra al lapinoide. Assumete mod. discreta passate dietro al clone, portatevi a nord. Spingetevi all'estrema sinistra; tenterete di parlare inutilmente con i due lapinoidi. Dovrete entrare nell'abitazione visibile sullo schermo e parlare con la lapinoide. Uscite, accoppate il clone - poco più a nord -, riiniziate quindi ad attaccar bottone con la Mrs Lapinoide. Avvicinatevi quindi al lapinoide che si trova a fianco della casa e seguitelo. Opzionate "azione" davanti al lavandino della casa, seguite il fabbro dopo esservi serviti del passaggio segreto. Usate la chiave del fabbro sul cancello. Dietro alla statua di Funfrock, c'è un negozio con sull'insegna una tanica di benzina. Procuratevi qui il carburante e il robot pinguino. Nella taverna lì di fianco parlate con il cameriere, poi con il padrone, una volta usciti rivolgetevi alla lapinoide appoggiata al muro e seguite le sue indicazioni. Una volta partito il clone, salite le scale, poi andate a nord-est. Fate "azione" sulla balaustra del tetto. Parlate all'astronomo, tentate di rovistare nel cofanetto; uscite in mod. discreta e cadete nuovamente vicino alla lapinoide. Incamminatevi verso la biblioteca che si trova a nord, costeggiando sulla destra la fortezza parlate al lapinoide mentre è intento a gustare l'acqua e al grobo della sala lettura. Soprattutto non attaccate bottone con il lapinoide all'ingresso. Quando avrete appreso l'info sul libro fate ritorno giulivi all'imbarcadero.

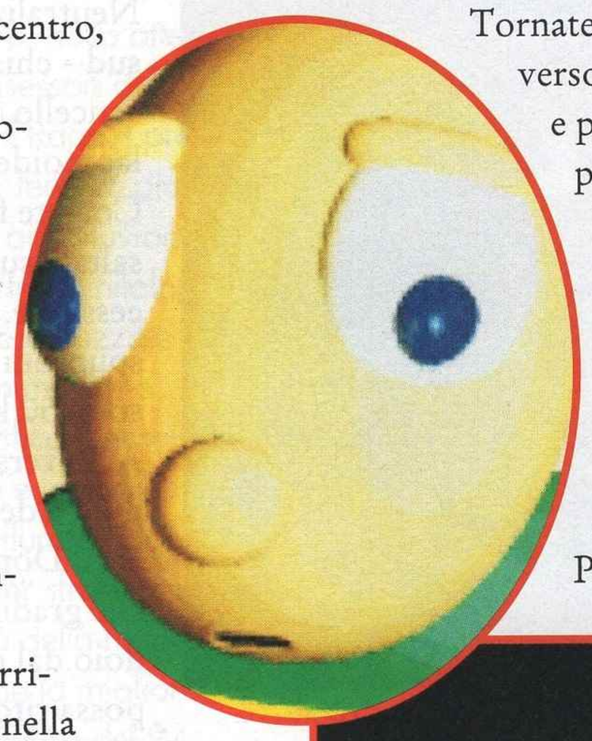


• Avvicinatevi alla cancellata - il clone non dovrebbe attaccarvi - recatevi in farmacia, è uno degli edifici sulla sinistra. Salite di corsa i due scalini dell'officina, fate fuori il clone che si è precipitato fin lì, poi il farmacista delatore, impossessatevi della fiala rossa sui terrazzamenti. Tornate al porto, parlate con il grobo mozzo per ottenere un biglietto; imbarcatevi.

• Dopo avere rivisto il clone lapinoide, spostatevi sulla sinistra, ma invece di andare a nord, dopo la fortezza, dovete scendere. Parlate alla lapinoide, poi inforcate la moto alla fine di "via dello storpio". Introducetevi nel castello d'acqua attraverso la balaustra del tetto; avvicinatevi alla bacinella e usate lo sciroppo. Ripartite per la biblioteca, parlate al lapinoide che beve l'acqua, poi seguitelo nel sottosuolo. Leggete il libro. Andate a "port Beluga". Per fare ciò, passate davanti alle guardie sulla sinistra uscendo dalla biblioteca, saltate poi sopra ai sacchi verdi; utilizzate il buggy a nord del campo. Parlate con il pescatore e servitevi della sua barca.

• Saltellate di pietra in pietra fino alla terra ferma. Neutralizzate la sentinella a sud - chiave -, sorpassate il cancello e andate a parlare al lapinoide. Saltate nel buco. Correte fino ad un fossato e saltate sulle colonne in successione. Approssimatevi agli spuntoni e, scavalcateli. Ci sono 50 kashes in un'anfora. Attraversate il lungo corridoio a destra senza attivare la leva. Dopo aver salito qualche gradino cadete nel corridoio dal quale sembra non si possa ritornare. Azionate la leva in alto a destra (vi si accosta una piattaforma). Salite una scala che porta in una grande sala. Attraversatela, azionate una prima leva. Avanzate ancora un poco, poi correte tornando sui vostri passi e non appena la mazza chiodata si mette a rotolare, percorrete la scala da dove è scesa la mazza e azionate la leva. Oltrepassate la porta che ora si è aperta. Incontrerete alcune tagliole andando a sinistra. Salite i gradini e spostate la statua sulla destra. Dovete portarla sulla piattaforma che avete precedentemente posizionato grazie all'attivazione della prima leva. Azionate di nuovo quella stessa leva, salite sul bordo e sistematevi al di sopra. Mettetevi il più possibile vicini alla statuetta e saltate sul muretto di fronte. Manovrate quindi la seconda leva, spostate la statua all'estremità della piattaforma cha si affaccia sul corridoio lungo, fate fuori in successione i due scheletri lapinoidi a partire dai gradini e azionate l'ultima leva disponibile. Dopo che avrete trasbordato la statua collocatela sul basamento come contrappeso e varcate la soglia della porta a sud. Dirigetevi fino al buco; avanzate sulla parte di mezzo saltate avanti, salite i gradini e abbassate la leva. Tutte queste azioni dovete farle di corsa per non essere stritolati. Evitate le pietre-trappola (sono le più scure!), andate avanti malgrado le insidie fino alla scala. Salitevi dopo aver fatto passare una scarica di bolle di fuoco; spostatevi sulla destra, saltate in basso, poi salite gli scalini nella stanza seguente. Rifornitevi (25 kashes), poi stabilitevi all'estremità nord-ovest di questo muretto e saltate sulla piattaforma verso l'alto. Saltate avanti, avanzate verso destra. Poi con la

palla magica azionate la leva a nord. Salite sulla piattaforma, utilizzate ancora la palla, scendete dall'altro lato e portatevi il più a sud possibile. Saltate sul muretto di fronte, poi andate verso destra, salite la scalinata, evitate la pietra, tornate sui vostri passi. Abbassate la leva; poi calatevi sulla scala a pioli in fondo allo schermo.



Azionate la leva al centro, poi quella a destra; quest'ultima dovrebbe trasformare e disporre come una scalinata le tre piattaforme. Ricongiungetevi per questa via con la statua e installatela di nuovo sul basamento. Avanzate all'estremità del corridoio senza entrare nella stanza quadrata e affrontate le due guardie. Prendete il libro, leggetelo, e leggete l'iscrizione sulla piastra di fronte. Date il colpo di grazia allo scheletro agonizzante e uscite a destra. Parlate al lapinoide musicista, poi al cavallo prima di ritornare alla barca.

• Portatevi nella sala segreta sotto la casa, fatelo bordeggiando il limite sud dello schermo. Leggete la storia di Egisippo sulla targa. Andate a visitare il grobo mozzo per chiedere informazioni.

• Non parlate immediatamente al grobo a meno che non disponiate di ore ed ore e di 200 kashes per comprare un catamarano. Per procurarsi velocemente dei soldi bisogna vuotare la cassaforte del fabbro o andare avanti e indietro dalla casetta alla barca. Il grobo emette 5 kashes per ogni passaggio. Acquisiti i fondi seguitelo davanti al veliero e portate a termine la transazione; parlate di seguito con il padrone della taverna, poi con il lapinoide, nel bazaar.
Intavolate conversazione con il lapinoide che si trova nel sottosuolo della biblioteca. Salite al secondo piano per parlare con il grobo mozzo così da ottenere la mappa del tesoro. Usate il catamarano per lasciare l'isola.

• In caso veniste incarcerati servitevi della botola davanti alle sbarre nella cella. Spostatevi in mod. discreta assecondando la pendenza in basso, verso i due lampadari. Un grobo dovrebbe darvi una caffettiera. Il proprietario è in una casa subito dopo la cancellata senza catenaccio di fronte alla barca. Immediatamente vi porgerà un elenco da leggere; cercate in centro città il rappresentante vestito in grigio e comprate da lui un asciugacapelli.
Tornate davanti all'imbarcadero e andate verso sinistra. Entrate nella casa in rovina e parlate all'inventore. Accettate il proto-pack; avanzate per prenderlo. Uscite, scendete le scale verso la porta sprangata, ammazzate il grobo-clone - Chiave - ed entrate. Parlate al lapinoide.

• Parlate al lapinoide prigioniero nella cella sulla destra della fortezza. Per far ciò sbarazzatevi della sentinella di guardia nella trincea; scavalcatela con un salto, costeggiate la fortezza correndo verso la finestra, piazzatevi di fronte al prigioniero e parlategli. Ritornate in via dello storpio dove staziona la moto diretta al castello d'acqua. Vicino alla casa si estende una piccola spiaggia. Utilizzate qui il proto-pack - il dislivello deve essere inesistente se si vuole evitare di andare a fondo. Riuscirete così a recuperare la scatola di trifogli sull'isolotto.

• Tornate per fornire la parola d'ordine al lapinoide - holomap. Fate passare la carta rossa sulla serratura elettronica del museo. Entrate e utilizzate l'inferriata nella stanza. Uscite di nuovo attraverso l'altra grata in questa sezione di condutture fognarie. Fate fuori il guardiano, parlate all'elettricista e abbassate la leva rossa. Tornate nel museo per le condutture delle fogne, dopo essere passati in senso opposto attraverso al pannello elettrico della prigione. Nel museo propriamente detto salite i pochi gradini, oltrepassate la porta, utilizzate il protopack, fin sulla base su cui batte badiera pirata; e impossessatevene. Riprendete il protopack per dirigervi verso il piano rialzato. Basta passare vicino ai cordoni di sicurezza, fino al basamento del baule pieno d'oro. Sul posto cercate la chiave; poi lasciatevi cadere verso la cancellata situata dietro le vostre spalle. Uscite da dove siete entrati.

• Fate ritorno al sotterraneo della casa, avvicinatevi alla porta, contrassegnata da un trifoglio a quattro foglie e utilizzate la chiave di Egisippo. Acchiappate il medaglione e la tromba di Gawley. Leggete la lapide e fate uso della tromba davanti al sigillo di Sendell - riconoscibile grazie ad una S incisa. Prendete i trifogli, eventualmente scandagliate di nuovo la casa poiché dall'ultima volta il numero di kashes è aumentato; e infine riprendete il catamarano.

ISLE PROXIMA

Inforcate la moto a sud-est della carta. Fermatevi lì davanti alle iscrizioni della pietra delle eclissi (dovete ottenere un codice). Ritornate a Proxim city, andate a nord a prendere il buggy.
Usate la tromba, davanti al sigillo, e saltate dentro la faglia. Avvicinatevi alla pietra col sigillo, porgete il codice; dopo aver fatto un pieno di vita e di magia tornate alla pietra. Recuperate lì un flauto magico; prendete la barca.

ARIDO FOGLIA BIANCA

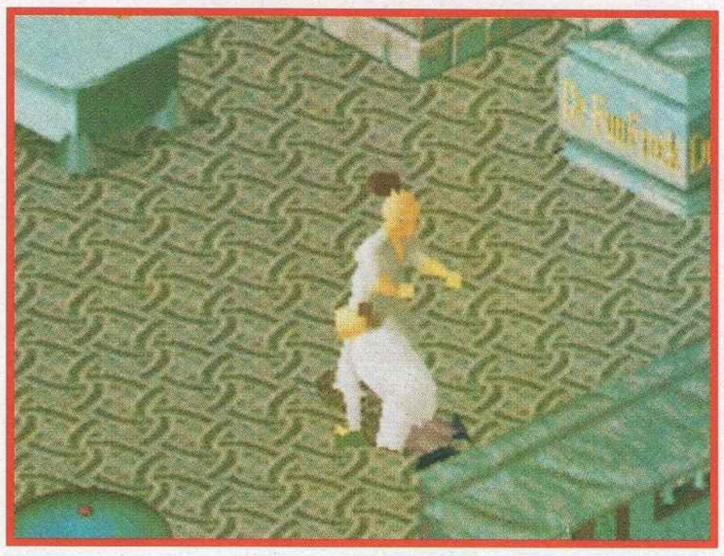
Come prima parlate al lapinoide del deserto e dopo salite verso l'alto dello schermo fino a che non vi imbattete in un altro sigillo di Sendell: usate la tromba; entrate, dite pure qualcosa al folletto; poi fate ritorno alla barca. Prima di salirci sopra utilizzate il vessillo pirata sulla poppa.

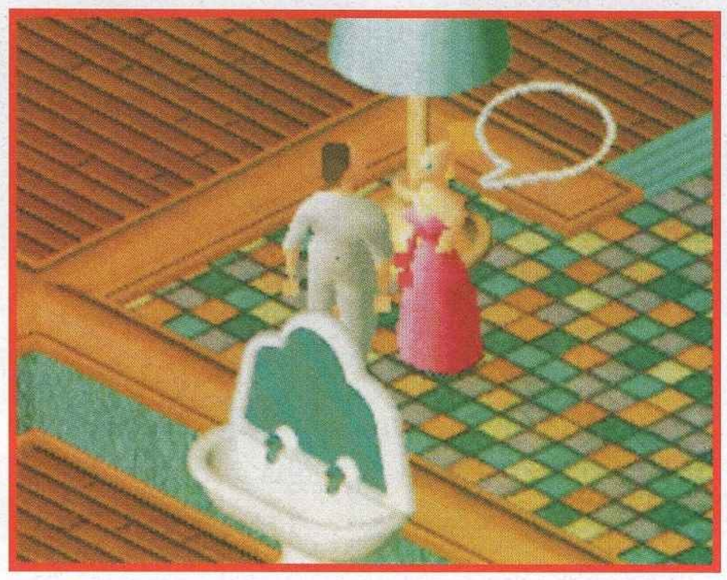
RIVOLTA

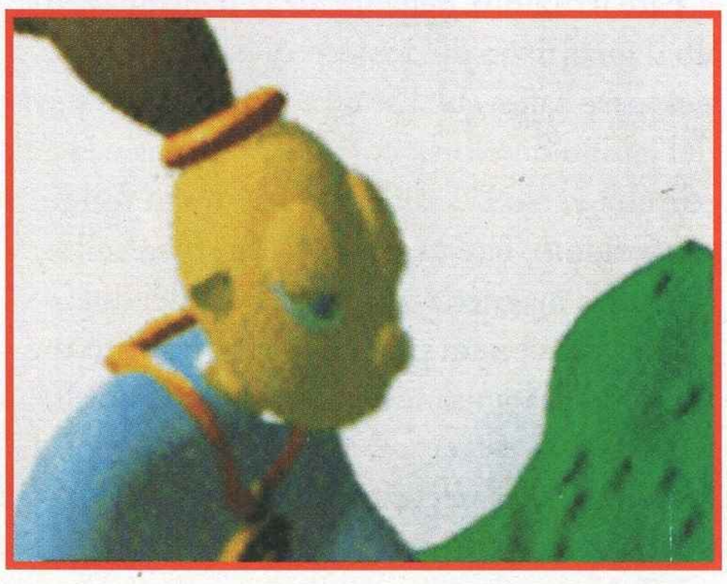
Intrattenetevi con il lapinoide ribelle; poi recatevi in trincea a visitare il sottoufficiale; dopo avergli strappato il consenso così da poter utilizzare il veicolo di sua proprietà uscite arrancando sui sacchi verdi, e poi su fino a raggiungere il buggy che è un po' più a sud. Avvicinate l'ufficiale grobo e parlategli; mettetevi in saccoccia del carburante. Fate ritorno in città, andate a nord-est rispetto alla città, convenite parlando con il lapinoide e seguitelo sul trasportatore.

HAMALAYI

Prima di qualunque altra cosa, ma prima, occorre mettere fuori uso il trasmettitore: per raggiungere l'obiettivo sbaragliate due o tre guardie, salite sui sacchi, costeggiate la parete verso nord, e polverizzate l'antenna per mezzo della palla magica.
Ridiscendendo uccidete anche la guardia superstite; e fatevi guidare dal lapinoide nel riquadro che segue; verso nord. Procedete ora fino ad oltrepassare un carro blu.
Permetterete alle granate del lapinoide di compiere il loro terribile compito, piovendo sulle teste dei guardiani del tetto. Dovrete poi seguire il collega all'interno del carro.
Nella base neutralizzate nell'ordine, la guardia e i due cloni; - chiave -. Poi penetrate nella doppia porta; sbarazzatevi dei due guardiani sulle scale, - chiave ancora -; poi il saggio e il clone sulla sinistra dello schermo - chiave-. Rovistate dentro l'armadietto, cercate la chiave! Salite le scale fino alla porta di sinistra aprite il cancello che dà verso le celle e arretrate in modo da avere il clone alla giusta distanza - sfera -. Liberate il colonnello grobo con la chiave, affrontate l'ultimo clone in cima ai gradini, oltrepassate il pannello elettrico e spingetevi avanti nella neve fin quando potete. Dopo l'animazione usate lo snowboard su una delle piste. Per assistere ad una animazione supplementare servitevi della carta rossa sulla fessura della sciovia. Dirigetevi a destra e troverete un passaggio che mena ad un villaggetto di lapinoidi. Ammazzate i due mostri e avvicinatevi alla pentola; parlate al cuoco e seguite la lapinoide. Cadrete nel buco che lei sta scavando. Mettete fuori combattimento il soldato nel cortile e eseguite la stessa "operazione" con il clone - chiave -.





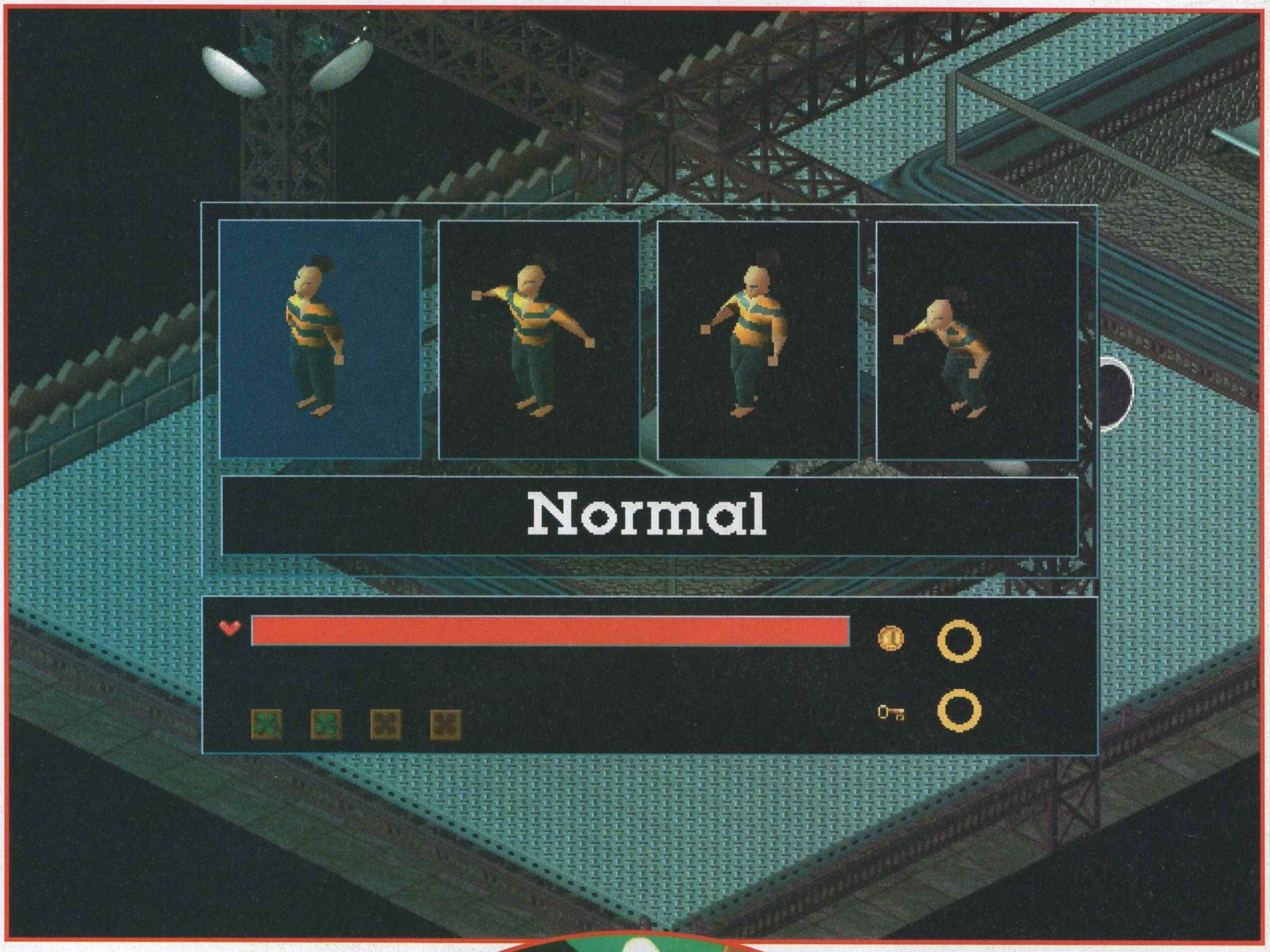


Introducetevi nella base e parlate col grobo; poi eliminate anche il mutante in divisa - chiave -; liberate il folletto dalla cella in alto a sinistra; avvicinatevi e utilizzate la carta blu. Ondeggiate via. Sbarazzatevi dell'infermiere, andate verso nord-ovest dello schermo per aggirare o affrontare il clone: distruggete i mutanti e il vecchio saggio. Andate a sud; uccidete a distaza il guardiano e sganciate la palla sul fossato. Quando le uova saranno annientate lo schermo si colorerà di rosso. Tornate nella sala di montaggio e dirigetevi a nord-ovest. Salite le scale, placcate la guardia, alzate le tre leve; ridiscendete le scale per saltare in un nuovo corridoio. Andate fino al passaggio a sud, distruggete il mutante che vi impedisce l'accesso al buggy, poi via a tutto motore.
Frugate nel pentolone al centro del villaggio e seguite il lapinoide. Oltrepassate la porta della carota; direzionatevi a sinistra, sbarazzatevi della guardia - chiave -, e oltrepassate il cancello. Affrontate il guardiano sulle scale e successivamente gli altri sopra di lui. Attraversate il ponte di corsa in direzione della serratura magnetica; quindi entrate. Fate il "lavoretto" anche con le due guardie - chiave -, scendete per la scala a pioli, aprite il cancello e fate fuori a distanza il groboclone; andate a destra, davanti a voi, poi a sinistra.
Avanzate su una specie di lastra al centro dello schermo e fate uso del flauto. Dopo l'animazione usate l'hovercraft proprio lì a fianco. Raggiungete l'isola Tippet, fate ritorno immediatamente sull'Hamalayi, oltrepassate di nuovo la porta della carota e il tunnel che porta alla base dei cloni. Costeggiate la montagna fino a ché non vi imbatterete nella guardia con la mitraglietta; fate il vostro dovere, quindi saltate in basso, andate a sinistra più che potete, quindi via.

• Scambiate con il lapinoide del deserto il flauto contro la chitarra spaziale. Fate ritorno lemme lemme sull'Hamalayi.
Spingetevi il più possibile verso destra, fate il "servizietto" alla guardia che staziona davanti al cancello - chiave -. Poi: servitevi di nuovo del traforo che dà sul villaggetto lapinoide. Oltrepassata la porta della carota andate verso destra e da lì prendete l'hovercraft.

TIPPET

Parlate al grobo e poi, perché no, al groboclone senza casco. C'è un bazar piuttosto caro proprio lì sopra. Varcate il ponte e recatevi verso sud. Parlate con l'anziano pescatore - chiave -, andate a nord, quindi



a ovest, spalancate il cancello, eliminate dalla faccia della terra i due grobo-dick. Entrate nel "Winsun Café", montate sul palco e parlate al lapinoide rocchettaro. Intavolate una discussione anche con il padrone dietro il bar e scendete nella botola. Saltate sopra la melma, sbarazzatevi dei due mutanti, fate uso del proto-pack e attraversate la palude verso nord. Salite per la scaletta, avanzate sbaragliando il mostro, salite ancora una seconda scaletta, lasciatevi cadere nel vuoto, e uscite - chiave -. Aprite il cancello di sopra, avanzate zompando sulle pietre fino alla scala a pioli, quindi, dopo una breve arrampicata, correte alla volta di un'altra scaletta che si trova a nord (così riuscirete ad evitare i serpenti) che salirete fino al termine, a riveder le stelle... Parlate al dinofly.

• Dovete rivolgervi ai due lapinoidi e fare immediatamente ritorno sull'isola Tippet, scambiare quattro chiacchere con il grobo-clone senza casco vicino al deposito dell'hovercraft.
Pagate all'aguzzino la sua informazione,

fate ritorno sull'Hamalayi e quindi rientrate nell'altro emisfero, come già avevate fatto precedentemente.

• Fate irruzione nella fortezza neutralizzando il guardiano del fossato di destra. Saltate nel fosso salite sulla scala a pioli sbarazzatevi del lapinoide-clone; correte tra l'arma e la torretta verso la scalinata a sinistra in fondo al corridoio; fate uso della carta rossa sulla serratura magnetica. Sbarazzatevi dei due cloni rossi con un pinguino robot; aprite la porta bloccata usando la carta blu posta che trovate sulla serratura, ricordate al clone e al suo scagnozzo teletrasportato che la loro presenza su questo emisfero non è poi così necessaria... - chiave - oltrepassate la porta, affrontate il guardiano, eventualmente il clone, se l'allarme è disinnescato, scendete le scale, andate verso destra, neutralizzate il personaggino in divisa - chiave -. Aprite al lapinoide e avvicinatelo. Spostatevi il più possibile a sinistra; risalendo le scale fate "secco" il lapi-clone. Aprite la porta della cella dopo che Funfrock è stato teletrasportato, aspettate e parlate al prigioniero - chiave -. Aprite il forziere e leggete il documento. Tornate dal lapinoide e fuoriuscite dal passaggio. Riprendete la barca.

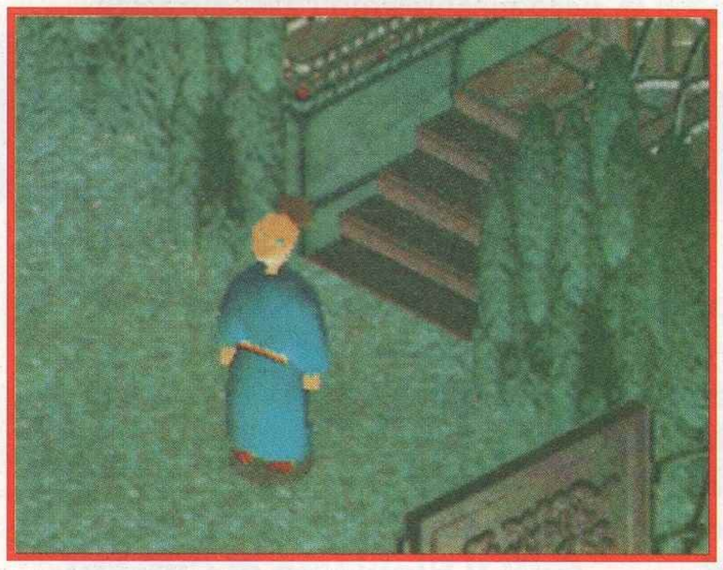
TIPPET

Scambiate quattro chiacchere con il vostro vicino, poi al suo figliuolo che saltella tutt'intorno. Entrate nella casa e impadronitevi del lasciapassare dell'architetto sul tavolo da disegno. Fate ritorno all'Hamalayi e cambiate emisfero. Cavalcate il dinofly e dirigetevi verso un'altra isola dopo avere varcato il portale della carota.

ISOLA BRUNDLE

Dovete proprio andarci, al nord, per portare

il lasciapassare dell'architetto al guardiano. Entrate e dirigetevi sulla sinistra per parlare con il pittore lapinoide. Salite sul tetto e fate uso della tromba sull'impronta di Sendell. Saltate nel buco. Accoppate il mutante rosso in basso a destra - chiave -. Riservate lo stesso trattamento al guardiano vicino ad un allarme un poco a nord. Se volete recuperare dieci fiale magiche dovrete azionare la leva sulla destra e attendere l'elevatore per poter perlustrare la zona. Passate oltre il cancello di fianco e sistemate il clone che sta facendo il suo giro di ispezione tra i computer. Imboccate poi il corridoio che si estende da questa sala. Rovistate nei barili - chiave -, aprite ed entrate. Spappolate il clone, fate secco il guardiano, davanti al teletrasportatore - con la palla magica potrete sabotare uno dopo l'altro tutti i teletrasportatori -, e distruggere il segnale davanti ad ognuno di essi. Scendete le scale, sopprimete il tipo, poi annientate completamente la stazione usando la palla magica sullo schermo del computer. Ci sarà un flash. Ne uscirete saltando a fianco della statua di Funfrock e poi attraverso la crepa lasciata dal sigillo di Sendeel. o più semplicemente dalla porta. Volate con il dinofly.



• Seguite il lapinoide, fate fuori come stabilito le guardie, il grobo-robot... - chiave -, infine il carro armato. Chiaccherate di nuovo con il lapinoide e lo seguite quando si getta. Seguite il muro verso sinistra; poi verso nord. Saltate e avvicinate il tunnel di destra e assumete mod. aggressiva. Impugnate la sciabola e colpite il mostro che arriva. Salite verso l'estremo nord-ovest e cuccatevi la chiave custodita nel barattolo; andate all'estremo nord e girate un manubrio: sentirete uno scroscio d'acqua. Salite sulla scala a pioli e raggiungete il cancello. Con un salto dentro la piscina vuota. Ignorate il falso squalo, impossessatevi nuovamente della palla magica e disintegrate i due grobi- volanti colpendoli a bruciapelo. Fuori dal passaggio attraverso la scala a pioli a nord e avanti. Affrontate la sentinella e avvicinatevi alla cella - con sorpresa -! Fuggite come all'inizio del gioco distruggendo però la ragazza clone e recuperate lì intorno tutti gli oggetti dell'inventario. Non avvicinatevi al centro della stanza. Andate verso sinistra, non aggredite i cloni; resteranno inoffensivi. Fate uso a sud-ovest della stanza della tromba di G. sul sigillo. Andate nel passaggio, leggete l'iscrizione runica; poi versate acqua limpida. Distrutta la fortezza ritornateci aggirando la pietra runica ormai emersa. Rendete inoffensivo l'operaio - chiave -. Oltrepassate poi il cancello. Ora, andate più lontano possibile verso nord. Arrivate ad un incrocio; imboccate la strada di destra. Seguite le impronte di pneumatici fino al bulldozer. Avvicinatevi. Da quella parte si trova il grobo che possiede la chiave. Parlategli e mettete in moto. Dopo il viaggio, se desiderate recuperare cinque trifogli ritornate indietro di uno schermo sulla destra. Fate fuori il grobo-robot rosso. Fate ritorno verso sinistra e seguite le tracce dei pneumatici - occhio all'andirivieni dei bulldozer -. Saltate sui ponteggi, poi sul sentiero che vi sovrasta. Andate a nord aggirando il secondo bulldozer; casomai sospingetelo e rovesciatelo. Procedendo fate la pelle all'operaio munito di pala - chiave -. Giù per le scale di roccia. Poi verso sud. Fate le scarpe all'operaio davanti al cancello - chiave -. Poi attraversatene la soglia. Andate verso il blocco di roccia color smeraldato, sistemate anche il terzo operaio che vi ostacola; il primo che vedete provenire dall'alto. Scalate la parete approffittando della rientranza che c'è in mezzo ai due posti di guardia. Lassù fate uso della sciabola in mod. aggressiva: fate cadere il dottor Funfrock. Ricongiungetevi con la ragazza e usate la tromba di G. ; saltate nel varco. Scendete fino al cancello, e mettetelo in azione non appena i due simpatici personaggini compaiono. Avvicinatevi alla sfera di cristallo e premete sulla barra per rivedere tutte le sequenze a cui avete potuto assistere fino ad ora. Un flash-back comunque facoltativo... ma anche l'occhio, come si dice ha pur diritto alla sua parte. E poi è bello rivedere i momenti lieti; tutti quei simpatici momentini. Ancora avanti verso la porta, in mod. aggressiva. Sciabola in pugno e alè. Quando vi viene incontro il dott. Funfrok usate la ragazza come scudo e colpite di gran lena, senza dimenticarvi di non lasciare mai il comando "alt". Tallonate ogni spostamento del vostro avversario cercando di stargli addosso. Poi passate la porta Sendell, mettetevi in modalità E' stata una bella avventura e assistete con una bella pizza e un boccale di fresca birra alla bellissima sequenza finale seguita dai titoli di testa.

Fantadirò

Fantasy

Ohibò. Che ci facciamo su K? Si passava di qui per caso e... il megadirettore ci ha incatenato alla sedia: "*F&F*, fatemi una rubrica nuova che piaccia". Come vedete la premessa è perentoria e noi la giriamo a VOI: prima che ci defenestrino fateci pervenire i vostri apprezzamenti! Conclusi i convenevoli di rito, passiamo a Fantasy N'Fiction. Cos'è, dove vuole arrivare, da chi è scritta.

FN'F vuole essere il punto di incontro di due grandi "popoli" che da tempo interagiscono, magari senza saperlo: coloro che hanno iniziato ad appassionarsi ai videogames 'smanettando' a suon di 200 lire nelle sale giochi al mare e quelli maggiormente legati ai più tradizionali giochi in scatola. Perché in definitiva blastare Imps e Cacodemons in Doom, evocare l'Atog e il Minotauro di Hurloon a Magic o scoprire il tesoro di un Drago Nero in Dungeons & Dragons non è poi così diverso. FN'F è scritta da... voi, da gente che vuole sempre trovare qualcosa di nuovo per stimolare la propria fantasia e nutrirne l'affamata creatività. Anteprime, soluzioni, play test, consigli per scegliere nella jungla di proposte che affollano gli scaffali dei negozi ma non solo: punto di riferimento per le vostre idee ed i vostri consigli su come ottimizzare e migliorare un determinato gioco. Parleremo di giochi da tavolo, di roleplaying, delle nuove generazioni di giochi di carte, dei giochi interattivi (per esempio con supporto VHS) e dei videogames ad essi collegati.

Rivisitazioni di vecchi classici, episodi sconosciuti o dimenticati, traduzioni snobbate: tutto questo e molto altro troverà spazio tra queste pagine. E allora non ci resta che aspettare il postino per proseguire questo cammino insieme. Scrivete, scrivete, scrivete eeeeeeeee.

"Allora, smettetela di sprecare tempo e spazio prezioso e mettetevi al lavoro". Solerti, salutiamo il megadirettore ed ubbidiamo. Buona lettura.

I NUOVI MAGHI

"Il giovane mago, gli occhi poco più di due fessure nel pallido volto segnato dalla stanchezza, sollevò una mano muovendola in un intricato susseguirsi di simboli magici. La folla raccolta all'interno dell'arena si zittì di colpo, percependo che il duello di magia che andava protraendosi ormai da ore stava giungendo alla sua inevitabile conclusione.
Intorno al giovane si muovevano ora correnti di pura energia magica, correnti nere come il fango delle paludi dalle quali attingeva il suo potere. Con un rapido gesto del braccio egli scagliò questa energia, ora plasmata in un

potente incantesimo, contro la ragazza che lo fronteggiava immobile. Il nero incantesimo l'avvolse celan-

NEWS • NEWS • NEWS

*** I Ladri di Tharbad è il titolo della nuova espansione per il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli (d'ora in poi GIRSA) edita dalla Stratelibri. Contiene utili tabelle di conversione da e per GIRSA con altri GdR, una presentazione storico-geografica di Tharbad e delle terre confinanti, sugli abitanti e sulla politica. Quattro interessanti avventure (Un Giro di Estorsioni, Il Furto del Diadema, Contrabbandieri sul Gwathlo, Imboscata a Nord della Città). Concludono il modulo di 60 pagine tabelle sugli incontri, sui Personaggi non Giocanti (PnG), sulle forze armate, sulle erbe curative e sulle droghe.**

*** Per tutti gli amanti del GdR Il Richiamo di Chtulhu e degli scritti del Folle di Providence la Stratelibri ha da poco pubblicato L'Atlante di H. P. Lovecraft. La produzione a cura dello staff di via Paisiello si pone il compito di ripercorrere luoghi misteriosi ed arcani incontrati da Lovecraft nei suoi viaggi terreni e non. Il volume di 63 pagine si divi-**

FICTION

dola agli occhi della folla e del mago, che attendeva di sentire la forza vitale dell'avversario defluire nel proprio corpo stremato, rinvigorendolo. Ma il nero incantesimo svanì in un'improvviso lampo di luce blu, il blu del mare da cui la fanciulla traeva forza, sconfitto da un potente controincantesimo. Il mago barcollò, ma non v'era paura nel suo sguardo, solo un'immensa rabbia nel realizzare di aver utilizzato tutta la propria energia magica nell'attacco, rimanendo momentaneamente senza protezione dalla rossa palla di fuoco che s'andava materializzando

tra le mani della ragazza. Un istante, un solo istante e le proprie energie magiche si sarebbero rinnovate, permettendogli di usare il circolo di protezione che lo circondava. Solo un'istante, ma quell'istante si trasformò in eternità mentre la palla di fuoco colpiva il proprio bersaglio e la folla salutava con un ruggito il nuovo campione".

Avete appena letto la descrizione romanzata di un duello di **Magic: The Gathering**, gioco di carte dell'americana **Wizards of the Coast**, importato in Italia e tradotto come **Magic: L'Adunanza** dalla **Stratelibri** di Milano. Anche se dubito che non ne abbiate ancora sentito parlare, vista la vera e propria Magic-mania che ha colpito tutta la penisola, vi

spiegherò brevemente (non proprio) di che cosa si tratta.

In Magic ogni giocatore veste i

NEWS • NEWS • NEWS • NEWS • NEWS

de in due sezioni: le Località Archeologiche, dalla precisa posizione geografica, e le Località Chtulhoidi, un po' meno tangibili. Se anche il testo della prima sezione lascia qualche perplessità (a volte si ha l'impressione che chi scrive dia per scontato che il lettore abbia il suo stesso background culturale), la seconda parte risulta ricca di riferimenti ai racconti di Lovecraft ed all'ambientazione del GdR derivato. In appendice un indice di tutti i racconti citati nel volume ed una bibliografia consigliata ai nuovi adepti.

*** Primo torneo internazionale di Warhammer Fantasy Battle. Si terrà alla Nottingham University il 15/16 aprile p.v. Per informazioni contattare la Games Workshop telefonando allo 0044-1-773-713213 oppure faxando allo 0044-1-773-533453.**

*** Continuano i tornei di Star Trek/carte organizzati da Camelot a Milano.**

Utilizzano le regole del mazzo base, si gioca ad eliminazione diretta ed ai vincitori vengono riservate leccornie da collezionismo (ad es. i mazzi a bordo nero dell'edizione limitata). Per richiedere le regole e le limitazioni dei mazzi contattate Camelot allo 02/55185266, fax 02/5516025.

*** La Games Workshop ha pronta l'espansione Arcane Magik per Warhammer Fantasy Battle, vero must per potenziare i maghi dei vostri eserciti. Inoltre è uscita in Inghilterra - e**

panni di un mago che, armato solo dei propri incantesimi (di che cos'altro può essere armato un mago?!), affronta allegramente in duello chiunque voglia sfidarlo. Unico requisito per giocare è possedere un mazzo di Magic (o *deck*), che rappresenta le potenzialità magiche del giocatore. Le carte di un *deck* si dividono in due categorie principali: le carte **Terra** e le carte **Magia.** Le carte Terra forniscono il *Mana*, l'energia magica necessaria per lanciare le Magie e sono di cinque tipi "base": le **Paludi** che generano *mana* nero (associato alla morte), le **Isole** che generano *mana* blu (associato alla mente ed alle forze dell'aria e dell'acqua), le **Foreste** che generano *mana* verde (associato alla vita), le **Montagne** che generano *mana* rosso (associato alla guerra ed alle forze del fuoco e della terra) ed infine le **Pianure**, che generano *mana* bianco (associato al risanamento ed alla protezione); vi sono inoltre delle terre "speciali" che generano *mana* di più colori. Le carte Magia si dividono a loro volta in **Magie di Evocazione, Magie "ad Effetto"** ed **Artefatti.**

I primi due tipi di carte sono dei cinque colori sopra menzionati, per essere lanciate hanno quindi bisogno di *mana* di quel particolare colore, in quantità variabili a seconda della potenza dell'incantesimo; gli Artefatti sono invece di colore "neutro" e non richiedono *mana* di un colore specifico per essere usati. Le **Magie di Evocazione** rappresentano **creature** evocate dai maghi per difendersi oppure per attaccare il proprio avversario; si va dai Folletti ai Draghi, dai Paladini agli Scheletri, con Angeli e Demoni che danno una mano. Le **Magie "ad Effetto"**

sono invece gli incantesimi veri e propri del mago, e possono essere difensivi, offensivi, curativi oppure possono servire a potenziare le creature in gioco o a modificare il funzionamento di altri incantesimi. La loro durata in gioco può variare da "immediata" (come una palla di fuoco) a "permanente" (un circolo di protezione). Gli **Artefatti** sono oggetti o creature magiche dai poteri particolari, e rimangono permanentemente in gioco: si va dal Calice d'Avorio, che permette di guadagnare punti vita quando viene lanciata una Magia bianca, al Tappeto Volante, alla Bestia Meccanica che deve essere ricaricata dopo ogni uso.

Lo svolgimento del gioco alquanto semplice: in una classica partita a due (ebbene sì, è anche possibile giocare in più di due, con ottimi risultati) a turno i giocatori utilizzano il *mana* generato dalle terre da loro controllate per lanciare incantesimi o evocare creature, oltre ad attaccare l'avversario con le creature già presenti. Questi può a sua volta reagire se ha ancora *mana* disponibile. La partita prosegue finché uno dei due giocatori finisce i suoi venti punti vita. La vera difficoltà, che mette a dura prova l'abilità del "duellante", stà nel fatto che la propria riserva di *mana* è limitata turno per turno, cosi che ci si può trovare senza energia per difendersi se se ne è usata troppa per attaccare.

Ma un bravo giocatore deve sapere anche come prepararsi al duello. Oltre ad essere un'abile "combattente" egli deve sapere anche come prerparare il proprio

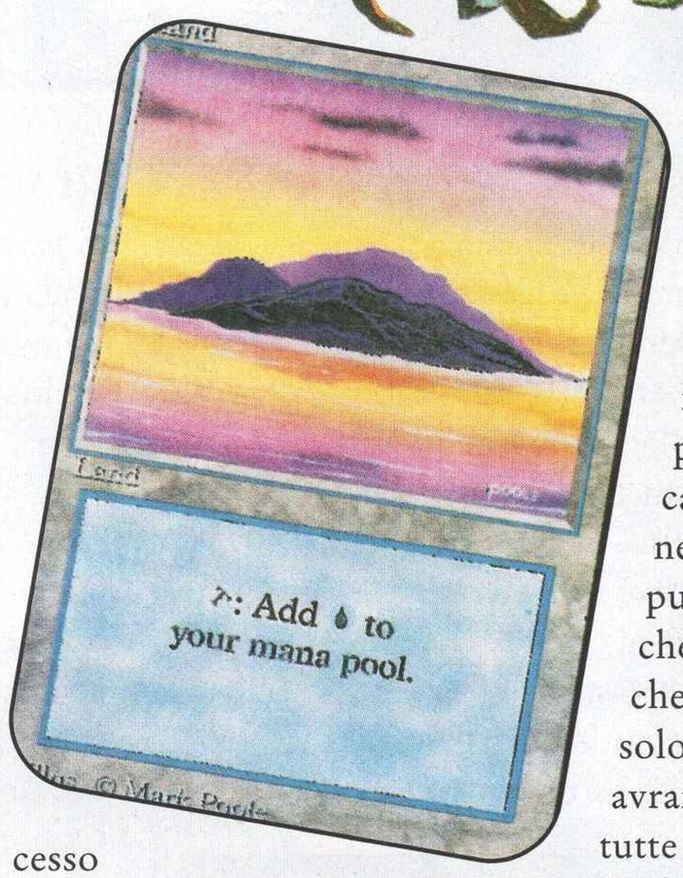
NEWS • NEWS • NEWS • NEWS • NEWS

noi la attendiamo impazienti - l'Army List degli elfi oscuri.

*** In tutti i negozi specializzati il primo di tre volumi rilegati in similpelle dell'Enciclopedia Magica. La mastodontica opera raccoglierà tutti gli oggetti magici di Advanced Dungeons & Dragons usciti dalla nascita del gioco sino ad oggi. La seconda puntata è prevista attorno a giugno. Buio sulla conclusione dell'opera.**

*** LUCCA GAMES**
Palasport di Lucca, via delle Tagliate.
Dal 24 al 26 marzo si è svolta la quarta Mostra Mercato di Giochi di Ruolo, da tavolo, guerra e simulazione abbinata al celeberrimo salone dei Comics. Grande lo spazio dedicato alla nuova generazione di giochi a carte dove sono stati presentati:
- La prima espansione di Magic con torneo ufficiale a numero chiuso valido per la graduatoria nazionale.
- Una mostra interna dedicata a Mutant Chronicles, il nuovo mondo scoperto dalla Hobby and Works.
- Ritter Kreutz nuovo gioco di carte ambientato nella seconda guerra mondiale presentato in prova di stampa da Camelot.
- Il nuovo Re Cuor di Leone dalla Fabulandia.
Per i Giochi di Ruolo abbiamo visto:
- Paranoia, traduzione targata DAS Firenze e Giochi dei Grandi, ambientato in contesto fantascientifico, ed un curioso On Stage (produzione italiana) ambientato nell'ambiente shakesperiano.
- Il GdR ispirato al cartone animato di Ken il Guerriero presentato dalla Nexus.
- La traduzione di Over the Edge presentata dalla Beholder Company di Cafasse - TO - e l'edizione italiana di Oltre Ogni Limite, follia ai confini della realtà.
La manifestazione ha aperto anche uno spazio dedicato alla realtà virtuale organizzato con la Virus di Perugia che ha messo a disposizione alcuni macchinari per la realtà virtuale. Nello stesso stand si è potuto partecipare ad un torneo di Doom aperto a tutti. Altre due aree sono state dedicate a dimostrazioni e scambio libero di carte e giochi vari.
Per gli amanti del GdR Live la Gilda Anacronisti di Roma ha organizzato

deck, ben dosando la giusta quantità di Terre e di Magie, sfruttando le virtù dei colori da lui scelti e minimizzandone allo stesso tempo le debolezze. Questa è forse una delle cose più affascinanti del gioco: la possibilità, seguendo solo poche regole basilari, di poter "costruire" il proprio mazzo di gioco personale con le carte a propria disposizione. Creato secondo la propria filosofia di gioco il *deck* si evolve, matura, diventa più potente a mano a mano che il giocatore accumula esperienza (e carte!!), fino a diventare un *deck* vincente, ma non perfetto, sempre pronto ad essere migliorato. Nascono così infinite scuole di pensiero riguardanti l'una o l'altra combinazione di colori o di carte, e la passione che contraddistingue ognuna di esse contribuisce non poco all'espansione del gioco. Gli irriducibili del PC, che non vogliono investire tempo (e denaro) nell'accaparramento di un mucchio di fastidiosi pezzi di carta non devono preoccuparsi. Come ogni gioco di successo che si rispetti, anche **Magic** avrà presto la sua versione su PC per l'estate. Con il gioco su CD-ROM ideato dalla **MicroProse** sarà possibile cimentarsi in appassionanti duelli sia contro il computer (ottimo per testare un mazzo prima di scendere in campo). Grossa ghiottoneria, che attirerà anche i puristi del gioco (quelli che, per intenderci, dicono che Magic si può giocare solo con le carte), è che si avranno a disposizione quasi tutte le carte pubblicate. Finalmente i giocatori più subdoli potranno sviluppare *decks* composti solo da carte rare, ma solo i più subdoli ho detto (yuck, yuck).



In conclusione Magic è il capostipite (e sicuramente il meglio riuscito) di una nuova generazione di giochi, e riesce a rimanere il numero uno malgrado la folta schiera di concorrenti (e di imitatori) apparsi sul mercato dopo il suo successo, alcuni dei quali veramente validi, che ha portato taluni a considerarlo già "vecchio".
State attenti però: si dice che i grandi maghi del passato, ansiosi di possedere tutta la conoscenza magica disponibile, si siano distrutti ricercandola...

Roberto Zaghis

• NEWS • NEWS • NEWS • NEWS •

un'avventura sullo stile Frankenstein e la DAS di Firenze un live notturno con le regole del GdR di Vampiri.
Concorsi di pittura miniata, un torneo speciale per master più un premio chiamato Best of Show per la migliore novità italiana e la miglior traduzione uscite dall'ultima edizione della manifestazione hanno condito il tutto. Ritorneremo presto su tutte le novità.

*** La Stratelibri pubblicherà - a dispense - la traduzione di gran parte del materiale contenuto nel primo libro delle regole di Magic, il celeberrimo apripista della nuova ondata dei cardgames. Nel frattempo la Wizards Of The Coast, casa di produzione del gioco, sta ultimando la seconda edizione delle regole riveduta, corretta ed ampliata.**

*** Sulla scia del grande successo americano del nuovo film *Generazioni*, Italia Uno continua a trasmettere gli episodi della USS Enterprise (attorno alle 16:00 con replica notturna, ore 02:00). Dov'è la notizia? Mamma Rai 1 ha spolverato le bobine del serial Spazio 1999, trasmettendolo alle 14:50... la *par condicio* è salva!**

*** Per tutti gli aficionados ricordiamo che esiste lo Star Trek Italian Club sito in quel di Vinovo (TO). Per contatti scrivere alla Casella Postale 28 - 10048.**

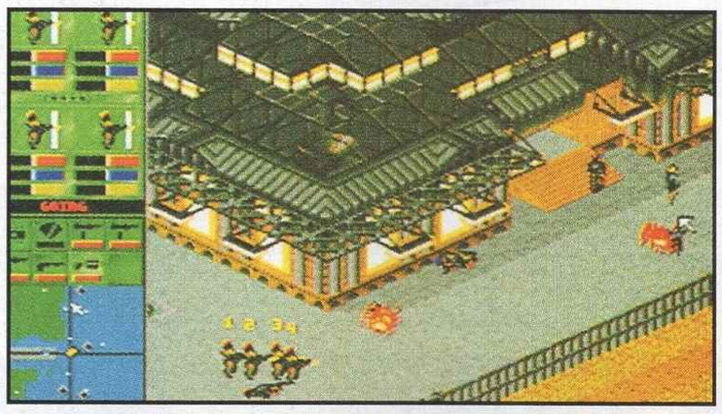
*** Tutti sanno che è in preparazione la nuova trilogia di Guerre Stellari ma le lavorazioni sembrano essere effettivamente nello spazio vista la quasi totale mancanza di notizie. L'unica cosa certa è che Harrison Ford, nelle pause delle riprese del nuovo episodio di Indiana Jones, sta girando il 5° ed addirittura il 6° episodio del sequel. Ed il numero 4?**

TNT Cheat

Dopo un breve periodo di "vacanza" (ah, il dolce far niente...), riecco la rubrica dei trucchi, più smagliante e in forma che mai. Il genio onniscente, il re del debugger, il campione delle gabole, sarà d'ora in poi l'inossidabile Doctor Kernal, che prende sulle sue spalle la pesante eredità lasciatagli dal bravo Paolo Paglianti, ora volato verso altri lidi (si è trasferito in Tibet seguendo un santone buddista). Ebbene, il buon Dottore non rimarrà impassibile di fronte alle richieste d'aiuto, ai nostri disperati lettori che rivolgono incessantemente suppliche di trucchi ai membri della augusta redazione. Andiamo quindi a incominciare, seguendo come traccia le richieste giunteci per posta negli ultimi due mesi, e che riguardano anche giochi non più recentissimi, segno che cominciano ad avere successo anche in Italia le riedizioni di vecchi classici a prezzo budget su CD-ROM, oltre alle vendite dei giochi in edicola.

SYNDICATE

Questo gioco sta vivendo una seconda giovinezza da quando ne è uscita la versione su CD, che comprende anche le missioni aggiuntive di American Revolt. Ecco i "cinque consigli d'oro" per riuscire a completare con successo anche le missioni più difficili: 1. Non dividete mai il vostro gruppo di cyborg: ricordate che l'unione fa la forza, migliorando in questo caso il vostro volume di fuoco. 2. Acquistate non appena possibile almeno un Persuadertron. E' infatti indispensabile reclutare un buon numero di



agenti nemici per riempire ben bene la camera criogenica. Nelle prime missioni, dal momento che gli avversari saranno meno armati, risulterà più facile farli passare dalla nostra parte. 3. Nel caso in cui vi troviate a corto di agenti, alzate al massimo le tasse della Siberia. Non solo farete un sacco di soldi, ma otterrete anche la ribellione di questa regione, ottimo serbatoio di nuove reclute per la nostra megacorporazione. 4. Il Minigun è senza dubbio l'arma più efficace tra quelle a nostra disposizione. Un ottimo mix è dato da tre minigun e almeno due Gauss Cannon per ciascun elemento della squadra. 5. Nelle missioni più difficili un ottimo trucco è quello di usare il Persuadertron su passanti e poliziotti: subito dopo raccoglieranno le armi lasciate sul terreno degli scontri, fungendo da ottima squadra di rinforzo. A questo punto i regolatori dei livelli di reattività fisica, mentale e psicologica funzioneranno anche su di loro.
Per gli incontentabili ecco poi anche dei codici per rendervi più facile la vita: inserendo come nome della corporazione questi nomi, otterrete:

ROB A BANK
Si parte con un conto di 100.000.000 di dollari. TO THE TOP Si ottengono fondi illimitati. COOPER TEAM Si parte con in dotazione la camera criogenica già piena, le armi e gli accessori già scoperti, oltre a tutti i moduli bionici già a disposizione e installati nella loro versione più aggiornata. NUK THEM Gli agenti morti non vengono eliminati dalla lista dei cyborg disponibili. DO IT AGAIN Premendo [Ctrl + C] si completa automaticamente una missione. WATCH THE CLOCK Aumenta la velocità con cui passa il tempo.

RISKY WOODS

Ecco il "trucco globale" per questo gioco a piattaforme ormai un po' anzianotto: nello schermo dei titoli battete QWERTYUIOP. Al messaggio di conferma che i cheat sono stati attivati, cominciate il gioco come al solito. Con [F1] ricupererete in pieno l'energia. Con [F2] aumenterete di uno i pezzi d'oro recuperati. Con [F3] aumenterete il tempo di tre secondi. Con [F4] passerete direttamente al livello successivo.

ZOOL 2

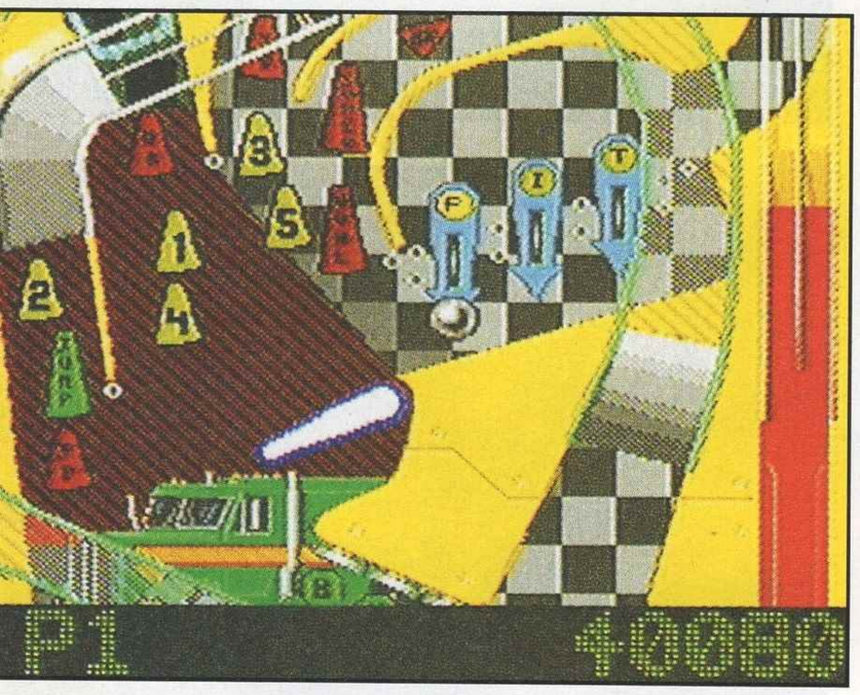
Questo bel piattaforme della Gremlin è in alcuni punti davvero difficile da terminare. Se però nello schermo delle opzioni premete [Esc], uscirà il menu di configurazione. Battete ora la parola PHONEBOOK e subito dopo ancora [Esc]. Ora cominciate normalmente il gioco. Premendo [Ctrl] avrete un super salto, premendo 0 passerete al livello successivo, mentre premendo 3 arriverete al bonus stage.

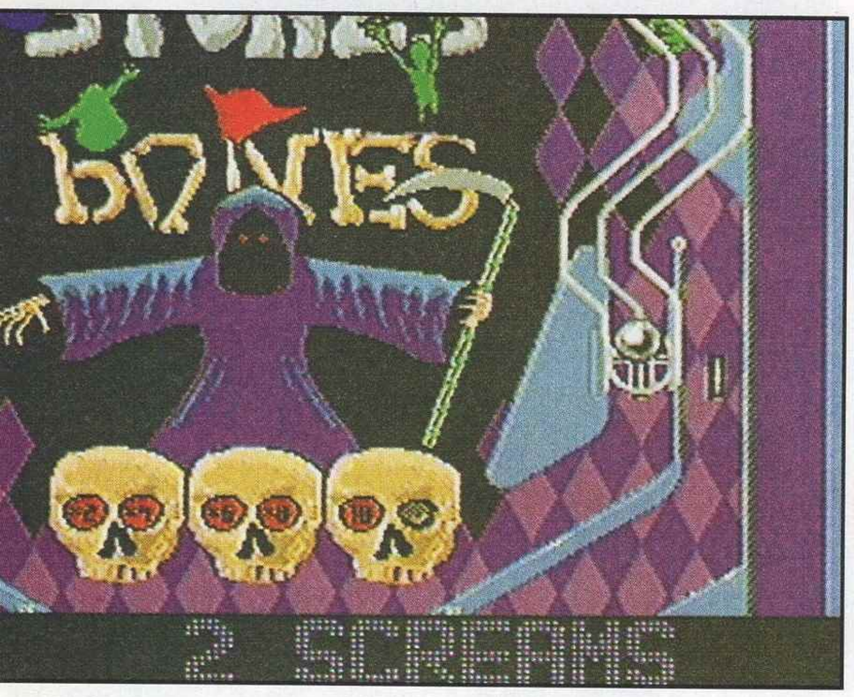
WORLD CUP USA '94

Questa è una gaboletta davvero sfiziosa: Scegliete come squadra l'Argentina, poi, non appena sentito il fischio di inizio, effettuate una sostituzione. Mettete al posto di un centrocampista il buon Diego Armando Maradona, che pur partendo in panchina (e tra una sniffata e l'altra) vi farà vincere la part ita. Come? Ma correndo più del doppio degli altri giocatori. E' proprio vero: il "Nino de oro" non si smentisce mai...

PINBALL FANTASIES

Questi codici funzionano solo se inseriti quando la tavola del flipper sta scorrendo su e giu prima di cominciare giocare.





EXTRA BALLS Due palline gratis in più.
EARTHQUAKE Il flipper non va più in tilt.
SNAIL Rallenta la velocità del gioco
GREET Visualizza un messaggio di saluto.

MAGIC CARPET

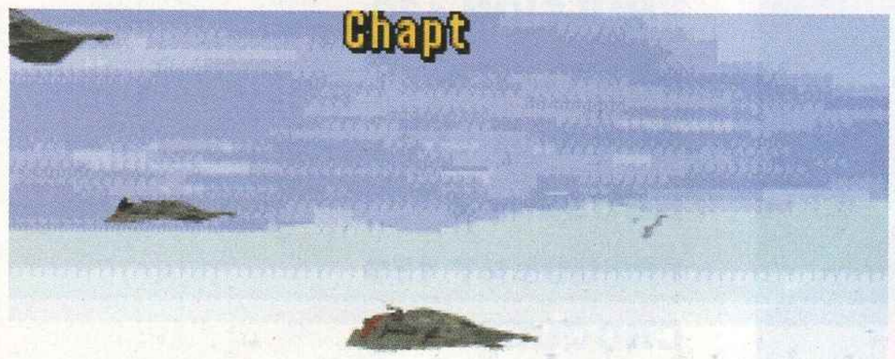
Per questo splendido simulatore di tappeto magico ci sono dei trucchettini sfiziosi sfiziosi. Dopo aver cominciato normalmente una partita, fermatevi, quindi premete I e poi RATTY e poi [Enter]. Ora che il cheat

mode è attivato, potrete usare queste combinazioni: [Alt + F1] Rende utilizzabili tutti gli incantesimi. [Alt + F2] Aumenta il mana a disposizione. [Alt + F3] Uccide gli altri giocatori. [Alt + F4] Fa esplodere tutti i palloni. [Alt + F5] Distrugge tutti i castelli. [Alt + F6] Cura le ferite. [Alt + F7] Uccide tutte le creature. [Shift + C] Fa passare immediatamente il livello.

REBEL ASSAULT

Per questo splendido CD-ROM della LucasArts ecco tutte le password:

Easy	Normal.
	Hard
FALCON	BIGGS
	ACKBAR



ANOAT	KAIBURR
	FORNAX
YUZZEM	MYNOCK
	BESPIN
DAGOBAH	DAGOBAH
KESSEL	
ORGANA	MIMBAN
	ORGANA

Se volete inoltre una bell'aiuto durante il gioco, quando il logo della LucasArts sta ancora ruotando spingete la leva del joystick in su e premete il pulsante di fuoco, poi in giù e premete fuoco, a sinistra e fuoco e infine a destra e fuoco. Se avete eseguito correttamente la sequenza, sentirete una voce dire "LucasArts". Ora durante il gioco basterà premere (sul tastierino numerico) il tasto "+" per recuperare l'energia persa durante le collisioni.

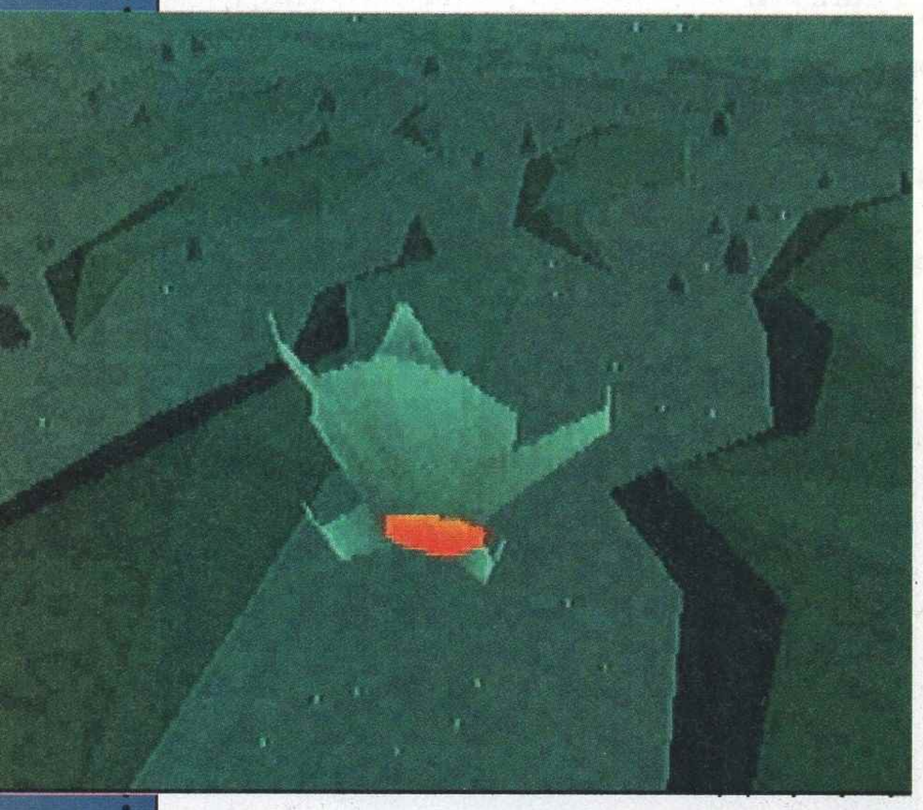
OUTPOST

Questo realistico simulatore della Sierra è tutto meno che un gioco facile da finire, per cui questi cheat spesso sono davvero indispensabili.

[Ctrl + F9] Per uccidere tutti i ribelli.
[Ctrl + F10] Per richiamare lo speciale menu dei disastri.
[Ctrl + F11] Per ottenere risorse illimitate.
[Ctrl + F12] Per ottenere il massimo (o il minimo) valore di educazione, morale e criminalità.

INFERNO

In un simulatore di volo spesso il combattimento si fa estremamente frenetico. Per poter fare le proprie scelte con un po' più di respiro, selezionate il Navicom per mettere il gioco in pausa: ora potrete scegliere in



tutta calma la configurazione di armi che è meglio utilizzare in questo momento, per riprendere il combattimento quando sarete pronti.

OH NO! MORE LEMMINGS

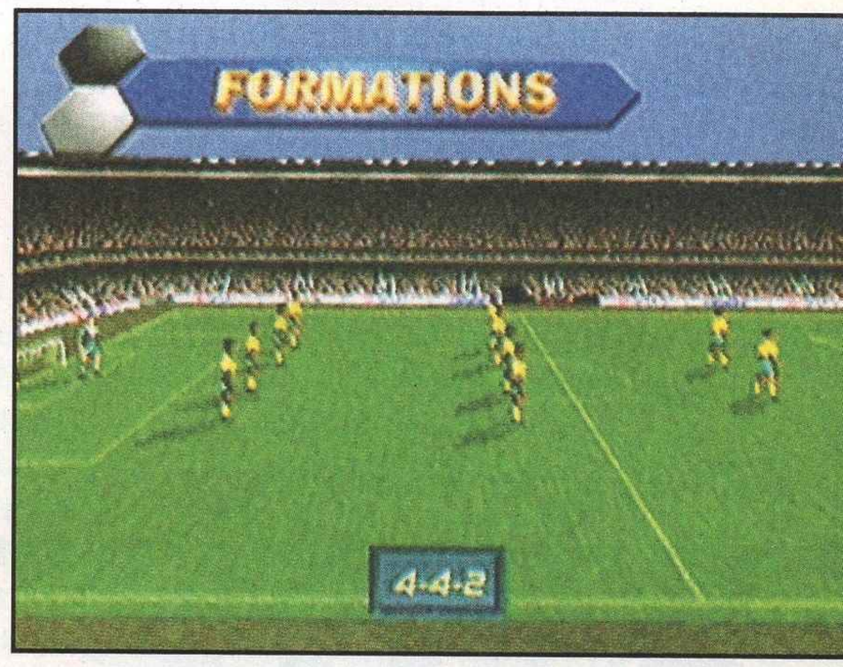
Digitate la parola SLAMRACING al posto di una password qualsiasi. Ora potrete passare di livello in livello semplicemente premendo il tasto "5".

THE INCREDIBLE MACHINE

Per questo incredibile puzzle game della Sierra ecco un cheat assolutamente incredibile: premete "V" per passare al livello successivo! Se però volete subito catapultarvi ai livelli più alti, ecco un po' di codici (compresa l'espansione): 5 DISK 10
ANTS 15
CHESTERTON 20
HOT DOG 25
GAMES 30
DONALD 35
MARKET 40
SHOE 45
FLANGE 50
ELASTIC 55
OVERJOY 60
WELLSPRING 65
ASTRONAUT 70
SUPERIOR 75
RECOVER 80
BILATERAL 85
SAMURAI 90
POLYNOMIALS 100
MINARET 105
CULDESAC 110
CAPTURE 115
SEAK 120
HYACINTH 125
EMULSION 130
BRAWL 135
NEWMAN 140
HOUSE 145
FREQUENT 150
CROQUET 155
THIAMINE 160
PASSWORD

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Ecco un trucco che permettte di "giocare sporco" contro il computer. In occasione di ogni rinvio del portiere, mettetevi esatta-

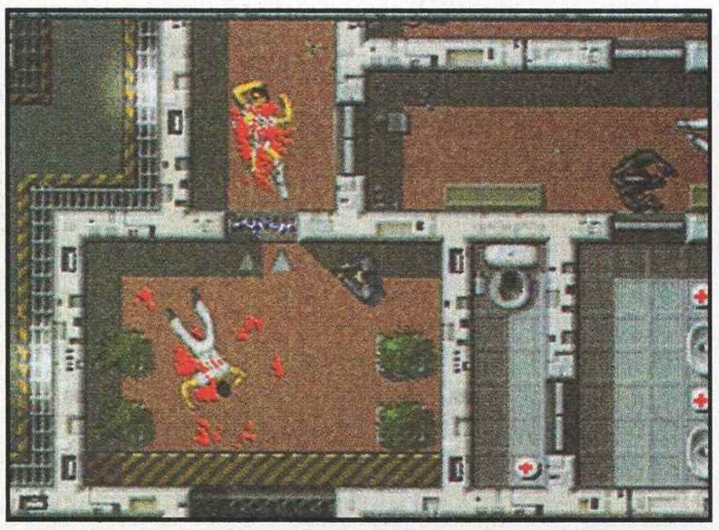


mente di fronte al giocatore e nel momento in cui lascia cadere la palla per poterla calciare, entrate in scivolata su di lui e mandate la palla in rete. Altrimenti potete saltare e colpire il pallone di testa indirizzandolo verso la porta. Ci vuole molto tempismo, ma se imparate bene come si fa, riuscirete a segnare anche più di 10 reti!

ALIEN BREED

Per il fantastico sparatutto della Team 17, ecco i codici corrispondenti ai vari livelli:

Livello 2	AAJIGDDC
Livello 3	GGHDGGDG
Livello 4	HDICICCII
Livello 5	IDHEHDGCC
Livello 6	IJIIDIHEC
Livello 7	CFDFEFEFJ
Livello 8	JIIJIIIIC
Livello 9	AAAABAAAA
Livello 10	CCGDGBBBB
Livello 11	HHIAAJJIG
Livello 12	GGDDJJHFD
Livello 13	JIECBFGFF
Livello 14	HGGEDDCCB
Livello 15	HHHGFGDCC
Livello 16	IHDCHGHFF



BATTLE ISLE 2

Per l'ottimo gioco di strategia della Blue Byte abbiamo un po' di codici per voi.

Livello 1	AMPORGE
Livello 2	JOGRWAI
Livello 3	GEGIDOS
Livello 4	WABODAE
Livello 5	BUFASWE
Livello 6	GEHAUWA
Livello 7	OLARIBU
Livello 8	FITORGE
Livello 9	DAFATWA
Livello 10	WABIKDO
Livello 11	GEEUSAT
Livello 12	KAIMAWA
Livello 13	SIETIBU
Livello 14	GEDEROM
Livello 15	ULUARGE
Livello 16	ABUNDWA
Livello 17	LANAGDE
Livello 18	WAFEFAL
Livello 19	BUSALUG
Livello 20	GEKEFZU
Livello 21	YETUDWA
Livello 22	WAGOPAY
Livello 23	ZAFLUGE
Livello 24	SKATSWA

BODY BLOWS

Per questo picchiaduro della Team 17 il trucco è semplicissimo: nello schermo dei titoli tenete premuto il pulsante di fuoco per circa 5 secondi. Uscirà un menu di cheat da cui potrete scegliere la gabola che più vi piace.

A-TRAIN

Per questo splendido gioco economico-strategico potete premere durante il gioco CHEATER-CHEATERWIMP, ricordando però di tenere premuti contemporaneamente anche i tasti [Ctrl] e [Shift]. Se invece di un milione di dollari preferite della grafica inusuale, allora (sempre mentre state giocando) premete [Ctrl] e [Alt] e digitate BELLYBUTTON.

MASTER PIX
Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DESKTOP o MINITOWER
486dx2 66Mhz Local Bus
HD 420 - 4MB - SVGA L.B -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.1.925.000 + IVA

PENTIUM 90 MHZ PCI
HD 540 - 8MB - SVGA PCI -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.3.090.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

TITOLO	AMI	IBM
3D Body Adventure		95.000
Aladdin A1200	75.000	85.000
ATR	65.000	
Big Red Adventure		75.000
Black Hawk		75.000
Cannon Fodder II	75.000	85.000
Club Football	55.000	65.000
Colonization		95.000
Dawn Patrol	95.000	105.000
Descent		85.000
Doom II		95.000
Dragon Stone	75.000	
Dreamweb	75.000	105.000
European Chal.Kick Off III	55.000	65.000
Fifa Int. Soccer	75.000	85.000
Fotball Glory	65.000	
Frontier 1° Encounter Ita		95.000
FS 5 Aribbean Scenary		55.000
FS 5 Europa 1 Scenary		65.000
FS 5 japan Scenary		55.000
Hexx		85.000
Hokum Ka-50		95.000
Iron Assault		95.000
Jungle Strike	65000	
King Pin	35.000	
Lemmings World	65.000	85.000
Mech Commander		Tel.
Mortal Kombat II	65.000	65.000
Mr.Nutz	45.000	
Nascar Racing		115.000
Overlord	95000	115.000
Pinball Illusion A1200		65.000
Powerdrive	75.000	75.000
Project -X		55.000
Rally Championship	65.000	75.000
Re Leone A1200	75.000	85.000
Rise Of The Robot	65.000	75.000
Ruff Tumble	55.000	
Sensible World Soccer	75.000	
Shadow Fighter	65.000	
Shaq-Fu	45.000	
Space Simulator		115.000
Super Karts		115.000
Super Street Fighter II	85.000	
Super Street Fighter II Turbo		95.000
System Shock		135.000
Them Park	85.000	95.000
Tower Assault	45.000	
Wing Of glory		145.000

TITOLO CD ROM	
1942 Pacif Air War	105.000
5Th Fleet	95.000
Aces Of The Deep	115.000
Alone In The Dark III	135.000
Armored Fist	105.000
Cica Shareware	25.000
Creature Shock	125.000
Cyberia	115.000
Cyberware Lawnmower Man II	145.000
Cyclemania	95.000
Dark Force	105.000
Dawn Patrol	105.000
Day Of The Tentacle	**60.000**
Dinosaur Adventure	95.000
Disc World	135.000
Dr.Clip Art	25.000
Dragon Lore Ita	105.000
Earth Seige	115.000
Ecsatica	115.000
Guilty	135.000
Indiana Jones 4	**60.000**
Inferno	125.000
Insect Adventure	95.000
Kick & Play	95.000
King quest VII	115.000
Last Dynasti Cd Rom	145.000
Legend Kyrandia III	125.000
Little Big Adventure	145.000
Lost Eden	95.000
Magic Carpet	145.000
Master Of Magic	115.000
Monkey Island I	**60.000**
Monkey Island II	**60.000**
Ocean Adventure	95.000
Photo Cd	55.000
Pinball Dream Deluxe	85.000
Ravenloft	115.000
Rebel Assault	**60.000**
Sam And Max	**60.000**
Secret Weapons Luftwaffe	**60.000**
Tank Commander	85.000
Transport Tycoon Ita	85.000
Ufo Ita	115.000
Under Killing Moon Ita	165.000
Us.Navy fighter	145.000
War Craft	95.000
Wing Commander III	155.000
Woodruff	135.000
X-Wing Enchancer	**60.000**

K-MART

Vendo amiga CD 32 con Trivial Pursuit, Liberation, Oscar e Diggers al prezzo di LIT. 290.000 + spese di spedizione; telefonare ad Alessandro 019-802921

Vendo Sound Blaster Pro versione Deluxe, per passaggio a scheda superiore. Perfette condizioni con manuali e pgm compresi quali: software Creative, Indy 500, Lemmings, una enciclopedia mutlimediale su CD-ROM e cavetto pin jack-RCA per collegarsi allo stereo. Tutto a L. 150.000 spese di spedizione comprese. Telefona allo 0376/534126 e chiedi di Marco, ore pasti.

Vendo A600 + imballo originale e relativi accessori + i migliori giochi Amiga a L. 390.000. Tutto in perfetto stato. Max onestà. Walter - 0583/62465 (dopo le 19.00)

Vendo per PC giochi originali a metà prezzo: Altered Destinty, Battletech, Hard Nova, Knights of the Sky, Michael Jordan, Theatre of War, Wax Works, Strike Commander, Darkseed, Space hulk, Nova 9, Rise of the Robots (SVGA), Syndacate, Quantum Gate (CD), Secret Weapons of the Luftwaffe (CD). Roberto ore pasti tel. 055/412002

Vendo giochi per CD-ROM: Wing Commander 3 a L. 110.000, Under a Killing Moon a L. 100.000, Syndacate a L. 60.000 e Cospirancy a L.50.000. Telefonare Paolo allo 0432/785710 oppure allo 0432/791021

Vendo
- Mega Drive II (ancora in scatola d'imballaggio, con istruzioni!)
- 2 joypad (3 tasti Sega)
- 1 joystick (6 tasti, megafire, slow motion CAPCOM)
- 1 cloche (SEGA)
- 10 cassette (tra cui Lotus turbo challenge, James Pond II, Shadow Dancer ecc. ecc.)

Per un totale di L.1.729.900 a sole udite, udite L.500.000!!! (Prezzo trattabile)
Telefonare allo 02/809992 dalle 19.00 in poi; chiedere di Francis.

Hai un PC e un Modem? Allora collegati su Rendez Vouz BBS, ci sono un sacco di files musicali, le ultime novità da Internet e moltissime persone che parlano di rock! Chiama: 02/33101597 oppure 02/33106502

Vendo per Amiga Beneath a Steel Sky in italiano e Mortal Kombatt II con scatole e manuali in perfette condizioni a metà prezzo. Vendo anche Hard Disck interni per A1200/A600 e Modem DEM-2400ME. Per informazioni telefonare allo 0962/20012 chiedere di Gabriel.

Vendo gioco per Amiga Championship Manager Italia originale, completo di manuali, a L.30.000. Giacomo 039/881073

Vendesi giochi originali. Una offerta su tutte X-wing, Imperial Pursuit e B-Wing il tutto a lire 50.000. Inoltre, soluzioni sul 90% dei giochi in circolazione e svariati altri giochi come i Futura Games (Dischi e CD-ROM) a metà prezzo. Cerco disperatamente Syndacate ad un prezzo inferiore a lire 50.000. Max serietà. Inoltre ho fondato un Club Per Lucas Arts. Cerco soci: per loro informazioni gratis su i nuovi prodotti Lucas, dai giochi ai film, ai trucchi. Accorrete (Lucas rules!). Tel. 0564/862443 ore pasti chiedere di Andrea.

Causa errato acquisto vendo "U.F.O." per Amiga 1200 (L.50.000) e "Frontier" per Amiga 500 (L.50.000).
Guido 0165/257907

Vendo gioco "Return to Zork" per PC su dischetti 3,5 pollici in confezione originale, compresa interfaccia sonora per ascoltare i dialoghi in assenza di scheda sonora (lifesize enhancer), il tutto a L.60.000 + spese di spedizione. Vendo, inoltre, "Yndicar Racing" a L.60.000 e "Theme Park" a L. 50.000 entrambi per PC su dischetti 3,5 in confezione originale. I 3 giochi in blocco a L.150.000. Telefonare a Raffaello 0742/20779 ore pranzo.

Vendo giochi per PC (3,5) originali:
Alone in the Dark, Lords of the Realms, Day of the Tentacle, Strike Commander, Tie Fighter, Frontier, Dune 2, Theme Park, Battle Isle 2, Outpost, Ufo Enemy Unknown, Settlers, Goblins 2, A-Train, Sherlok Holms the Lost Files. Tutti a prezzo singolo di L.30.000. Possibilità di consegna a domicilio per i residenti a Milano. Telefonare a: Massimo 02/3574890.

Vendesi A500 1Mb + monitor colori Philips (con antiriflesso) + drive esterno originale + 2mouse + joystick + numerosissimi giochi originali (EPIC, FRONTIER, W. COMMANDER ed altri) e non originali + numerosi programmi. Il tutto a L. 950.000 trattabili.
Andrea, 02/95308298 ore pasti.

Vendo migliaia di immagini digitalizzate (personaggi, fumetti, paesaggi, ecc.), prodotte personalmente, non in commercio, per tutti i computer Amiga. Richiedete il disco-lista, con immagini di esempio, a: LAMBERT VIDEOS, Viale Italia 6, 58022 FOLLONICA (Gr).
Tel. 0566/45168

Cerco disperatamente Ambermoon al manuale Ambestar a modici prezzi.
Francesco, 0931/21786 (ORE PASTI)

Vi prego di voler pubblicare il seguente annuncio: "K-MART". Pilota civile vende scenari per Flight Simulator 4 e 5 creati personalmente con A&SD. Vendonsi inoltre i seguenti programmi in confezione originale e con manuali in ottimo stato: F14 Fleet Defender, TFX, X-Wing + Data Disk, Indycar Racing, L.45.000 cadauno più spese di spedizione. Per informazioni sugli scenari o per l'ordinazione dei programmi scrivere o telefonare a:
Stefano Caporelli, Via Panoramica, 5
60015 Falconara (AN) - Tel. 071 - 911786

Vendo titoli CD-ROM per PC:
System Shock LIT. 70.000
Space Hulk LIT. 60.000
Rebel Assault LIT. 50.000
Wing Comander 3 LIT.100.000
Ed in floppy
Cannon Fodder LIT. 40.000
Terminator 2 LIT. 25.000
Terminator 2029 LIT. 80.000
Telefonare in ore ufficio al 02/69912201

Cerco Amiga 1200 anche con accessori e giochi solo se in ottimo stato.
Tel. 0541/ 346326

Vendo per PC Colonization, Ecstatica CD-ROM, UFO CD-ROM, Rebel Assault CD-ROM, L..60.000; Castles, Warlords II, Betrayal, Clash of Steel, A-Train, Merchant Prince, Ultima VII, Doom, The Settlers, Shadow Caster, Fantasy Empires, Lands of Lore, L. 50.000. Tutti i giochi sono nelle confezioni originali. Telefonare al 0584/391934 Massimiliano.

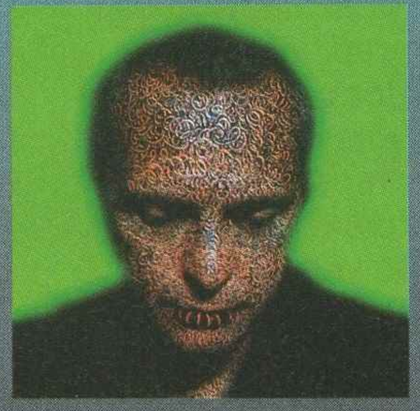
Vendo riviste "The Game Machine" dal N°51 del 3/93 al N°70 del 12/94 ottimo stato a L.. 3000 ciascuno (non si vendono singolarmente). Telefonare allo 06/8272015 e chiedere di Giorgio.

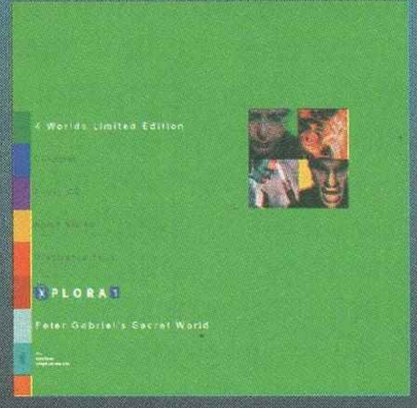
Vendo i seguenti giochi originali per PC: Syndacate in italiano su floppy a L.85.000; Battle Isle II su CD-ROM a L. 85.000, Alien Legacy su floppy a L.70.000. Tutti come nuovi in confezioni originali con istruzioni. Spedizione in contrassegno. Scrivere a: Viotti Sergio -via Cellini 10 - 10045 Piossasco (TO)
Oppure a N° di fax: 011/9065984

Vendo giochi originali per PC e PC-CD-ROM. I giochi sono: Pro Tennis Tour, Tornado, Sensible Soccer International Edition, Populous (The Promised Lands), Indy 500Wing Commander (CD-ROM), Bwing, Imperial Pursuit (Data disk di Xwing). Inoltre all'aquirente regalo diversi numeri di riviste del settore: Kappa, TGM, Futura Games, PCGame Parade, ovviamente recenti. In più anche un'infinità di soluzioni tratte un po' qui un po' là da quattro anni fa in poi. Regalo demo di tutti i giochi in circolazione o giù di lì. Infine per L. 15.000 in più dò anche un paio di casse stereo. Il tutto a L. 100.000 trattabili. Ci possiamo accordare!
Max serietà.
Telefonare dalle ore 15.00 in poi. Chiedere di Andrea. Tel. 0564/862443

XPLORA 1

Peter Gabriel's Secret World





DISPONIBILE IN VERSIONE MAC E PC

REQUISITI DI SISTEMA PER PC
CPU: 486/25 o superiore
4MB Ram. 2MB di spazio libero su Hard-Disk. Scheda grafica VGA.
CD-ROM drive a doppia velocità.
Scheda audio compatibile soundblaster con amplificatori e/o cuffie.

REQUISITI DI SISTEMA PER MAC
System 7 o superiore
Monitor 256 colori
4 MB Ram
QuickTime 1.61 e Apple's Sound Manager 3.0 inclusi nel CD-ROM

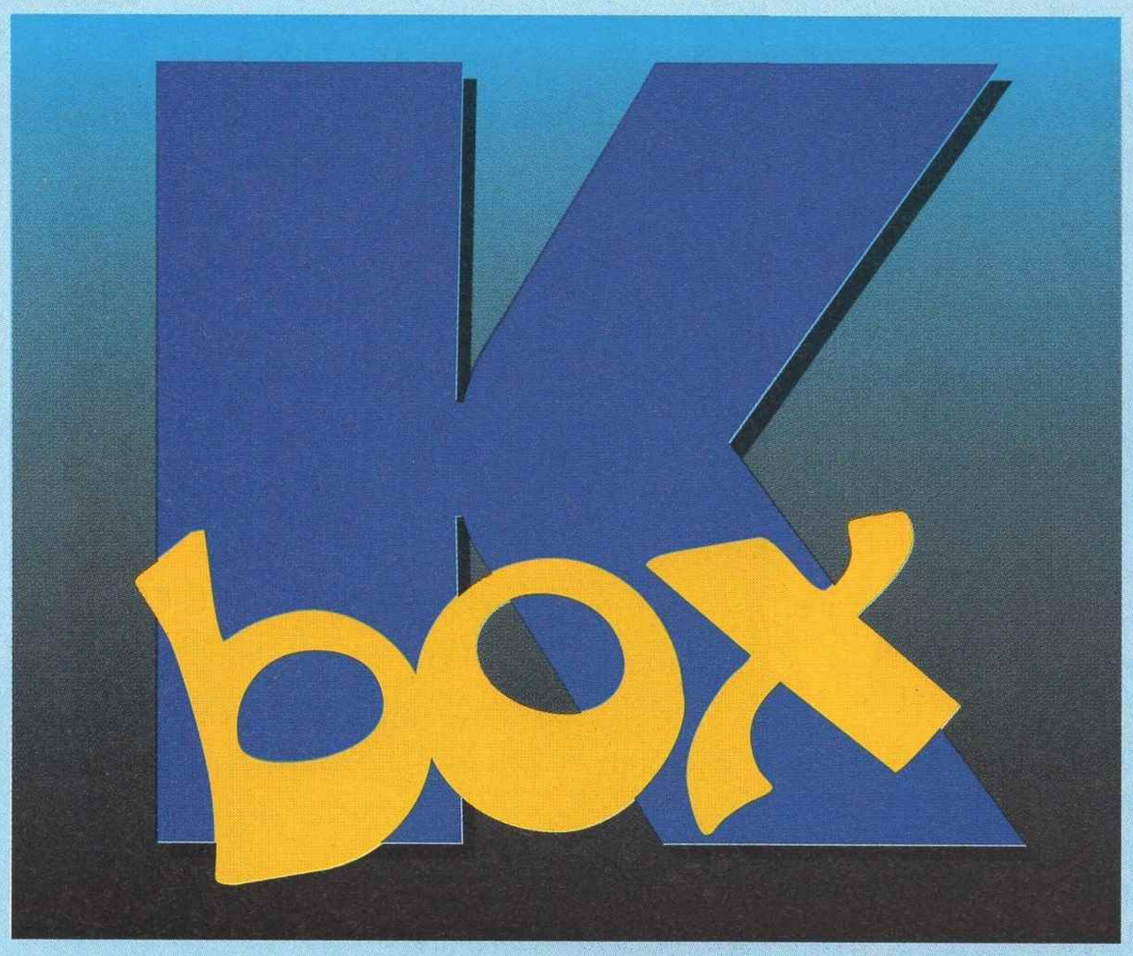
SPECIAL PACKAGE EDIZIONE LIMITATA

CONTIENE:
CD-ROM PER PC
CD-AUDIO & VIDEOCASSETTA "SECRET WORLD LIVE"
LIBRO ILLUSTRATO X PLORA 1

è un'esclusiva
New Sounds MULTIMEDIA
via Zara, 20 - 20052 Monza (Mi)
Tel. 039/2000623 Fax 039/2001432

per i tuoi ordini telefona al
CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE 1678-29018

distribuzione
DREAM CITY MULTIMEDIA DISTRIBUTION
via Montesanto, 28 - 20052 Monza (Mi)
Tel. 039/2004869 Fax 039/2007612



Uahoooo... sono stata sommersa da una tonnellata di lettere, e quasi tutte mi sollecitano a dedicare più spazio per il K-Box. Cosa volete che vi dica... io sarei felicissima di "allargarmi", però quell'invadente del Cyber Master sembra non volerne sapere di cedere un po' del suo cyber-spazio. E' proprio vero che non ci sono più cavalieri...

Silvia

NON E' UN NOSTRO PARENTE...

Ciao Silvia!
E' una cosa sicuramente nuova per me scrivere ad una rubrica di posta gestita da una ragazza, ma sono certissimo che anche tu hai la stessa esperienza di gioco dei tuoi colleghi che hanno realizzato (finora) i primi tre numeri di K della "nuova era". Questa mia lettera non è per confrontare il "vecchio" con il "nuovo", ma per dare uno sguardo smaliziato e senza pregiudizi su quello che ora è Kappa. Inutile pensare "meglio o peggio?", meglio vedere bene cosa offre Kappa adesso, e apprezzarlo per quello che ci permette di leggere! Prima di tutto vorrei dire che i box grandi sono sicuramente molto più leggibili, adesso chiunque può leggerli senza problemi mentre prima era necessaria più attenzione, inoltre vorrei notare che con la vostra gestione si sono viste delle recensioni come mai se ne erano viste prima, su nessuna rivista, e se posso fare nomi indico in Danilo Rocca (un vostro redattore) quello che per me è un po' il portanome di questa "nuova era". Mai e poi mai avrei pensato di leggere recensioni come le sue su una rivista come K, particolarmente riuscito sotto questo aspetto (non è che le altre siano da meno, anzi!) è l'articolo su Death Gate apparso nel numero di febbraio, non ho parole per definire cosa penso delle sue recensioni, e anche delle altre, perché mai vorrei sottolineare troppo uno di voi e rischiare di ignorare tutti gli altri, si capisce. Altro particolare: tutti sentivamo il bisogno di rivedere le soluzioni di giochi non recentissimi, avere la soluzione di Indy4 e Rebel Assault permette a chi non li ha ancora giocati (addirittura visti!) di risolvere finalmente questi meravigliosi giochi, inoltre complimenti ai vostri solutori perché riuscire a terminare una avventura come Indy4 deve essere senza dubbio un'opera meritoria, e fanno bene a puntualizzarlo anche nella prefazione perché ben pochi sono arrivati alla fine, ora con la soluzione potranno farlo. Per quanto riguarda le rubriche più laterali rispetto all'argomento "giochi" non posso che considerarmi stupito, sicuramente fa un certo effetto vedere in una rivista che fino ad ora era considerata di videogiochi anche articoli che trattano argomenti quali: il cinema, e anche i concorsi come "redattore stellare". Spero che pubblicherete anche tutti gli altri componimenti dei partecipanti; perché privarci di trovate tanto spiritose e soprattutto opera di persone che non sono giornalisti ma gente come me e tutti gli altri lettori? Ho solo due piccole domande (tranquilla Silvia, non sono critiche) da porvi: come avete fatto a procurarvi Dark Forces prima di tutte le altre riviste italiane? Forse vi è arrivato appena prima della chiusura e per questo avete fatto solo l'anteprima? Perché le foto di Dark Forces sembrano rovinate? Seconda domanda: King Quest 7, recensito nel numero di febbraio, ha preso 980... che se non mi sbaglio è il secondo voto in assoluto dato da K nella sua storia quinquennale (il primo è il 985 di Populos 2). E' davvero così fantastico da meritare un voto così alto?
Concludendo, trovo quasi inutile dire che certamente sono d'accordo con voi quando dichiarate che nessuno può arrogarsi il diritto di possedere addirittura "l'esclusiva della passione", quando questa passione è talmente diffusa da non potere essere "esclusiva" per nessuno!!! Andate avanti come avete fatto finora perché avete mostrato un modo nuovo di gestire una rivista di videogiochi. Meglio o peggio è inutile pensarci, sicuramente siete diversi, siatene coscienti!

Vostro Cammy

Cammy, Cammy, quante lodi, non sono certo abituata a ricevere lettere così entusiastiche (per questo ho scherzato nel titolo), però devo ammettere che mi fanno particolarmente piacere. Veniamo alla tua lunga e articolata lettera.
Innanzitutto non so sei conscio del fatto che con tutti i complimenti che hai riversato su Danilo Rocca ci hai arrecato un danno tremendo. Il poveretto scriveva per noi praticamente gratis, ma da quando ha letto la tua missiva ha preteso lo stesso cachet di Giorgio Bocca, forse dovresti ritrattare tutto in una prossima lettera... Scherzi a parte (e non mi riferisco alla trasmissione televisiva) sono contenta che tu abbia notato i nostri sforzi per rendere K un po' diversa da tutte le altre riviste di settore, più vicina ai nostri gusti e soprattutto alle nostre personalità!
Per quanto riguarda invece la "prima impressione" di Dark Forces, siamo stati effettivamente fortunati con i tempi di uscita del gioco e all'ultimo momento, quando ormai il giornale era praticamente chiuso, l'abbiamo allegata proprio al volo, come si suol dire. Questa volta è capitato a noi, qualche altra volta capiterà ad altre riviste, del resto non credo che la corsa allo scoop sia davvero così importante. Conta molto di più lo stile con cui si confeziona la rivista. I giochi vanno e vengono...
Veniamo invece al 980 assegnato da Riccardo Gilletta a King's Quest 7. Sicuramente la settima puntata della saga è senz'altro la più riuscita, per quanto riguarda il voto si tratta sempre di un giudizio che cerca di essere oggettivo ma che finisce comunque per risentire di turbamenti di tipo soggettivo. Riccardo, ad esempio, è un appassionato del genere punta e clicca, perciò il suo entusiasmo è comprensibile. Tuttavia il gioco è valido in sé, e anche se l'avessi recensito io, che per la cronaca adoro i giochi strategici alla Colonization, ne sarebbe uscito bene. Magari non sarebbe stato un 980 ma un 960, però non credo che in fondo cambi molto... o mi sbaglio?

SIAMO ARRIVATI PER PRIMI...

Su una vostra rivista concorrente ho letto proprio questo mese un riferimento nell'editoriale che sembrava rivolto proprio a voi, alla redazione di K. Nell'editoriale in questione si parlava di una fantomatica prima impressione su Dark Forces realizzata forse senza approfondire molto il gioco e utilizzando delle immagini scannerizzate male, che hanno avuto una resa tipografica non molto felice. Mi è sembrato di leggere tra le righe una chiara accusa ad avere dato troppo spazio a materiale che tutti possedevano e che per qualche motivo non hanno ritenuto opportuno pubblicare. Poi sempre il fantomatico editorialista continuava chidendosi e chiedendo ai lettori se fosse più opportuno recensire un gioco aspettandone l'uscita oppure se, al contrario, era il caso di dare spazio anche a "demo" oppure a "diapo" anticipate dalla casa di produzione.
Dal mio punto di vista l'idea di introdurre la Prima Impressione è ottima, infatti mi consente di sapere con anticipo se sta per uscire qualche gioco che mi interessa particolarmente e, quindi, mi offre l'opportunità di risparmiare i soldi proprio per quel gioco invece di spenderli immediatamente per qualcun'altro recensito su quel numero. Infatti, l'argomento economico non è trascurabile, per me e per molti altri ragazzi tirare fuori cento e passa mila lirette non è cosa da poco. Spesso mi posso permettere solo sei-sette giochi all'anno, e preferisco essere strasicuro di non commettere sbagli: il gioco che acquisto deve essere OK, altrimenti rischio di tormentarmi nei rimpianti per mesi e mesi...
Come avrai capito io da una rivista di videogiochi voglio quante più informazioni possibili, voglio giudizi tecnici, attendibili e oggettivi. Insomma: viva le Prime Impressioni!

Matteo Girardi-Cuneo

Dunque mi sembra di avere intuito due cose dalla tua lettera: che l'idea delle Prime Impressioni non ti dispiace e che comunque lo consideri uno strumento utile per scegliere in modo oculato il gioco che più si avvicina ai tuoi gusti. Insomma un'aiuto in più per non buttare i soldi in attesa della più approfondita "prova su strada". In effetti le Prime Impressioni sono nate proprio con questo scopo. Ci siamo detti in redazione: "Ma perché aspettare proprio il momento dell'uscita del gioco per dare un giudizio?". Se ci pensi, la prima cosa che uno fa quando acquista un gioco è di scartare la confezione colorata e affascinante e caricare il CD-ROM o i dischetti per giudicare subito le prime schermate. La lettura del manuale e le prime partite seguono a distanza di qualche ora per una maggiore e più consistente ponderazione del game. Ma quello che riempie di gioia, o di delusione (a seconda dei casi) e che segna in modo indelebile il legame affettivo verso un gioco sono proprio le prime schermate. I primi pixel colorati che riempiono lo schermo. Già da quelle prime videate uno si fa un'idea positiva o negativa del gioco. Immagina tutto quello che c'è dietro, a volte esagera fantasticando una giocabilità ai limiti della perfezione per poi accorgersi che si tratta solo di un buon titolo. Ritengo che Prima impressione e Recensione siano due momenti diversi legati a stati d'animi diversi e spesso opposti. Non è logico pensare che la prima sia complementare alla seconda. Sono due cose separate. Spesso i voti finiscono per coincidere o per essere addirittura superiori ma si tratta di due momenti distinti e indipendenti. Forse c'è anche troppo trasporto e poesia in quanto ti sto dicendo, però serve per introdurre il secondo punto della tua lettera: è veramente indispensabile dare delle anticipazioni a volte basate solo su delle demo?
Secondo me sì, un giornale deve stare attento a tutto quanto possa fare tendenza, è una regola giornalistica assoluta e il mondo dei videogiochi non può certo sottrarsi. Bisogna essere in grado di capire in anticipo cosa può interessare i lettori, di insistere se è il caso su alcuni giochi che promettono di segnare un'epoca! Non è per cercare lo scoop a tutti i costi, o meglio non è solo per cercare lo scoop che si danno certe anticipazioni, ma per fornire un servizio.
Poi può succedere che anche altri giornali posseggano lo stesso materiale e decidano di utilizzarlo diversamente, si tratta di scelte, perché non ritengono opportuno dare così tanto spazio ad un gioco, oppure non credono nelle potenzialità di quel gioco. Però la cosa comune a tutte le riviste, è la tendenza a spingersi comunque "avanti", già a partire dalle recensioni. Infatti, non sono pochi i casi in cui i giochi vengono recensiti in inglese ancora prima di essere distribuiti sul mercato dall'importatore ufficiale con i dialoghi tradotti in italiano. E' evidente che in questi casi il gioco recensito non è poi lo stesso che sarà messo in commercio, mancano alcune sfumature che solo la versione definitiva in italiano può dare. Ed è altrettanto chiaro che spesso queste recensioni vengono fatte su "demo" più o meno giocabili con l'intento di arrivare appena prima o contemporaneamente con la distribuzione dello stesso titolo in Italiano. Io personalmente non mi scandalizzo per tutto questo: fa parte del gioco... Anzi del videogioco!

MA SONO IMPAZZITI!?

Dolcissima Silvia (o almeno mi piace credere che tu lo sia) vorrei sottoporti un problema che secondo me sta diventando assai spinoso: com'è possibile che i videogiochi richiedano sempre più configurazioni mostruose? Mi capita di leggere spesso che il tal gioco gira solo su un 486 DX66 (e mi riferisco anche a Wing Commander III) e che però si consiglia un bel Pentium... Ohé! Ma siamo impazziti, io ho a malapena un 386, cosa devo fare? Lo devo buttare via? Possibile che le software house realizzino solo giochi così esigenti in termini di hardware? E poi sinceramente non capisco questa mania dilagante di mettere tutto su CD-ROM, spesso anche giochi che hanno un ingombro di pochi Mega finiscono sul dischetto argentato. E in questi casi non ci sono dialoghi digitalizzati o elaborazioni grafiche da giustificarne l'utilizzo.
Penso che questa sia una tendenza oltremodo pericolosa... Forse stiamo andando verso l'estinzione del floppy?

Francesco Celoria- Roma

Effettivamente la moda del CD-ROM sembra che stia dilagando, perlopiù per la sempre maggiore insistenza delle software house a realizzare giochi con grafiche pazzesche, intervallati da scene filmate, con attori in carne e ossa. Tutto questo naturalmente richiede un bel po' di Mega disponibili e certo il dischetto non può bastare! Comunque secondo il mio modesto parere si tratta più che altro di un'involuzione, spesso le immagini spettacolari sono a scapito della giocabilità che risulta sempre più piatta e noiosa. Personalmente non mi sono divertita tantissimo giocando titoli come Wing Commander o Hell, li ho trovati molto belli cromaticamenti ed esteticamente, ma vuoti, poco divertenti ed immediati. A volte uno shareware ben congegnato può dare molte più sensazioni, anzi credo che forse una parte della rivista dovrebbe proprio cominciare a dare maggiore spazio allo shareware o comunque ai giochi più economici. Non mi dispiacerebbe l'idea di uno spazio dedicato ai lettori che potrebbe anche intitolarsi: "Come spendere poco e giocare felici...". Sì, qualcosa del genere mi sembrerebbe adatto. Ho già passato l'idea in redazione ed al momento è al vaglio del famigerato comitato di redazione, che in passato ha bocciato anche proposte apparentemente innocue come il distributore di bibite... Staremo a vedere!

CYBER MASTER

Et voilà, sono ancora tra voi per rispondere a tutti gli accaniti membri del Cyber Master fan club che ormai conta numerosi adepti.
Molti di voi mi hanno chiesto cosa fa un Cyber Master quando smette i panni di umile redattore.
Semplice: quello che fanno tutti: sale sul suo piccolo cargo spaziale e si lancia a velocità sfrenata nell'iperspazio come una piccola supernova...

Cyber Master

Mortal Kombat

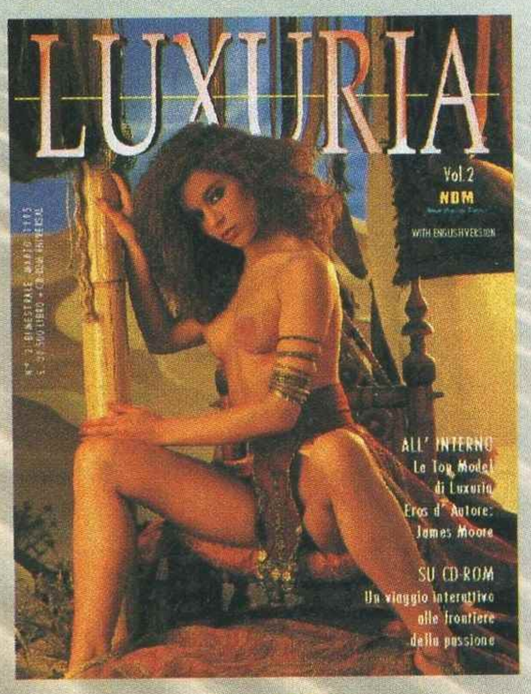
Illustrissimo Cyber Master
ti ho scritto per chiederti se puoi rivelarmi se esistono alcuni trucchi per la versione "PC" di "Mortal Kombat". Attendo fiducioso.
Stefano Bubbi

Anche se in questo numero abbiamo istituito una nuova e sfavillante rubrica del T.N.T. dedicata ai cheat, voglio lo stesso venirti incontro e darti un suggerimento coi fiocchi, anzi mi scuserà il curatore della nuova rubrica se mi intrometto ma come si sa i Cyber Master sono piuttosto ingobranti e invadenti. Dunque, vai alla schermata delle opzioni e premi il tasto F10. Poi attiva il tasto Caps Lock e digita DIP. Apparirà uno schermo con dei numeri. Premi quello che ti interessa:
O Fatalità
1 Gore
2 Musica
3 Comic Book
4 Fatalità
5 Gioco libero
6 Voce annunciatrice
7 Provare a vedere
8 Altre voci

LUXURIA VOL.2
THE ULTIMATE SEX SITUATION
un'avventura multimediale oltre ogni immaginazione.
IN EDICOLA OGNI DUE MESI A SOLE L. 38.500 RIVISTA + CD ROM UNIVERSAL

CD ROM UNIVERSAL MULTIPIATTAFORMA COMPATIBILE CON
® WINDOWS 3.1 E ® APPLE MACINTOSH;
-Un nuovo modo di vivere la sensualità e l'eleganza con l'utilizzo delle più avanzate tecnologie.
-Un viaggio interattivo tra splendide ragazze, musica e divertimento.
-Stupende modelle sfilano e ballano per te: puoi fotografarle e rivedere i tuoi preziosi scatti in un book personalizzato.
-Immersione a percorsi interattivi in ambienti virtuali 3D.
-Musica originale di alta qualità.
-Compatibilità per i brani musicali con i normali lettori CD audio.
-Rivista con fotografie d'autore su carta patinata e plastificate.

BILINGUA
ITALIANO/ENGLISH



CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
1678-29018
PER INFORMAZIONI E ORDINI

NDM
New Digital Media
Via Monte Santo, 28
20052 Monza (MI)
Tel. 039/2000623-2004233-2004691
Fax. 039/2001432

® WINDOWS E' UN MARCHIO REGISTRATO DI MICROSOFT CORPORATION
® APPLE MACINTOSH E' UN MARCHIO REGISTRATO DI APPLE COMPUTER

Mortal Kombat II

Onniscente Cyber Master vorrei sapere le fatality di Baraka per Mortal Kombat II per SuperNintendo è una questione di vita o di morte!
Marco Troddi - Pescara

Dunque, dunque, proprio volete farmi litigare con il nuovo curatore dello spazio T.N.T. cheat ? Vabbé, farò uno strappo perché oggi sono di buon umore: mi hanno appena revisionato la memoria centrale e mi sento piuttosto euforico:
Le fatality di Baraka si azionano con le seguenti combinazioni:
1) (Close) + B sinistra, sinistra, sinistra - B + HP
2) (Close) sinistra, destra, basso destra + LP
3) + B destra, destra, destra, basso, alto -B +LP
4) Basso, basso, destra, destra + LP

3DO

Nuovo Cyber Master
sono un grande seguace di "K" e volevo mettere alla prova la tua grande sapienza: puoi dirmi se avete un 3DO in redazione (NTSC o RGB convertito) e come lo attaccate al TV o Monitor (AV o SCART)? Ti prego rispondimi!
Carlo D'Angiò

Se dovessimo avere tutti i computer e le consolle del mondo, non basterebbe creare la redazione al Forum di Assago!!! No, caro Carlo, non ce l'abbiamo un 3DO in redazione. D'altrocanto posso dirti che è meglio attaccarlo alla televisione (se predisposta) tramite la presa SCART, in quanto dà meno problemi a livello di frequenza. Inoltre la presa SCART è ideale per trasmettere segnali analogici con notevole precisione, ottenendo immagini sullo schermo molto nitide. Una domanda, adesso, te la voglio fare io: ma dove trovate tutte queste consolle?

Kyrandia Aiuto!!!

Estremo Cyber Master
In Kyrandia 3 sono bloccato non so come disporre le gemme nei sei colossi aiutami ti prego sto rischiando di impazzire.
Emanuele Passoni- Rovigo

Caro e disperato Emanuele, prima che tu compia un gesto veramente estremo volgio venirti incontro con la tanto agognata soluzione di quest'enigma. Le pietre vanno disposte da sinistra a destra in quest'ordine: bianca, gialla, viola, verde, blu e rossa.
Contento?
Mi raccomando, non ti bloccare subito dopo.

Quale PC?

Sugoso Cyber Master, sono intenzionato a comprare un PC, ma oltre a giocare vorrei equipaggiarlo con schede video, audio, stampanti, e vorrei imparare a programmare e disegnare. Quale tipo di rivista e quali tipi di programmi comprare? ILLUMINAMI!!!
Paolo Costante.

Quante cose!!! Dall'alto dei tuoi 17 anni (o dal basso se confrontati ai miei) posso solo capire che sei un tipo proprio "illuminato" dal fascino del computer. Il problema rimane sempre lo stesso. Quali sono i tuoi obiettivi? Che cosa vorresti creare con i tuoi programmi? In quale campo lavorativo ti piacerebbe specializzarti? Ci sarebbero mille risposte alla tua domanda. Posso andare ad intuito. Potresti iniziare a programmare in "C" se il tuo futuro è indirizzato nelle telecomunicazioni e nella grafica, altrimenti potresti provare con il "Clipper" se intendi creare programmi con database, oppure kit multimediali se intendi creare in un futuro applicazioni multimediali e virtuali. Se vuoi creare disegni potresti cimentarti con CorelDraw! 5.0, oppure potresti creare ambienti virtuali con 3D Studio 4.0, o creare progetti meccanici o strutturali con Autocad 12. I manuali, oltre che presenti nelle confezioni originali, li puoi trovare in tutte le librerie che trattano materiale informatico. La risposta è insita nelle tue scelte per quanto riguarda i computer e i suoi accessori. Le riviste che trattano di computer, stampanti..., le puoi trovare in edicola. Trova quella che più fa per te. Per i videogiochi, naturalmente, fidati di "K"!!! Facci sapere cosa hai scelto.

Dilemma CD-ROM

Caro Cyber Master,
potresti consigliarmi la configurazione hardware migliore per PC, per un utilizzo videoludico con CD-ROM?

Di sicuro ti consiglierei almeno un 486/66 MHz pieno di RAM (almeno 8 Mb) ed un HD capiente (superiore ai 300 Mb). Il CD-ROM è preferibile acquistarlo almeno a doppia velocità e magari con interfaccia SCSI-II (costa un po'... ma ne vale la pena!); mi raccomando, che sia anche multisessione! Il monitor è preferibile averlo più grande del solito. Trovo eccezionali i monitor della Philips e della Sony da 15" e da 17". Per la scheda video opto sempre per le eterne Tseng-ET4000, magari del tipo W32; ma non sono da scartare tutte le altre, purché abbiano processori dell'ultima generazione e i driver per la maggior parte dei programmi (compresi quelli VESA). Queste schede hanno una compatibilità software pressoché illimitata, e sono piuttosto veloci durante la fase di refresh. Il joystick è un altro elemento da considerare. Attualmente sto usando un joystick della Logitech, modello Wing-Man Extreme, molto preciso e dall'impugnatura anatomica.

CYBER MASTER

Wing Commander: Quanti problemi!!!

Grandioso Cyber Master, possiedo un 486/66 DX2, 8 Mb Ram, SVGA Cyrrus 5428, SB 16, CD-ROM Mitsumi FX 001D a doppia velocità ed un HD da 420 Mb. Secondo te posso comprare WING COMMANDER III in versione CD, anche se questo occupa 4 CD, e giocarci in SVGA? Questo gioco esiste anche su floppy, ed è altrettanto bello? Ti prego, rispondimi.
Simone Lucente.

Cosa devono ascoltare le mie povere orecchie!!! Un quindicenne con un computer della "NASA"!!! Devi dirci la verità, sei laureato, non è vero? Accidenti!, se penso che il mio primo computer l'ho comprato a quindici anni ed era un VIC-20 della Commodore... come cambiano i tempi. Pensa che un computer come il tuo me lo sono potuto permettere solo poco tempo fa, dopo quindici anni dal mitico VIC-20. Rispondendo alla tua domanda, c'è solo una risposta. "SI"! L'unico neo che potresti incontrare è quello di togliere e mettere i CD quando vengono richiesti. A questo scopo ti consiglio un lettore MULTI-CD, che penserà da solo a leggersi quello che gli serve. Per quanto riguarda la versione floppy del programma, cambiano poche cose sostanzialmente. Ad esempio ci sono meno fasi digitalizzate di voci/suoni e video, e qualche missione in meno. Ora, però, una domanda te la giro io: "Ma il papà, cosa ne pensa?!?".

Dove E' Finito The Dig?

Zuzzurelloso Cyber Master
sto attendendo con ansia spasmodica The Dig il capolavoro della Lucas Arts la cui uscita era prevista proprio per aprile. Cosa è successo? Perché non se ne parla più? E' forse naufragato nel nulla?
Ti prego, tu che sei dentro le faccende delle grandi case di produzione di videogiochi sei in grado di rivelarmi l'arcano?
Giorgio Viatore - Monza (Mi)

Caro Giorgio non ti preoccupare, effettivamente The Dig doveva uscire in questo periodo, però non è che il progetto sia saltato, semplicemente la Lucas (che non lascia mai nulla al caso) sta cercando di introdurre ulteriori migliorie per fare di The Dig il gioco dell'anno.
A questo punto si parla di un'uscita verso dicembre '95, del resto le vacanze natalizie rappresentano un buon periodo per il lancio di un prodotto di questo calibro. Comunque, tanto per consolarti, abbiamo pubblicato su questo numero la recensione estesa di un altro capolavoro della Lucas e cioè quel Full Throttle che da mesi stava calamitando l'attenzione di molti lettori di K, che a più riprese ci hanno bombardato di telefonate per chiederne la data di uscita!

CYBER MASTER

Nome: .....

Cognome: .....

Indirizzo: .....

Età: .....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress via Pagliano,37 - 20149 Milano

PERGIOCO®

a MILANO *in* **via ALDROVANDI** MM1 LIMA *e in* **via S. PROSPERO 1** MM1 CORDUSIO

a ROMA *in* **via DEGLI SCIPIONI 109 / 111** Metro Ottaviano

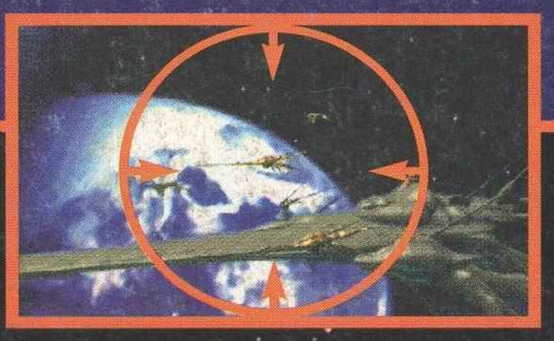
VENDITA TELEFONICA CONSEGNE IN TUTTA ITALIA **tel. 02 / 29.52.42.56**

SCEGLI TU PER IL TUO COMPUTER SCEGLI PERGIOCO

PERGIOCO

VIDEOGAMES DI QUALITA'
CD ROM - FLOPPY
SHAREWARE ***per il tuo***
PC - MACINTOSH - AMIGA
NEI NEGOZI PERGIOCO
TROVI PIU' DI MILLE TITOLI

DISPONIBILE SU CD-i E SU CD-ROM



CHAOS CONTROL

35 minuti di grafica 3-D

COMBATTI PER LA LIBERTÀ! MANTIENI IL CONTROLLO...

CD-i

CD-i DIGITAL VIDEO

Philips Media

LEADER DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE 167-820026

PHILIPS