IN OMAGGIO UN CD-ROM
E UN BUONO SCONTO PER L'ACQUISTO DI THE LAST DYNASTY!

K

CD-ROM
PC
AMIGA
3DO
MACINTOSH
CD32 CD-I
+ MULTIMEDIA

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Anno VII n. 7 - LUGLIO 1995 - L. 6.000

THE LAST DYNASTY



MECHWARRIOR 2
SCONTRO TRA TITANI



PHANTASMAGORIA
L'ORRORE E' SERVITO...

ISSN 1122-1313
50007
9 771122 131002

RECENSIONI
- THE LAST DYNASTY
- STAR TREK FINAL UNITY
- SLAM CITY
- KINGDOM
- JAGGED ALLIANCE
- VIRTUAL POOL
- BURN:CYCLE
- ORION CONSPIRACY
- CHAOS CONTROL
- FLASHBACK
- CORPSE KILLER
- VIROCOP
- ARC OF DOOM
- MACHIAVELLI

TNT
FULL THROTTLE
BIOFORGE
DARK FORCES

ALL'INTERNO:
GABOLE E TRUCCHI
PER TUTTI I GUSTI...

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

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES



AMIGA 59.900 / CD32 59.900 — AMIGA PC 69.900 / 69.900

AMIGA 69.900 — AMIGA CD32 CDROM 39.900 / 49.900 / 39.900

AMIGA CDROM PC 69.000 / 79.900 / 79.900 — AMIGA CD32 79.900 / 69.900

AMIGA PC A1200 69.900 / 79.900 / 69.900 — CDROM 99.900

CDROM PC 89.900 / 89.900 — CDROM PC 99.900 / 99.900

CDROM 69.900 — CDROM PC AMIGA 89.900 / 89.900 / 79.900

CDROM PC 129.900 / 109.900 — CDROM PC 119.900 / 109.900

CDROM 109.000 — CDROM 79.900

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	39.000	
A10 TANK KILLER	39.000	
AKIRA	79.900	
ALADDIN	79.900	
ALIEN BREED 2	69.900	79.000
ARCADE POOL	49.900	
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39.000	
ATR - ALL TERRAIN RACING	59.900	
AWARD WINNERS PLATINUM	79.900	
B17 (BUDGET EDITION)	49.000	
BANSHEE	59.000	
BASE JUMPERS	69.900	69.900
BATTLE OF BRITAIN	79.900	
BEAUJOLLY COMPILATION	79.900	
BENEATH A STEEL SKY	99.900	
BEST OF THE BEST	TEL.	
BLOODNET	69.900	79.000
BODY BLOWS 2	69.900	69.000
BRIAN THE LION	59.000	
BUMP'N'BURN	69.900	
BURNING RUBBER	59.900	59.900
BURNTIME	59.900	29.000
CAMPAIGN 2 (BUDGET EDITION)	39.900	
CANNON FODDER II	79.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	69.900	
CHAOS ENGINE	69.900	59.000
CHRISTMAS LEMMINGS 94	79.000	
CIVILIZATION	109.900	99.900
CLASSIC COLLECTION : DELPHINE	69.000	
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69.000	
CLOCKWISER	49.900	
CLUB FOOTBALL 'THE MANAGER'	59.900	
COMBAT AIR PATROL	49.900	
COMBAT CLASSICS 3	79.000	
COOL SPOT	69.900	
CORE COMPILATION AMIGA 1200	69.900	
COSMIC SPACEHEAD	49.900	
CRYSTAL DRAGON	69.900	
CURSE OF ENCHANTIA	39.000	
CURSE OF ENCHANTIA 2	TEL.	
CYBER PUNK	59.000	
CYTRON	49.900	
DARKMERE	69.900	
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900	
DAWN PATROL	79.000	
DETROIT	79.000	
DIGGERS	89.000	
DRAGONSTONE	79.900	
DREAMWEB	89.900	79.000
EMBRYO	69.900	
EPIC	39.000	
EUROPEAN CHAMPIONS (BUDGET ED)	39.000	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900	
F117A NIGHTHAWK	39.000	
FANTASY MANAGER	49.000	
FIELDS OF GLORY (BUDGET ED)	49.900	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	55.000	
FLY HARDER	39.900	
FOOTBALL GLORY	59.000	69.000
FORMULA 1 WORLD CHAMP. EDITION	69.900	
FRONTIER - ELITE II	79.900	
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.900	
GLOBDULE	59.900	
GOBLINS III	89.900	
GUARDIAN	69.000	
GUNSHIP 2000	39.000	79.000
HEIMDALL II	79.900	79.900
HIGH SEAS TRADER	79.900	
HIRED GUNS	79.900	
HISTORY LINE 1914-1918	79.900	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.900	89.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	79.900	
INTERNATIONAL SPORT CHALLENGE	39.900	
ISHAR 3	69.000	79.000
IT'S CRICKET	69.900	
JAMES POND III	69.900	
JET STRIKE	59.000	69.900
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49.900	
K240	69.900	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	69.900
KID CHAOS	59.900	
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49.900	
KING'S QUEST VI	79.900	
KING'S TABLE	79.900	
KINGMAKER	89.900	
LAST ACTION HERO	69.900	
LEGACY OF SORASIL	59.900	
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET ED)	39.900	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69.000	
LIVING PINBALL	TEL.	
LORDS OF THE REALM	79.000	79.000
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69.900	
MEGA TRAVELLER 2	39.900	
MONKEY ISLAND 2	119.900	
MORPH	59.900	69.000
MORTAL KOMBAT 2	69.000	
MR BLOBBY	29.900	
MR NUTZ	49.900	
NICKY 2	TEL.	
OUT TO LUNCH	69.900	
OVERLORD	69.000	
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	49.900	
PERIHELION	69.900	
PGA EUROPEAN TOUR	59.900	69.900
PGA TOUR GOLF	79.000	
PINBALL FANTASY	69.000	
PINBALL ILLUSION	69.900	
PINKIE	69.900	
POWERDRIVE	69.000	
PREMIER MANAGER 3	59.000	59.000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69.900	
PRIME MOVER	79.900	
QUIK	59.900	
RALLY CHAMPIONSHIP	69.900	69.900
REUNION	79.000	79.000
RISE OF THE ROBOTS	89.900	99.900
ROADKILL	69.000	
RUFF & TUMBLE	59.900	
RYDER CUP	TEL.	
SABRE TEAM	69.000	
SECOND SAMURAI	79.900	79.900
SEEK AND DESTROY	49.900	
SENSIBLE GOLF	79.900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.900	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79.900	
SHADOW FIGHTER	69.000	69.900
SHADOW WORLDS	29.900	
SHAQ-FU	49.900	69.900
SIERRA SOCCER	69.900	
SILLY PUTTY 2	TEL.	
SIM CITY / GRAPHICS	39.900	
SIM CITY 2000	79.000	
SIM CLASSIC	79.000	
SIM EARTH	39.000	
SIM LIFE	39.000	39.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89.000	99.900
SIMON THE SORCERER II	TEL.	
SKELETON KREW	79.000	
SOCCER KID	69.900	
SOCCER SUPER STARS	89.900	89.900
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39.900	
SPEEDBALL 2	39.900	
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY -	79.000	
STARLORD	99.000	
STRIP POT	59.000	
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900	
SUPER LEAGUE MANAGER	69.900	69.900
SUPER SKIDMARKS	79.900	
SUPER STARDUST	79.900	
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	79.900	
SUPERFROG	79.900	
SYNDICATE	89.000	
T-RACER	TEL.	
TACTICAL MANAGER ITALIA	59.900	
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	69.900	
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	49.900	
TEAM YANKEE	39.900	
TENSAI	TEL.	
THE BLUE & THE GRAY	79.000	
THE CARL LEWIS CHALLENGE	79.000	
THE CLUE	69.900	69.900
THE LION KING	79.900	
THE PATRICIAN	49.900	
THE SETTLERS	89.900	
THEATRE OF DEATH	79.900	
THEME PARK	79.000	89.900
TOP GEAR 2	59.000	59.000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39.000	39.000
TOTAL CARNAGE	69.900	69.900
TOWER ASSAULT	49.900	
TOWER OF SOULS	79.900	
TRADERS	TEL.	
TROLLS	39.000	39.000
TURBO TRAX	TEL.	
TURNING POINTS	79.900	
UFO	79.900	
ULTIMATE SOCCER MANAGER	69.900	69.900
UNIVERSE	79.900	
URIDIUM 2	69.900	
VALHALLA	79.000	
VIKINGS	29.000	
VITAL LIGHT	69.900	
VOYAGES OF DISCOVERY	49.900	
WALKER	69.900	
WAR IN THE GULF	49.900	
WATERWORLD	TEL.	
WEMBLEY SOCCER	TEL.	
WHIZZ	69.900	
WILD CUP SOCCER	55.000	
WIZ'N'LIZ	69.900	
WIZKID	39.900	
WONDER DOG	49.900	
ZEEWOLF	69.900	
ZONE WARRIOR	79.900	
ZONKED	79.000	

AMIGA CD32™

ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	29.000
AMERICAN FOOTBALL	49.000
ARCADE POOL	39.900
ATR - ALL TERRAIN RACING	59.900
BANSHEE	69.900
BATTLETOADS	59.900
BENEFACTOR	69.000
BRIAN THE LION	49.000
BUBBA'N'STIX	59.900
BUBBLE AND SQUEAK	69.000
BUMP'N'BURN	69.900
CANNON FODDER	69.900
CAPTIVE 2/LIBERATION	49.000
CASTLES II	59.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	19.000
CHAOS ENGINE	69.900
CHUCK ROCK	49.900
CORE COMPILATION CD 32	79.900
DARKSEED	79.900
DEFENDER OF THE CROWN 2	59.000
DENNIS THE MENACE	49.900
DISPOSABLE HERO	69.900
DRAGONSTONE	79.900
EXTRACTORS	59.900
FIELDS OF GLORY (VERS. INTEGRALE)	69.000
FIRE FORCE	59.900
FLINK	69.900
FRONTIER - ELITE II	69.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.900
FURY OF THE FURRIES	79.900
GLOBAL EFFECT	39.000
GUARDIAN	69.900
GUNSHIP 2000	79.900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.900
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49.900
JAMES POND III	79.900
JET STRIKE	59.900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	43.000
JUNGLE STRIKE	69.900
KID CHAOS	69.900
KINGPIN	49.900
LABYRINTH OF TIME	29.000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.900
LAST VIKINGS	49.900
LEGACY OF SORASIL	69.900
LITIL DIVIL	69.900
LOTUS TRILOGY	59.000
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69.900
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	69.900
NAUGHTY ONES	59.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79.000
OVERKILL & LUNAR-C	19.000
PGA TOUR GOLF	59.000
PINBALL FANTASY	79.900
PINBALL ILLUSION	69.900
PINKIE	79.900
POWERDRIVE	69.000
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59.000
QUIK	79.900
RALLY CHAMPIONSHIP	79.900
RISE OF THE ROBOTS	79.900
ROADKILL	69.000
RYDER CUP	69.000
SABRE TEAM	69.900
SEEK AND DESTROY	39.000
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93	39.000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000
SEVEN GATES OF JAMBALA	69.900
SHADOW FIGHTER	69.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89.000
SKELETON KREW	69.900
SLEEPWALKER	59.000
SOCCER SUPER STARS	89.900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69.900
STRIP POKER	69.900
STRIP POT	59.900
SUBWARS 2050	79.900
SUPER SKIDMARKS	69.900
SUPER STARDUST	79.000
SUPERFROG	39.900
SYNDICATE	69.900
THE CLUE	59.900
THE LOST VIKINGS	49.000
THEME PARK	69.000
TOTAL CARNAGE	69.900
TOWER ASSAULT	69.000
TOWN WITH NO NAME	69.900
TROLLS	64.900
UFO	79.900
ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
UNIVERSE	69.000
VITAL LIGHT	69.900
WHIZZ	79.900
WILD CUP SOCCER	59.000
ZOOL 2	69.900



BUONE VACANZE
a tutti gli amici del QUEEN CLUB !
Fanne parte anche TU !

Con il tuo primo acquisto riceverai la spilla oro del club, il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

MAIL SERVICE
APERTO TUTTO AGOSTO

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

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

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

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

IL QUEEN COMPUTER SHOP RIMANE APERTO TUTTO AGOSTO !

A TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

PC

1830 : RAILROADS AND ROBBER BARONS	99.900
1942 AIR PACIFIC WAR	99.000
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	49.000
A10 TANK KILLER	39.000
ACES OF THE DEEP	99.900
ACES OF THE DEEP (DATA DISK)	69.900
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79.900
ALIEN LEGACY	99.900
ALONE IN THE DARK 2	109.900
ARMORED FIST	89.000
ATP	119.900
BALDIES	89.900
BATTLE ISLE 2	99.900
BC RACERS	79.900
BEAT THE HOUSE	79.900
BIG RED ADVENTURE	79.900
BRETT HULL HOCKEY 95	TEL.
BRIDGE CHAMPIONSHIP OMAR SHARIF	89.900
BRIDGE MASTER	89.900
BUREAU 13	79.900
CAMPAIGN 2 (BUDGET EDITION)	39.900
CANNON FODDER II	79.000
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	69.900
CHESS CHALLENGE	89.900
CLASSIC COLLECTION : DELPHINE	69.000
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69.000
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	69.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.000
COMANCHE SUPER PACK	69.900
COMBAT CLASSICS 3	79.000
DARK LEGIONS	79.900
DARK SUN 1 : SHATTERED LANDS	109.000
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	79.900
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900
DAWN PATROL	99.000
DELTA V	109.900
DESCENT	89.900
DISCWORLD	99.900
DOMINUS	99.000
DOOFUS	TEL.
DOOM	93.000
DOOM DATA DISK DI-ZONE	49.900
DOOM II	99.900
DOOM II EXPANSION	39.900
DRAGON'S LAIR	39.900
DREAMWEB	99.900
DUNE II (BUDGET EDITION)	39.900
EARTH SIEGE	89.000
EARTH SIEGE DATA DISK	79.900
ECSTATICA	139.000
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900
FALCON 3.0 (BUDGET EDITION)	39.900
FANTASY MANAGER	69.000
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.000
FIFTH FLEET	99.000
FIGHTER WINGS	89.900
FLIGHT COMMANDER II	99.000
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79.900
FLIGHT SIMULATOR 5	129.000
FLIGHT SIMULATOR 5 - BRITISH ISLES	69.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - JAPAN SCENARY	59.000
FLIGHT SIMULATOR 5 - LAS VEGAS	109.000
FLIGHT SIMULATOR 5 - S. FRANCISCO	89.000
FLIGHT SIMULATOR 5.1	109.000
FOOTBALL GLORY	79.900
FRONT LINES	89.900
FRONT PAGE SPORT BASEBALL	99.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	89.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	99.900
GABRIEL KNIGHT-SINS OF THE FATHERS	119.900
GREAT NAVAL BATTLES 2	129.900
GUILTY	79.900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	109.900
HARPOON 2	99.900
HARPOON 2 COLD WAR BATTLESET	69.900
HARPOON 2 WEST PAC BATTLESET	69.900
HARPOON CLASSICS	59.900
HEIRS TO THE THRONE	109.900
HERETIC	TEL.
HEROES OF THE 357TH	109.000
HIGH SEAS TRADER	89.900
HOKUM KA-50	79.900
INDY CAR RACING	89.900
INORDINATE DESIRE	69.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	79.900
JACK THE RIPPER	TEL.
JUNGLE STRIKE	89.900
KINGPIN	39.900
LANDS OF LORE	79.900
LARRY 6	99.900
LEADBETTERS GOLF	39.900
LEGIONS	89.900
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	79.000
LINKS 386 PRO - PRAIRIE DUNES -	69.900
LINKS GOLF - DEVIL'S ISLAND FANT.	59.900
LIVING PINBALL	TEL.
LODE RUNNER	89.900
LORDS OF MIDNIGHT	89.900
LORDS OF THE REALM	99.900
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	89.900
MARIO'S GAME GALLERY	89.900
MASTER OF MAGIC	119.900
MASTER OF ORION	49.900
MENZOBEERANZAN	99.000
METAL MARINES	89.900
MORTAL KOMBAT 2	69.000
MR BLOBBY	49.900
NASCAR	89.900
NFL 95 (PC WINDOWS)	69.900
ON THE BALL WORLD CUP	79.900
ONE MUST FALL	TEL.
OUTPOST	99.900
PACIFIC STRIKE	99.900
PANZER GENERAL	99.900
PARADOX'S IN TIME	89.900
PERFECT GENERAL TRILOGY	89.900
PINBALL DREAM SPECIAL	89.900
PIZZA TYCOON	119.900
PLANET FOOTBALL	99.900
POWERDRIVE	69.000
PREMIER MANAGER 3	79.000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	39.900
PSYCHO PINBALL	89.900
PYROTECHNICA	69.900
QUARANTINE	89.900
RALLY CHAMPIONSHIP	79.900
RED BARON (BUDGET EDITION)	39.900
RISE OF THE ROBOTS	89.900
RISE OF THE TRIAD	79.900
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	TEL.
SIM CITY 2000	129.900
SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL DISK	49.900
SIM EARTH	39.000
SIM LIFE	49.900
SIM TOWER	99.900
SIMON THE SORCERER II	TEL.
SOCCER SUPER STARS	89.900
SOCCER TEAM MANAGER	59.900
SPACE FEDERATION	89.900
SPACE QUEST V (ITA)	109.900
SPACE QUEST VI	TEL.
SPACE SIMULATOR	109.900
STALINGRAD	109.000
STAR TRAIL REALMS ARKAN	99.000
STARDUST SUPER EDITION	69.900
STARLORD	119.900
STRIKE COMMANDER	119.900
STRIKER 95	79.900
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900
SUPER KARTS	79.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.900
SUPERFROG	49.900
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99.900
SYNDICATE	99.900
SYSTEM SHOCK	109.000
T.F.X.	119.900
THE BLUE & THE GRAY	89.000
THE ELDER SCROLLS:THE ARENA	119.900
THE LION KING	89.900
THE SCOTTISH OPEN : VIRTUAL GOLF	89.900
THE SCROLL	59.000
THE SETTLERS	79.900
THEME PARK	109.900
TIE FIGHTER	129.900
TIE FIGHTER DATA DISK - DEF. OF EM.	49.900
TORNADO & DESERT STORI	79.900
TOWER ASSAULT	79.900
TRADERS	TEL.
TRANSPORT TYCOON$(ITA)	89.900
UFO (VERSIONE ITALIANA)	99.900
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP	109.900
ULTIMA VII BLACK GATE (BUDGET ED.)	49.000
ULTIMA VIII PAGAN	129.900
ULTIMATE BACKGAMMON	89.900
ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
ULTIMATE SOCCER MANAGER	79.900
UNIVERSE	89.900
UNNATURAL SELECTION	69.000
UNNECESSARY ROUGHNESS	69.900
VIKINGS	29.000
VIRTUAL POOL	109.900
VIRTUOSO	89.000
VITAL LIGHT	69.900
VOYAGES OF DISCOVERY	59.900
WARCRAFT	99.900
WATERWORLD	TEL.
WING COMMANDER ARMADA	109.900
WOLF	79.000
WORLD HOCKEY '95	99.900



CDrom

1830 : RAILROADS AND ROBBER BARONS	99.000
ACE OF CARDS	99.900
ACES OF THE DEEP	109.900
ACTION SOCCER	TEL.
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79.900
ALIEN LEGACY	89.900
ALONE IN THE DARK 3	99.900
APACHE LONGBOW	99.900
ARMORED FIST	99.000
BALDIES	99.900
BASEBALL DOUBLE HEADER	89.900
BATTLE ISLE 2	119.900
BC RACERS	69.900
BIG RED ADVENTURE	79.900
BIO FORGE	139.900
BUREAU 13	79.900
CHAOS CONTROL	89.900
CHESS CHALLENGE	99.900
CLOCKWISER	59.900
CLUB DEAD	109.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.000
COMBAT CLASSICS 3	79.000
COMMAND & CONQUERER	TEL.
COMPLETE NBA BASKETBALL	99.000
COPPA DEL MONDO DI CALCIO	99.900
CREATURE SHOCK	109.900
CYBERIA	109.900
CYCLEMANIA	99.900
DAEDALUS ENCOUNTER	109.000
DARK FORCES - STAR WARS	99.900
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	119.900
DARKSEED	49.900
DAY OF THE TENTACLE (BUDGET)	49.900
DESCENT	89.900
DISCWORLD	119.900
DOMINUS	99.900
DOOM DATA DISK DI-ZONE	49.900
DOOM II	99.900
DOOM UTILITIES EDITION 2	49.900
DRAGON LORE (ITA)	109.900
DRAGONSPHERE	49.900
DREAMWEB	99.900
EARTH SIEGE DATA DISK	79.900
F14 FLEET DEFENDER GOLD	99.000
FALCON GOLD	109.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.900
FIFTH FLEET	99.900
FIGHTER WINGS	89.900
FLASHBACK	89.900
FLIGHT COMMANDER II	99.000
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	89.900
FLIGHT PACK 2	59.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - LAS VEGAS	109.000
FLIGHT SIMULATOR 5.1	119.000
FLIGHT UNLIMITED	109.900
FOOTBALL GLORY	79.900
FORMULA 500	49.900
FORTRESS OF DR. RADIAKI	79.000
FRONT LINES	89.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	99.900
FULL THROTTLE (AVVENTURA CD ROM)	89.900
GABRIEL KNIGHT-SINS OF THE FATHERS	119.900
GAZILLIONAIRE	79.900
GRAMMY'S	TEL.
GREAT NAVAL BATTLES 3	TEL.
GUILTY	89.900
HAMMER OF THE GODS	89.900
HARDBALL 4	TEL.
HARPOON CLASSICS	59.900
HIGH SEAS TRADER	89.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	109.000
INORDINATE DESIRE	69.900
IRON ASSAULT	89.900
IRON CROSS	89.900
ISLE OF THE DEAD	49.900
JET STRIKE	79.900
JUNGLE STRIKE	89.900
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	79.900
KING'S QUEST V	39.900
KING'S QUEST VII (ITA)	129.900
KINGDOM THE FAR REACHES	109.900
KINGPIN	39.900
KYRANDIA III	129.900
LANDS OF LORE II	TEL.
LARRY COLLECTION 1-6	109.900
LAST DINASTY	119.000
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	99.900
LINKS 386 PRO	109.900
LINKS 386 PRO - PRAIRIE DUNES -	69.900
LITTLE BIG ADVENTURE	129.000
LODE RUNNER	99.900
LORDS OF MIDNIGHT	89.900
LORDS OF THE REALM	99.000
LOST EDEN	79.900
MAABUS	109.900
MACHIAVELLI	129.900
MAGIC CARPET	129.000
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	99.900
MARCO POLO	TEL.
MARIO'S GAME GALLERY	99.900
MARTIN'S MAGIC ILLUSION	89.900
MASTER OF ORION	49.900
MECHWARRIOR II:THE CLANS	TEL.
MENZOBEERANZAN	99.000
MICROCOSM	139.900
MONKEY ISLAND (BUDGET)	49.900
MONKEY ISLAND 2 (BUDGET)	49.900
MORTAL KOMBAT 2	89.000
MYST	139.900
NASCAR	109.000
NAVY STRIKE	TEL.
NBA LIVE 95	129.900
NCAA BASKETBALL	99.900
NHL HOCKEY 95	109.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	89.900
OPERATION CRUSADER	129.000
PANZER GENERAL	99.900
PARADOX'S IN TIME	99.900
PINBALL DREAMS DELUXE	99.000
PIRATES GOLD	39.000
PIZZA TYCOON	129.900
POWER GAME III	69.900
POWERDRIVE	69.000
POWERGAME III	69.900
PREMIER MANAGER 3	69.000
PRISONER OF ICE	TEL.
PSYCHO PINBALL	99.900
PYROTECHNICA	69.900
QUANTUM GATE	129.000
RAVENLOFT 2 : STONE PROPHET	99.900
REBEL ASSAULT (BUDGET)	49.900
RED BARON (BUDGET EDITION)	39.900
RENEGADE	109.000
RETURN TO ZORK	109.000
RISE OF THE ROBOTS (CON CD E VHS)	129.900
RISE OF THE TRIAD	79.900
SAM & MAX HIT THE ROAD (BUDGET)	49.900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAF. (BUDGET)	49.900
SIM CITY 2000	109.000
SIM ISLE	TEL.
SIM TOWER	99.900
SIMON THE SORCERER II	TEL.
SLAM CITY BASKET	99.000
SLIPSTREAM 5000	89.900
SMALL BLUE PLANET	99.900
SOCCER SUPER STARS	89.900
SOCCER TEAM MANAGER	59.900
SPACE QUEST VI	TEL.
SPID & FROG	69.900
SPORTS MASTERS	49.900
STALINGRAD	109.900
STAR TRAIL REALMS ARKAN	109.000
STAR TREK - NEXT GENERATION -	109.000
STARDUST SUPER EDITION	69.900
STRIKER 95	89.900
STRIP POKER PRO	99.900
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900
SUPER KARTS	129.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.900
SYNDICATE PLUS	109.900
SYSTEM SHOCK	109.000
TANK COMMANDER	89.900
TECHNO MAYAS	99.000
THE 11TH HOUR	TEL.
THE 7TH GUEST	79.900
THE BIG THREE	59.900
THE ORION COSPIRACY	99.900
THE PATRICIAN	49.900
THE SCOTTISH OPEN : VIRTUAL GOLF	89.900
THEME PARK	119.900
TORNADO & DESERT STORM	89.900
TOWER ASSAULT	79.900
TRANSPORT TYCOON (ITA)	89.900
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP	119.900
ULTIMA VIII PAGAN	129.900
ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
UNDER A KILLING MOON	129.000
UNNECESSARY ROUGHNESS	89.900
US NAVY FIGHTER	119.000
USS TICONDEROGA	109.900
VIRTUA CHESS	109.000
VIRTUAL POOL	89.900
VIRTUOSO	89.000
VOYAGES OF DISCOVERY	79.900
VOYEUR	89.000
WARCRAFT	99.000
WING COMMANDER III	149.000
WINGS OF GLORY	109.900
WOODRUFF	89.900
WORLD HOCKEY '95	99.900
X-WING ENHANCED (BUDGET)	49.900
ZORRO	79.900

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

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

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)

titolo programma	sistema	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 ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

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

TOTALE L.

K GM CO GP ZE

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

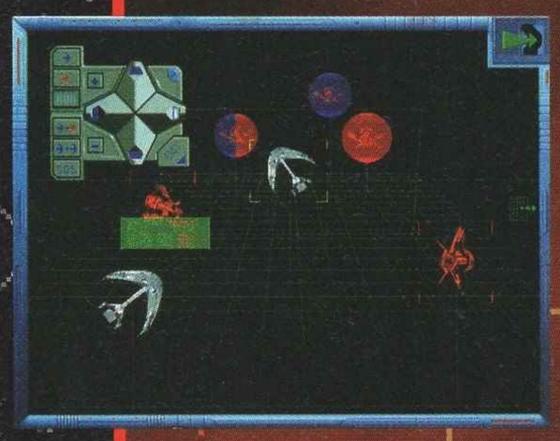
The Last Dynasty

EDITORIALE





Il numero 74 di K verrà ricordato dai posteri come un numero storico, si inaugura infatti con il CD-ROM di The Last Dynasty in regalo, una lunga serie di iniziative che hanno come scopo ultimo quello di fornire un servizio in più al lettore. Dopo l'aumento di prezzo vi avevamo promesso numerose sorprese...



Bene siamo stati di parola. A questo punto non vi resta che allacciare le cinture, abbassare la visiera del casco e partire con noi per questo viaggio meraviglioso alla scoperta di The Last Dynasty, con una certezza in più nel cuore: che non si tratta di un'avventura solitaria e sporadica, ma dell'inizio di una vera e propria epopea alla scoperta del meraviglioso mondo videoludico fatto di file e pixel e tanto, tanto divertimento... parola di Kappa!

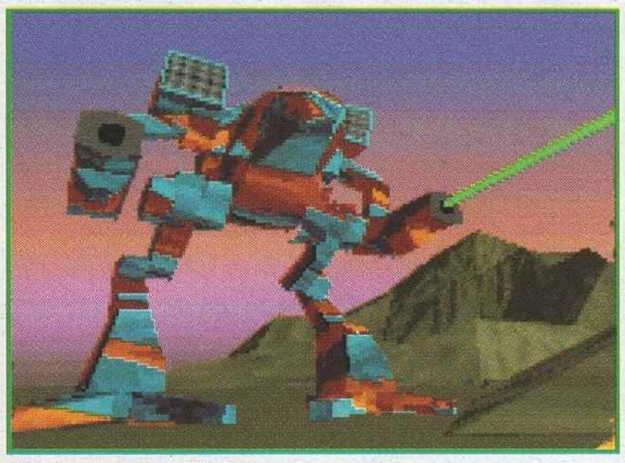
ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE DELLA DEMO DI LAST DYNASTY

Avviare Windows. Dal menu FILE selezionare ESEGUI e nella riga di comando digitare il persorso dell'unità CD-ROM seguito da SETUP.EXE.
(Es. D:\SETUP.EXE). Confermare con il cursore sul tasto OK.

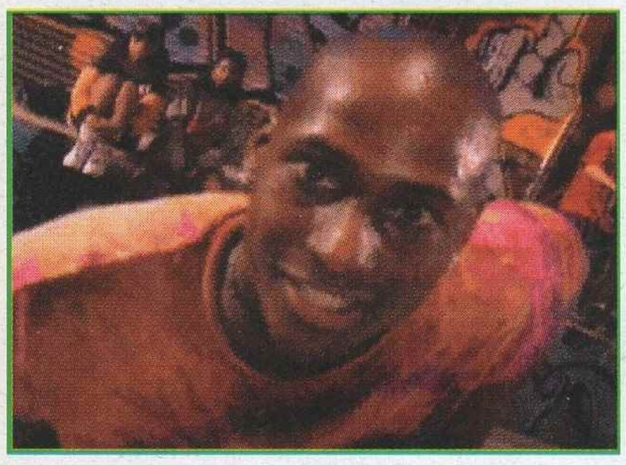
QUESTO BUONO VALE Lit. 10.000 E TI VIENE OFFERTO DA C.T.O. S.p.A.
Acquistando THE LAST DYNASTY dai Rivendotori autorizzati C.T.O. S.p.A. che trovi sul retro del poster di "K" otterrai subito uno sconto di Lit. 10.000 (L. 129.000 anziché L. 139.000). Affrettati, l'offerta è valida fino al 31 Agosto 1995!

sommario

Regalo, regalone: è arrivato il CD-ROM con la demo di Last Dynasty. Una sorpresa che sarà sicuramente gradita a molti! Ma non è che l'inizio! Vi promettiamo una serie di iniziative veramente scoppiettanti. Per il resto, il solito caro buon vecchio Kappa, tante recensioni e una serie veramente terrificante di soluzioni per soccorrere tutti i lettori impantanati nelle sabbie mobili videoludiche...



Mechwarrior a pag. 26



Slam City a pag. 44



Jagged Alliance a pag. 51



Corpse Killer a pag. 72



TNT a pag. 96

Prime impressioni 24

Mechwarrior 2, Mechlord e Brutal nello spazio dedicato alle prime impressioni. Sette pagine ricche di immagini, anticipazioni e del solito voto di "prima impressione" suscettibile di modifiche in sede di recensione.

Prove su schermo:

The Last Dynasty 32

Arriva finalmente la versione completa del colossal della Sierra. Oltre al CD-ROM con la demo, troverete il buono sconto di L.10.000 e sette pagine di recensione!

Slam City 44

La pallacanestro vera. Quella dura che si gioca nei marciapiedi periferici in compagnia di una star di prima grandezza della NBA: Scottie Pippen. Per chi ama saltare in alto!

Jagged Alliance 51

Un gioco di strategia a sfondo tropicale. Niente di più azzeccato per un numero estivo come questo. Un unico avvertimento: ricordatevi lo spazzolino!

Chaos Control 67

Alieni invadenti e molto malintenzionati stanno per invadere il nostro povero pianteta. Un classico Shoot 'em up che inizia per le anguste strade di Manatthan e si snoda attraverso 4 avvincenti scenari.

Corpse Killer 72

Ci sono una serie di zombies repellenti da abbattere come se fossero dei palloncini in fila al Luna Park. Alla fine però non si vince l'orsacchiotto!

Multimedia 86

Kiyeko e i Ladri della Notte e altre tre interessantissime proposte, affollano il consueto spazio Multimedia. Ce n'è veramente per tutti i gusti e per tutte le età!

TNT 96

Una vera marea di soluzioni per il T.N.T. Full Throttle sviscerato in tutti i suoi passaggi, e poi ancora Bioforge, risolto dall'immarcescibile Marco Barbieri. E ancora: Mortal Kombat 2 per PC, Warcraft, Wing Commander 3 e Dark Forces.

74

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,Luca Monticelli, Claudio Somazzi, Max Pantani, Riccardo Giletta, Luca Fassina, Giampalo Moraschi,Roberto Zaghis, Isabella Dalla Vecchia, Enrico Ernst , Marco Barbieri, Riccardo Landi

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.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri e Grandi Opere

NEWS

KARAOKE SU PC

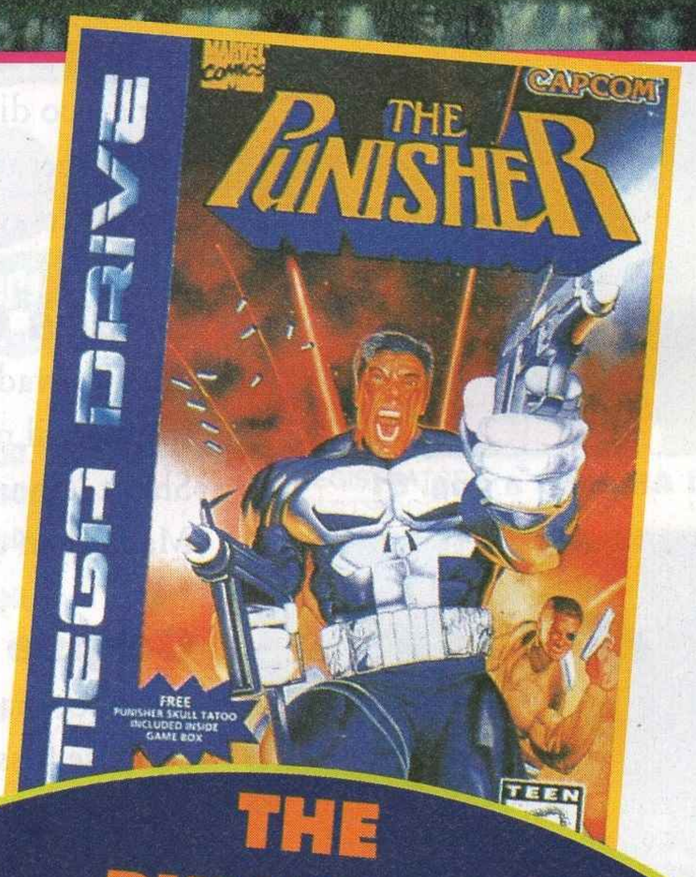


Con Midi Songs Filer Karaoke, finalmente il lieto intrattenimento serale approda su PC e precisamente in ambiente Windows. Midi Songs Filer Karaoke è un applicativo specializzato nel karaoke e nella gestione dei file musicali midi. E' dotato di potenti tools, quali il sincronizzatore, il Karaoke, il Juke Box, i moduli di archiviazione ecc., tutti indipendenti tra di loro ma che interagiscono perfettamente. Midi Songs Filer Karaoke è indirizzato innanzitutto ai musicisti professionisti che intendono organizzare al meglio le loro serate musicali, dando la possibilità di gestire in tempo reale centinaia di basi midi, offrendo contemporaneamente al proprio pubblico o a sé stessi un Karaoke altamente professionale.
Insomma da soli o in compagnia (meglio in compagnia) MSFK rappresenta una grande divertimento. E' prodotto dalla M.d.R. Software.



Enciclopedia Bompiani

Questo CD-ROM è un'enciclopedia generale indirizzata alle famiglie, ma particolarmente ai ragazzi della scuola secondaria.
E' un prodotto multimediale costituito da testi (tratti da volumi stampati), musica, suoni, animazioni, filmati e figure.
L'enciclopedia è molto accessibile grazie alla struttura, che tramite l'ipertesto permette di trovare in pochi secondi i riferimenti a ciascun lemma riportato nei 29 volumi stampati.
Attraverso l'indice alfabetico o tematico è possibile accedere agli atlanti geografico e storico, alla sezione ambientale ed ai capitoli delle grandi esplorazioni.
Inoltre l'enciclopedia offre alcuni percorsi di ricerca guidata, una cronologia, un vocabolario italiano ed un dizionario di sinonimi e contrari.
Sarà disponibile a Ottobre, e allegata all'opera in fascicoli come utile supporto.



THE PUNISHER ARRIVA SU MEGA DRIVE

Forse l'eroe più cattivo e brutale che la Marvel abbia mai concepito sbarca su piattaforma Mega Drive, per il divertimento di tutti gli amanti dello splatter.
La Capcom ha deciso di realizzare un gioco con fasi arcade e sparatutto ottendendo un buon mix.
L'uscita è prevista per questa estate.

IN EDICOLA

IL RITORNO DI MICHAEL JACKSON

Rock SHOW

Anno 10 n. 85 (96) GIUGNO 1995 L. 5900

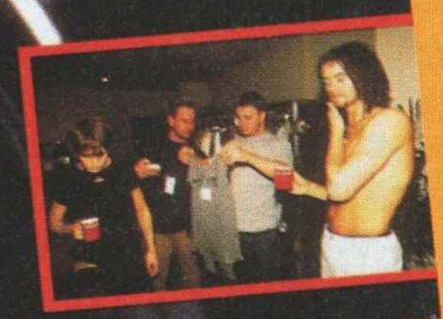
INSERTO SPECIALE EAST 17

ESCLUSIVO

NEL CAMERINO DEI TAKE THAT

LE FOTO PRIVATE MAI VISTE!

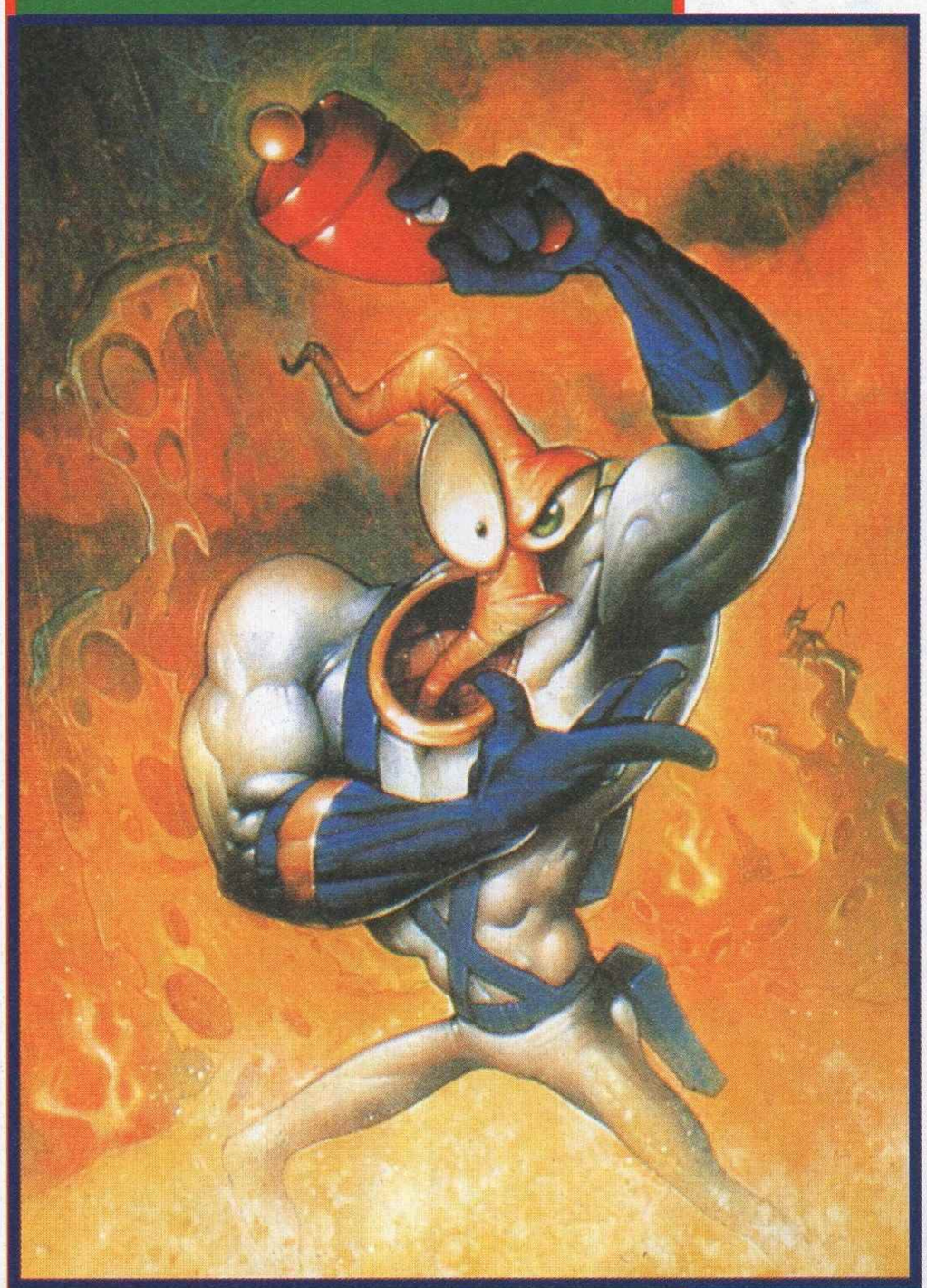




IN ITALIA

NEWS

EARTHWORM JIM PER WINDOWS '95



Per tutti i possessori (fortunati) del nuovo sistema Windows '95, una notizia di quelle che lasciano il segno. E' in arrivo, proprio in versione Windows, Earthworm Jim, reduce da una trionfale tournée su console, dove ha acquisito una grande notorietà.
Per tutti gli utenti PC una notizia sicuramente ottima e la possibilità di poter finalmente smanettare su questo avvincente gioco senza doversi sobbarcare l'acquisto, sempre oneroso, di una console!



24hr VIRTUAL ASSISTANT

Districarsi tra le applicazioni Windows non è certo facile. Per fortuna la Microforum, quella di Maabus tanto per intenderci, ha messo a punto questo CD-ROM che mette a disposizione dell'utente Pc una serie di aiuti riferiti alle applicazioni Windows più diffuse. Partendo da un menu principale potrete sapere tutto, ma proprio tutto quello che vi serve su Ami Pro, CorelDraw, Excel, Lotus 123, MS Word, MS Access, Page Maker, Windows, World Perfect. Oltre ad avere a disposizione una utilissima finestra con le informazioni di sistema. L'utilizzo è semplicissimo basta cliccare sull'icona dell'applicazione che interessa e poi seguire le istruzioni: potrete districarvi tra i mille problemi tecnici e trovare sempre una risposta alle vostre domande. Inoltre avrete anche un aiuto in carne, ossa e pixel. Ovvero Antonella, che dalla sua finestrella di competenza vi mostrerà il suo faccino grazioso dandovi le scorciatoie da tastiera e i trucchi più utili.
Insomma: se non volete arrabbiarvi perché il vostro programma non ne vuole sapere di girare come si deve e vi tediate alla vista di manuali che superano abbondantemente le trecento pagine, allora questo CD-ROM è davvero la soluzione che fa per voi, quella che aspettavate con ansia.

IL PRIMO FUMETTO INTERATTIVO ITALIANO

Daniele Panebarco in collaborazione con la Jackson libri, pubblica il primo fumetto interattivo per PC dal titolo Il Mistero del Corvo Nero: composto da due dischetti più un fascicolo con le istruzioni è disponibile in edicola. Si tratta di un giallo entusiasmante ambientato nell'avventuroso mondo dei pirati. una storia irresistibile, un nuovo genere di fumetto in cui il giocatore diventa protagonista ed è egli stesso a operare le scelte. Per Panebarco, uno dei più noti disegnatori italiani, con una lunga collaborazione con riviste come Linus, tra le altre, si tratta di un'esperienza nuova e stimolante, che potrebbe anche essere bissata.

E' IN EDICOLA IL N.4 DI SOFTline CD MESE

Un modo per andare veramente lontano!



Il CD-Mese di giugno comprende tutto il software Shareware/PD di qualità "circolato" negli ultimi trenta giorni nel mondo. In aggiunta allo Speciale Utilità, oltre 600 programmi rilasciati prevalentemente fra aprile e maggio, per un CD ghiottissimo, che non teme imitazioni. Il tutto gestito da una pratica shell che consente di muoversi nel CD-Mese leggendo le recensioni dei programmi e le schede tecniche, facendo ricerche accurate e spostandosi nelle directory di lavoro. A pochi mesi dal primo numero è già un classico.

SPECIALE UTILITA'

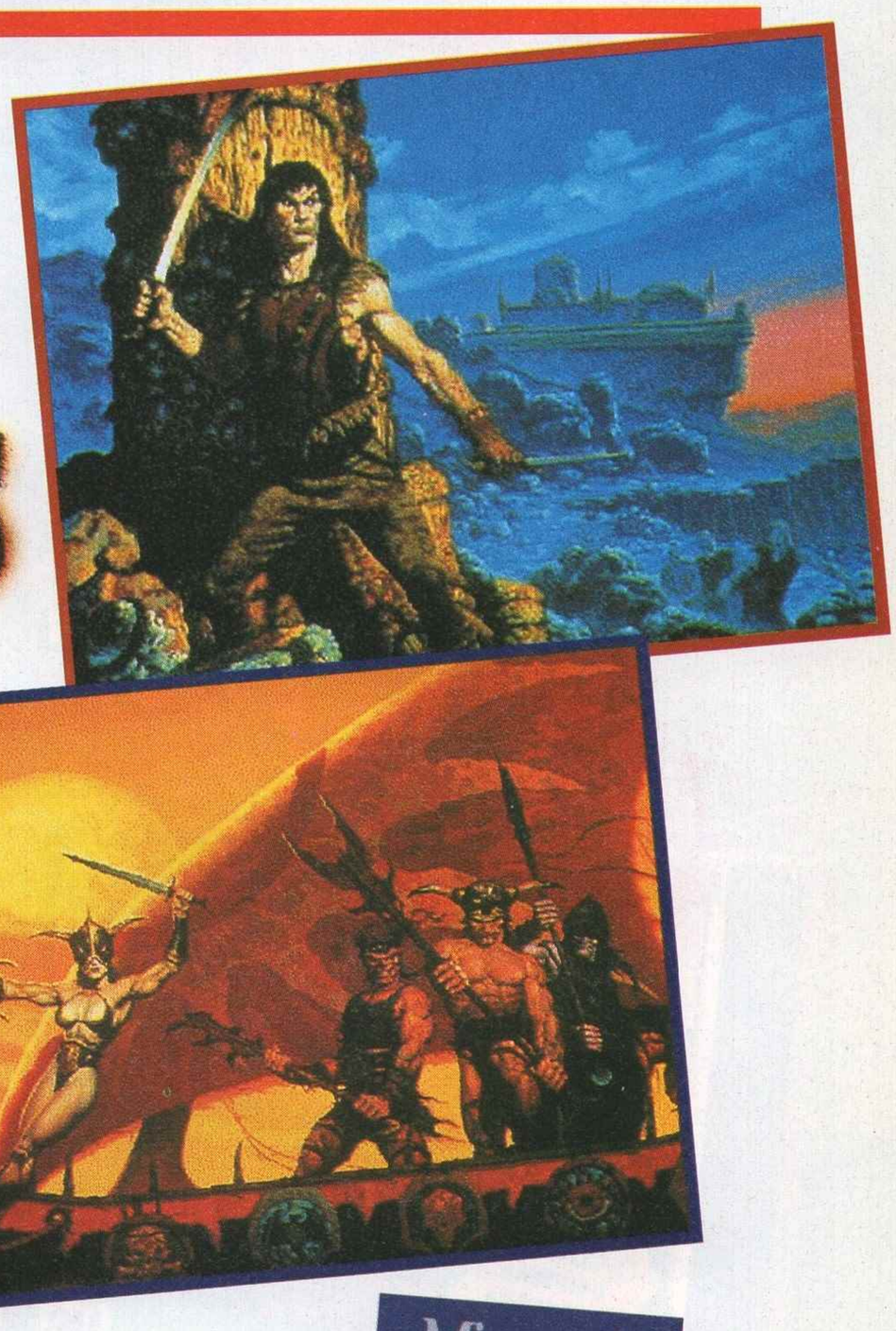
Una raccolta completa di programmi shareware/PD per tenere in ordine e prolungare la vita del nostro computer, ottimizzare le sue prestazioni e gestire al meglio hardware e software.

- UTILITA' PER TASTIERA
- UTILITA' PER FLOPPY
- UTILITA' PER BATCH
- UTILITA' PER FILE
- UTILITA' PER HARD DISK
- UTILITA' PER MONITOR
- UTILITA' DI SISTEMA
- UTILITA' PER STAMPANTE

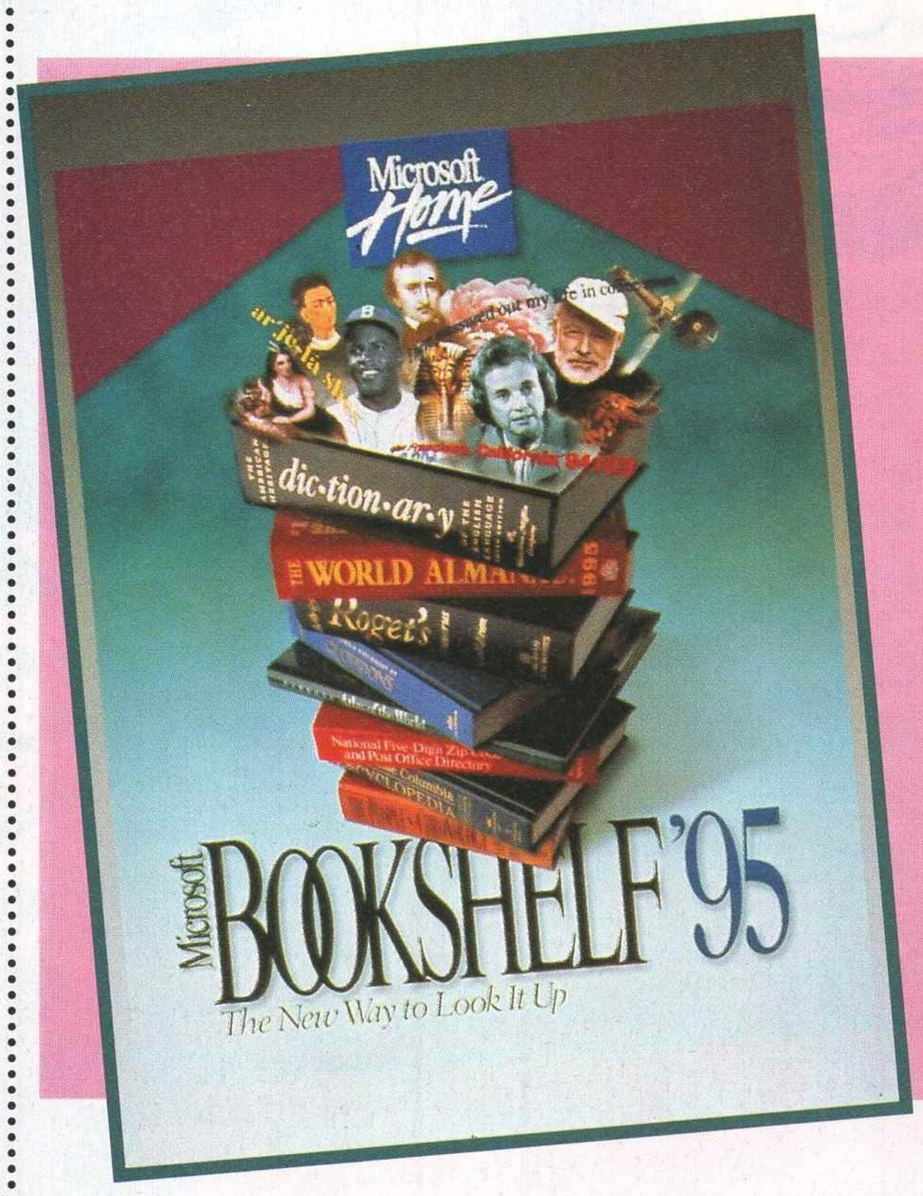
La più completa e aggiornata raccolta di software Shareware/PD su CD-Rom per IBM Compatibili a Denominazione d'Origine Controllata!

NEWS

RIDDLE OF THE RUNES



Un favoloso screen saver giunge dritto dritto dall'universo Advanced Dungeons & Dragons ad un prezzo veramente eccezionale, (solo 10.000 lire). Si tratta di Riddle of the Runes della US Gold che ripropone immagini tratte da capolavori immortali dell'universo Dungeons & Dragons come: Dark sun, Ravenloft, Al-Qadim, Myscara, Dragonlance, Forgotten Realms, Planscape.
Inoltre non è trascurata la parte ludica: questo screen saver offre dei complicati puzzle per rendere il prodotto ancora più interessante. La configurazione richiesta è: 486sx 25mhz, scheda SVGA, 4 mb di RAM e Cd-ROM a doppia velocità!



BOOKSHELF '95

Microsoft Home

Questa opera della Microsoft si presenta come un vastissimo "scaffale" su CD-ROM che offre una grande rassegna di informazioni aggiornatissime e che accompagna l'utente in un affascinante viaggio attraverso la storia, la geografia... e molto di più. Una sorta di biblioteca alla quale anche l'utente meno esperto può accedere con poche semplici operazioni per ottenere decine di notizie, sequenze animate, oltre 500 illustrazioni e numerose immagini fotografiche.
Bookshelf '95 comprende un dizionario, un dizionario dei sinonimi, alcuni volumi di citazioni, un atlante e un almanacco. Si tratta di una vera fonte di conoscenza che gli utenti possono consultare in modo interattivo per la ricerca e lo sviluppo delle informazioni desiderate. I personaggi e gli avvenimenti che hanno fatto la storia, le località più incredibili della terra, i discorsi di personalità famose, i segreti del corpo umano e molto altro ancora.

Supplemento a Hard! 57 -Maggio 1995 L. 5.000

MONSTERS



Slash



Skid Row



Megadeth



Metallica



Faith No More



Van Halen



Pearl Jam

Nirvana

ANTEPRIMA:
Il nuovo disco
Bon J

TOP 10

BON JOVI

SLASH

SKID ROW

MEGADETH

METALLICA

TOP 5

VAN HALEN

PEARL JAM

NIRVANA

FAITH NO MORE

Il fascino di un mondo surreale in un gioco entusiasmante!

FUZZY'S WORLD

Vi andrebbe una partitina a golf nello spazio? Fantasia, animazioni, colori e suoni, in un'atmosfera straordinaria animata da simpaticissimi alieni. Allegria e divertimento a non finire!



Immergiti in uno spazio profondo...



...abitato da piccoli e simpaticissimi alieni...



...per giocare il più originale ed entusiasmante dei golf!

Un gioco nuovo, originale, diverso, rilassante. Per chi ama le luci, i suoni, i colori. Se non avevi mai pensato prima di andare a giocare a golf nello spazio, fallo adesso. Spegni le luci e goditi gli splendidi effetti speciali creati dal gioco, ma soprattutto...
cerca di non mancare nemmeno una buca!!!

Creato da:

Pixel Painters

E' IN EDICOLA
la versione shareware! Chiedi:

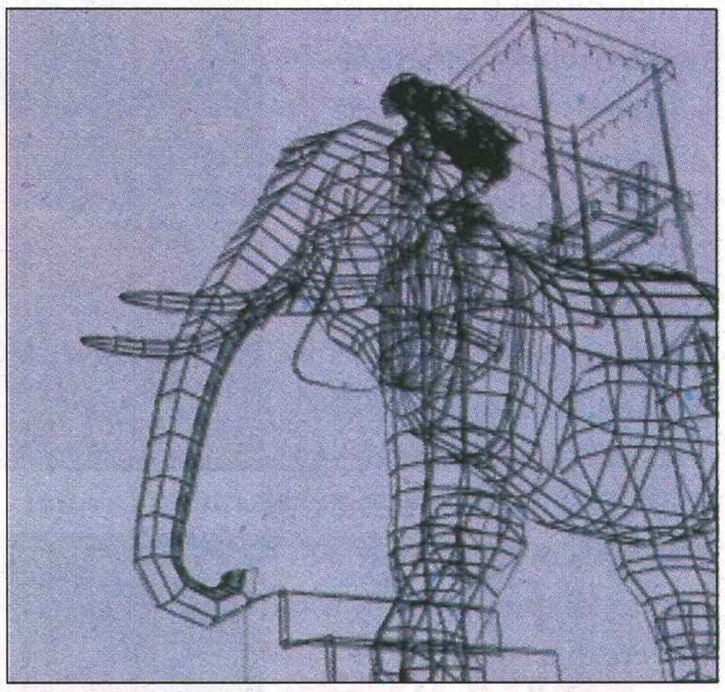
hiGames by SOFTline

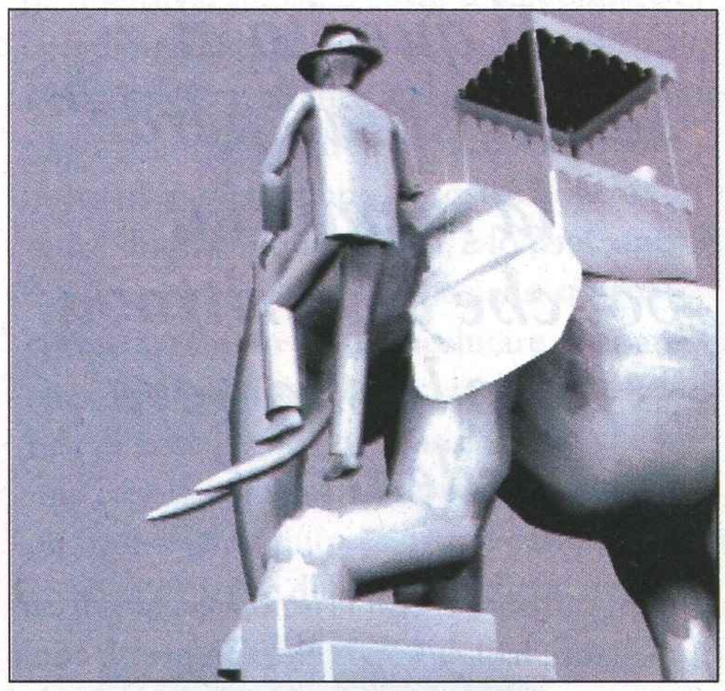
DIEMME EDITORI

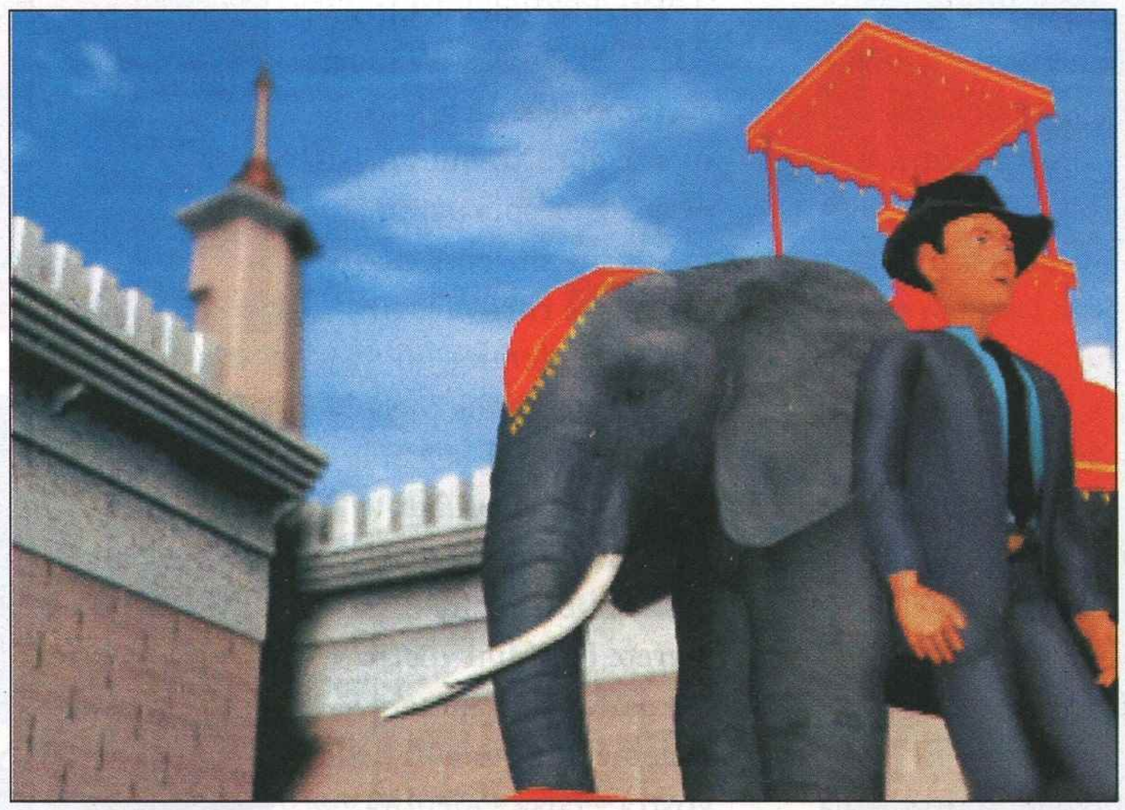
SECRET MISSION

- Dietro le quinte -

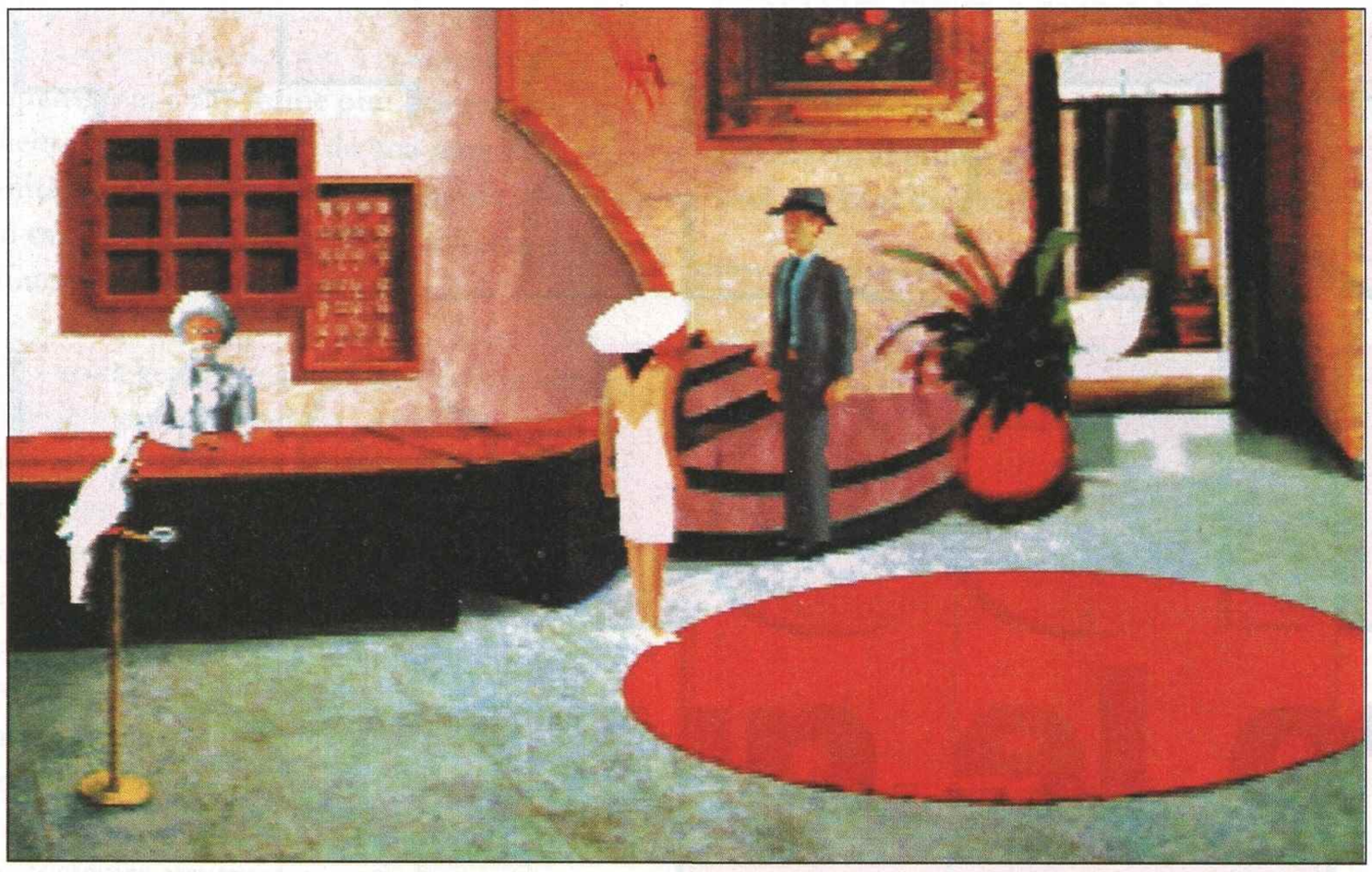
Un viaggio attraverso le tecniche realizzative, i mille segreti e le caratteristiche di uno dei giochi più attesi dell'anno: grafica spettacolare, decori da "mille e una notte".







La cosa che forse non convince del tutto in Secret Mission è che in un periodo come questo ci si metta ancora a immaginare malefici complotti e trame segrete con Russi e Americani alle prese con furti di formule segrete, spionaggio industriale, scambio di ostaggi, agenti uccisi con la penna stilografica avvelenata, il nostro agente all'Avana e cose così. Nonostante la storia di Secret Mission sia ambientata verso la fine degli anni '40; una scelta manierista e retrò, e locata in un paese immaginario, non convince il fatto che si continuino a inseguire e riproporre i canovacci di una storia che di "segreto" non ha davvero più niente. In effetti, oggi come oggi, è più normale pensare ai sovietici, o agli ex sovietici, alle prese con segreti e formule del tipo: produzione e stoccaggio di farine a basso costo, moltiplicazione delle uova sode, e ce li si immagina, spie furtive, avvolti nei classici impermeabili color grigio fumo, nascosti di soppiatto dietro ai magazzini della Rinascente, in attesa di individuare il camion giusto. E non è solo una riflessione che riguarda Secret Mission; ci è capitato di posare gli occhi su diversi prodotti che insistono in maniera non proprio lucida, a mestare sul vecchio tema delle cortine, in un momento in cui, persino l'inossidabile Le Carré, autore dei più classici e autorevoli testi di spionaggio e controspionaggio, ha deciso di trovare materiale suggestivo altrove e di "trasferirsi" in altre zone del mondo. Forse dipenderà dalla rinnovata vena militarista della Francia - che si sta mettendo proprio in questi giorni all'opera per ripristinare quel disordine nucleare tanto di moda fino a 5, 6 anni fa tra le isolette e gli atolli del Pacifico. In ogni caso, il gioco di cui stiamo parlando, nato in Europa, in Francia, per la precisione, paese con una discreta tradizione coloniale, e la cui cultura di immagini è sempre stata molto attenta alle influenze esotiche ed extranazionali, alle citazioni, è un morbido e languido adventure: un cocktail di azione, esotismo, suspence e romanticismo, a metà strada tra i vecchi film holliwoodiani degli anni '40, e una narrativa leggera e sentimentale, impregnata dei classici profumi d'Oriente.

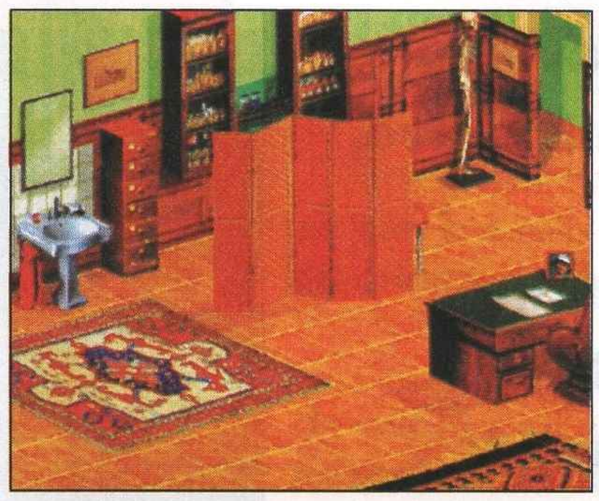


Il quesito è: se una spia "perde" la memoria, poi che cosa ritrova: forse la sua vera identità?

Omini trasportati con i risciò, vecchi sidecar traballanti, hall di hotels elegantemente composte su arredi art decò, naturalmente, moltissimi personaggi con i cappelli flosci - sempre un classico nell'armamentario dell'agente segreto, paraventi di giunco, obelischi e minareti, donne asiatiche con cui intrattenersi in eventuali rendez-vous, appartati, in ristorantini da cui può sbucare, d'un tratto, l'ombra minacciosa di un Kriss. Un gusto per le citazioni, quindi, una ricostruzione minuziosa di scenografie, e di ambientazioni, per il più classico dei gialli.

SERVIZI E SEGRETI

II gioco si svolge in un paese immaginario situato al cuore dell'Asia, ai confini della Cina, dell'India, della Birmania, preso di mira e conteso, in uno spietato braccio di ferro, dalle due superpotenze. Il problema della supremazia e della sovranità del territorio... Il nodo cruciale. Sul suolo di Opalie, così si chiama il simpatico staterello, si aggirano pressoché indisturbate legioni di spie con e senza licenza di uccidere. Voi fate parte degli spioni. Il vostro nome in codice è Jeff4; appartenete a una branchia dei servizi segreti deviati italiani: perché poi siano deviati, resta un mistero... Anzi, fanno sempre tutto esattamente come devono. Infatti, il vostro compito è di fare molto casino. Appena messo piede sul suolo di Opalie, venite subito aggrediti e messi fuori combattimento.
Veramente fate schifo eh? Ma, va così: restate talmente traumatizzati che non vi ricordate più di niente, di quello che non dovete dire, e giù a raccontare della cupola, dell'Italicus, del delitto "della Magliana". Vabbé, stavamo scherzando, niente di tutto questo.
Ma: se una spia perde la memoria, che cosa ricorda... forse ritrova la propria vera identità. Vi risvegliate in una piccola stanza di hotel, senza la più pallida idea di dove siete, di chi siete, e di che cosa dobbiate fare.
Avrete quindi il vostro bel daffare a rimettere insieme i frammenti della vostra - falsa - identità, per apprendere che siete:
A un agente segreto americano.
B Uno sporco doppiogiochista al soldo dei Russi e schiavo d'amore della bella Natasha: un superiore gerarchico.
C Altro.
Poi, nel corso di una festina, all'uscita della vostra camera d'albergo, riacquistate di colpo la memoria, e riannodate i fili della vostra missione.







CONCRETAMENTE

Vi tocca recuperare dei documenti compromettenti che coinvolgono un uomo di governo, il primo ministro Vishaka, in un colpo di stato contro il re. Un sacco di persone hanno interesse a mettere le mani sul preziosissimo dossier; gli americani hanno intenzione di mettere al corrente il re del complotto nei suoi confronti, per ottenerne favori e previlegi diplomatici, i russi, dal canto loro, per rovesciare il reggente ed insediare al potere il perfido Vishaka, un pezzo di comunista.
Il vostro contatto con il fronte "sinistro" è la bella Natasha, una spia russa con la S maiuscola, quello con gli americani è un tipettino, con il nome, naturalmente in codice, che è tutto un programma: Coyote. Da Coyote apprendete che Vishaka possiede un arma misteriosa e micidiale; un'informazione che sarete però molto vicini a pagare cara, infatti, solo il pronto intervento di Coyote vi salverà da una situazione, parecchio imbarazzante. Poi rileverete un importante indizio: un "trancio di dragone"; e la vostra avventurà potrà avere finalmente inizio.

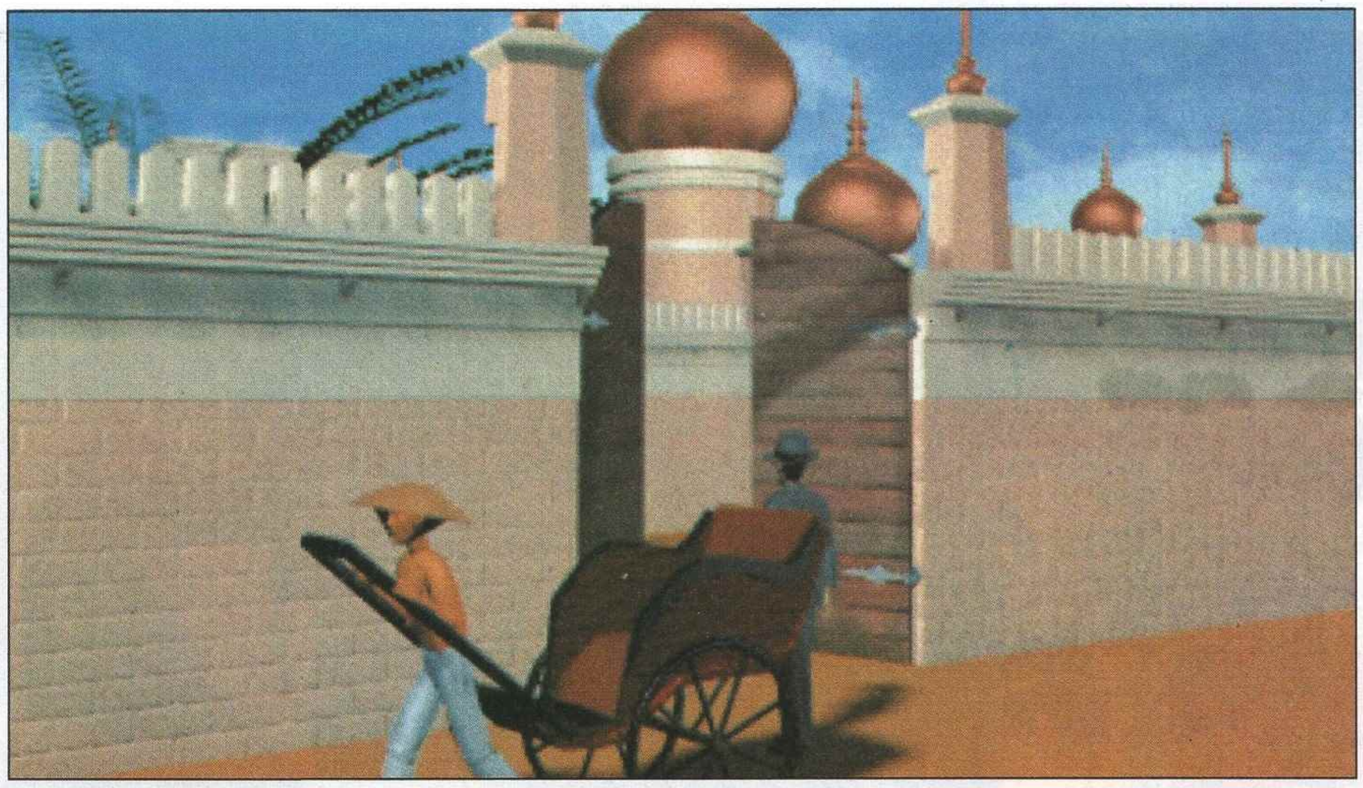
L'interfaccia del gioco è stata pensata in modo che la barra dei menu non vada a coprire un quarto dello schermo: in presenza di un oggetto interessante qust'ultima prende la forma di un'icona posizionandosi in alto a destra dello schermo, e si possono richiamare le varie opzioni per poter interagire con l'oggetto interessato. La scelta dell'icona avviene con un piccolo scrolling; mentre per le azioni più semplici sarà sufficiente un semplice clic.

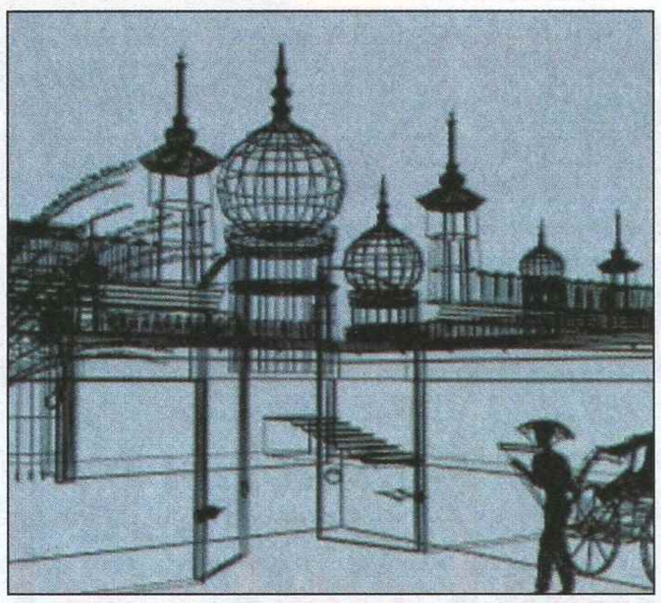
GIADA E OPALE

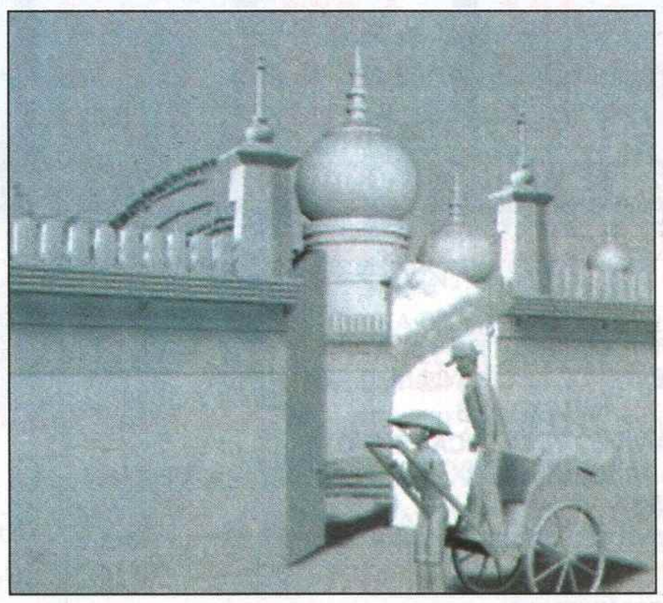
La realizzazione globale è impressionante, si avvale di 3D Studio per le creazione delle decorazioni, dei dettagli e per l'animazione

dei personaggi e la realizzazione di sequenze. Sequenze animate, che interrompono regolarmente il gioco e vi permettono di seguire a vostro piacimento le fasi ed i precisi sviluppi di avvenimenti particolarmente importanti. Si ha la sensazione di percorrere un itinerario vario, complesso, particolarmente ricco e molto raffigurativo, in cui la buona struttura del gioco si fonde con una realizzazione molto efficace. Gli effetti luminosi l'animazione dei personaggi, sono sicuramente di alto livello, paragonabili alle cose più riuscite degli ultimi tempi. La ricostruzione e il morphing, i dinamismi dei corpi, l'individuazione delle locazioni e la loro ricostruzione, la costruzione di suggestioni con effetti "mirati", colorazioni sfumate, in generale tutto l'aspetto cromatico, le scelte illustrative, rendono con efficacia lo spirito di un gioco sicuramente ambizioso e ricercato. Tutte le coreografie e gli elementi decorativi sono stati disegnati prima su carta e poi trasferiti. Grafismi a16.000.000 di colori su CD-i, 256 colori per CD-Rom PC. In considerazione della quasi scontata scarsa longevità videoludica dei prodotti per la console della Philips, Microids ha scelto di rendere il tutto piuttosto duretto per accontentare così anche i possessori di CD-Rom PC.

Un itinerario complesso che ci trasporta in un mondo di suoni, colori e atmosfere di grande suggestione









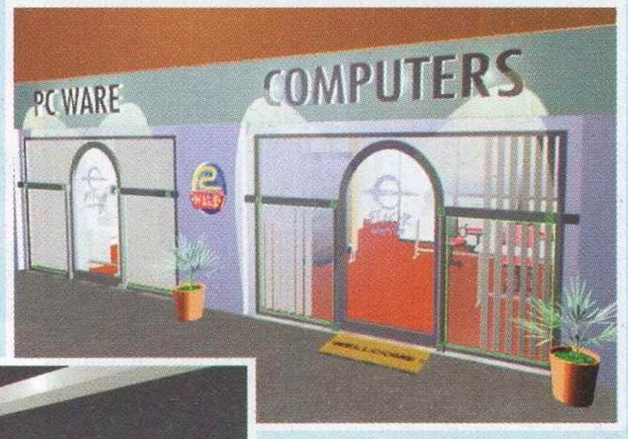
Una grande attenzione è stata riposta anche negli elaborati digitali dei dialoghi e nella loro struttura. Avete la possibilità di indirizzare la conversazione a vostro piacimento, selezionando opportune parole chiave che vi permettono ciascuna di accedere a "corridoi" interlocutivi. Una società specializzata nel trattamento digitale dei suoni si è occupata di dare splendore e uniformità a tutta la gamma dei suoni, esprimendosi magnificamente nella creazione del morphing sonoro, di cui hanno curato tutti gli aspetti fino alla digitalizzazione. Interessante la scelta di utilizzare rumori e sonorità - spezzoni radio, onde e rumori di fondo registrati sui luoghi originari, resa possibile dall'accordo con la società di produzione musicale Indochine Musique: una società che lavora sul terreno multimediale.

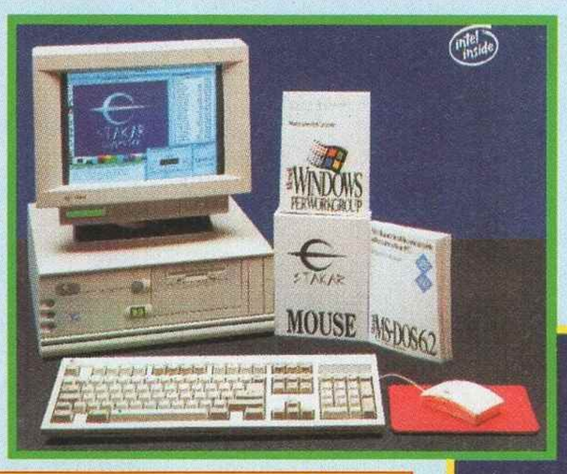
RUMORE DI PAESI LONTANI

Una equipe composta di tre attori ed una attrice ha poi dato voce alla decine di personaggi che compaiono nella produzione, una scelta interessante che ha visto esprimere al meglio i virtuosismi vocali dei quattro interpreti, e le capacità degli elaboratori digitali specializzati nel trattamento del suono. I suoni, i rumori, i ritmi e le tonalità davvero affascinanti di questo gioco godono inoltre di effetti derivati da speciali metodi di registrazione vocale e sonora "in immersione"; una tecnica che si avvale dell'utilizzo di studi di registrazione insonorizzati collocati a diverse decine di metri al di sotto del suolo, di registrazione in "vasche", che forniscono risonanze ovattate: per la produzione di un "suono" particolarmente profondo.

Un gioco che si pregia di una realizzazione particolarmente raffinata, piuttosto colto, con una struttura evoluta, curatissimo in ogni dettaglio. Da ammirare, e, naturalmente, da giocare, andando davvero insieme a "Secret Mission", ad Opalie...: Asia.

D. R.







PC WARE s.r.l.
VIA C.P. BIROLI 60
00043 CIAMPINO - ROMA
☎ 06 / 791.55.55 - 791.21.21
FAX 06 / 791.55.03



NUOVO LISTINO

CONFIGURAZIONE BASE : CASE DESKTOP / MINITOWER
MOTHER BOARD 486 VESA LOCAL BUS 128KB CACHE EXP 256KB
(SLOTS: 3 VESA + 5 ISA + ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE)
MOTHER BOARD PENTIUM 256KB CACHE EXP 1MB
(SLOTS: 4 PCI + 5 ISA) ZOCCOLO PENTIUM 75-90-100 MHz
RAM 4MB EXP 128MB/ DRIVE 1.44 MB / HARD DISK 540MB
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 - OS/2 WARP 3 IBM GRATIS
GARANZIA 12 MESI - ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE

CPU INTEL	HD 420	HD 540	HD 850	HD 1280
486DX2-66	1.290	1.340	1.490	1.640
486DX4-100	1.490	1.540	1.690	1.840
PENTIUM 75	1.720	1.770	1.940	2.070
PENTIUM 90	1.920	1.970	2.140	2.270
PENTIUM 100	2.120	2.170	2.340	2.470
PENTIUM 120	2.640	2.690	2.860	2.990

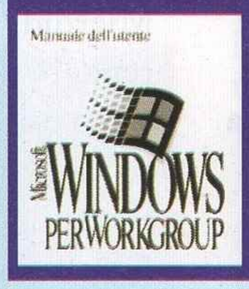
TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA 19%



IBM OS/2 WARP 3
- PREINSTALLATO+ MANUALE) GRATIS
- MANUALE + DISCHI 90
- MANUALE + CD 50



- MS DOS 6.22 80
(MANUALE + DISCHI)



WINDOWS 3.11 PER
WORKGROUPS 120
(MANUALE + DISCHI)

VARIAZIONI SULLA CONFIGURAZIONE BASE

- CASE BIGTOWER	+ 100
- RAM AGGIUNTIVA 4MB / 12MB	+ 290 /+ 870
- M/B PCI 256KB CACHE EXP 512KB (SLOTS:1 VESA+3 PCI+1 ISA) + CTRL VESA/EIDE	+ 100
- SCHEDA VIDEO VESA LOCAL BUS CIRRUS LOGIC 5429 1MB EXP 2MB	+ 50
- SCHEDA VIDEO PCI BUS S3 TRIO 764 1MB EXP 2MB	+ 100
- ESP. MEMORIA 1MB PER SCHEDA VIDEO VESA LOCAL BUS O PCI	+ 120
- ESP. CACHE DA 128KB A 256KB / DA 256KB A 1MB	+ 60 /+ 340
- DRIVE CD-ROM GENI DOUBLE SPEED	+ 190



MONITOR 14" NI LR MPRII L. 390
- 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

MONITOR 15" OSD 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
- ON SCREEN DISPLAY
- COMANDI FRONTALI DIGITALI
- REGOLAZIONI: CONTRASTO, LUMINOSITA'
AMPIEZZA IMMAGINE ORIZZONTALE / VERTICALE,
PARALLELISMO VERTICALE, POSIZIONE IMMAGINE





MONITOR 17" OSD NI LR MPRII L. 1.090
-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



CONFIGURAZIONE BASE 486DX
- MOTHER BOARD VL- BUS 128KB CACHE
- RAM 4MB EXP 36MB
- TRACKBALL DA 25mm
- SCHEDA VIDEO SUPERVGA 1MB VL-BUS
- SCHERMO 9,5" B/W INTERCAMBIABILE
- DRIVE INTERNO 1,44MB
- HARD DISK 340MB / 540MB
- SCHEDA MUSICALE 8 BIT (COMP. SB)
- 2 SLOTS PCMCIA (TIPO II + TIPO III)

CONFIGURAZIONE BASE PENTIUM
- MOTHER BOARD VL- BUS 256KB CACHE
- RAM 8MB EXP 40MB
- TRACKBALL DA 25mm
- SCHEDA VIDEO SUPERVGA1MB VL-BUS
- SCHERMO 9,5" B/W INTERCAMBIABILE
- DRIVE INTERNO 1,44MB
- HARD DISK 340MB / 540MB
- SCHEDA MUSICALE 16 BIT (COMP. SB)
- 2 SLOTS PCMCIA (TIPO II + TIPO III)

CPU INTEL	HD340MB
486DX2-66	2.690
486DX4-100	2.890
PENTIUM-75	3.740
PENTIUM-90	3.970
PENTIUM-100	4.190

HARD DISK 540MB + 250

VARIAZIONI SULLA CONFIGURAZIONE BASE

- 486: SCHERMO COLORE 10,3" DUAL SCAN / 9,5" TFT MATRICE ATTIVA	1.000 / 2.400
- PENTIUM: SCHERMO COLORE 10,3" DUAL SCAN	1.100
- SCHERMO COLORE TFT MATRICE ATTIVA 9,5" / 10,3"	2.400 / 2.700
- RAM CARD 4MB / 8MB	410 / 820
- RAM CARD 12MB / 16MB	1.240 / 1.650
- RAM CARD 20MB / 32MB	2.050 / 3.280
- SCHEDA MODEM / FAX 14400 PCMCIA	390
- DOCKING STATION VESA : 2 SLOTS VESA + 5 ISA	790

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

PAGAMENTI RATEALI DA 6 A 36 MESI (CreditCon)

SIMM - CPU

SIMM 1MB / 4MB (30 CONTATTI)	75 /270
SIMM 4MB / 8MB / 16MB (72 CONTATTI)	290/ 580 /990
CPU 486DX2-66 MHZ INTEL	240
CPU 486DX4-100 MHZ INTEL	440
CPU PENTIUM 75 MHZ INTEL	540
CPU PENTIUM 90 MHZ INTEL	790
CPU PENTIUM 100 MHZ INTEL	990



MOTHER BOARDS PRIDE CHRONOS (MADE IN U.S.A.)

5 ANNI DI GARANZIA (MANUALE IN ITALIANO)

- MOTHER BOARD VL-BUS - AWARD BIOS PLUG & PLAY — 240
  ZOCCOLO ZIF PER CPU 486DX2/4 OVERDRIVE PENTIUM
  256KB CACHE EXP 512MB / 3 SLOTS VESA + 5 SLOTS ISA
  (RAM EXP 64MB - 4 SLOTS 72 PIN) PLUG & PLAY
- MOTHER BOARD PCI PLUG & PLAY - — 320
  BIOS AWARD UPG FLASH BIOS
  ZOCCOLO ZIF PER CPU 486DX2/4 OVERDRIVE PENTIUM
  256KB CACHE EXP 512MB / 3 SLOTS PCI + 4 SLOTS ISA
  (RAM EXP 64MB - 4 SLOTS 72 PIN) PLUG & PLAY
  CONTROLLER AVANZATO SU MOTHER BOARD
  (2 SER VELOCI 16550 + 1 PAR SPP/ECP/EPP + 1 GAME)
- MOTHER BOARD PENTIUM - BIOS AWARD UPG FLASH — 520
  NUOVO CHIPSET INTEL TRITON (PRESTAZIONI +30%)
  CPU PENTIUM 75 - 90 - 100 - 120 - 133
  256KB CACHE EXP 512KB / 3 SLOTS PCI + 5 SLOTS ISA
  (RAM EXP 64MB - 4 SLOTS A 72 PIN - POSS. EDO RAM)

HARD DISKS & CONTROLLERS

540MB CONNER CFS540A EIDE	340
850MB CONNER CFS850A EIDE	440
1278MB CONNER CFS1275A EIDE	590
CONTROLLER VL-BUS/EIDE + MULTI I/O	50
CTRL VL-BUS/EIDE + 16C550 **PROMISE 2300**	140
CTRL PCI/EIDE + MULTI I/O	50
CTRL PCI/EIDE **PRIDE** MULTI I/O **16550**	90
CTRL PCI/SCSI-2 **NXT92**	150
ADAPTEC 1542CF ISA/FAST SCSI-2 (OEM)	390
ADAPTEC 2842 VL FAST SCSI-2 VERS. MASTER KIT	570
ADAPTEC 2940 PCI/FAST SCSI-2 (OEM)	440
ADAPTEC 2940W PCI/FAST WIDE SCSI-2 (OEM)	590
STREAMER TRUST IOMEGA TAPE 250MB / 420MB	250/350

SCHEDE VIDEO

CIRRUS LOGIC 5424 ISA 1MB / **OAK 087 ISA** 1MB	120/150
CIRRUS LOGIC 5428 VL-BUS 1MB EXP 2MB	170
TSENG ET4000/W32P VL-BUS 1MB EXP 2MB	190
ATI MACH-64 VL-BUS 1MB EXP 2MB	290
TRIDENT T9420 PCI 1MB EXP 2MB	170
S3 TRIO 64 PCI 1MB EXP 2MB	190
TSENG ET4000/W32P PCI 1MB EXP 2MB	220
ATI MACH-64 PCI 1MB EXP 2MB	290
MATROX IMPRESSION LITE PCI 2MB/2MB EXP 4MB	660/760
MATROX MGA PCI 4MB	1.070

DIAMOND STEALTH (U.S.A.) 5 ANNI DI GARANZIA

DS64 VL-BUS 1MB DRAM EXP 2MB (S3 TRIO 64)	290
DS64 VL-BUS 2MB VRAM EXP 4MB (S3 VISION 964)	590
DS64 PCI 1MB DRAM EXP 2MB (S3 TRIO 64)	290
DS64 PCI 2MB VRAM EXP 4MB (S3 VISION 964)	590
KIT EXP 1MB DRAM	150
KIT EXP 2MB VRAM	350
DS 64 VIDEO PCI 1MB DRAM EXP 2MB (S3 VISION 868)	320
DS 64 VIDEO PCI 2MB VRAM EXP 4MB	690
KIT EXP 2MB VRAM PER DS64 VIDEO	370

MODEM / FAX



14400 V.42 bis	INT/EST	160/190
28800 V.34	INT/EST	290/320

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA 12"x12"+ CURSORE E STILO	320
TAVOLETTA GRAFICA 18"x12"+ CURSORE E STILO	440



HANDY SCANNER AMI' TRUST 400dpi:	
BIANCO E NERO 256 LIVELLI DI GRIGIO + OCR	100
A COLORI 16,7 MILIONI DI COLORI + OCR	270
SCANMAN 32 (B/W + OCR) DOS O WINDOWS	170
SCANMAN COLOR 16.7 Milioni di Colori	500
SCANMAN EASYTOUCH (PORTA PARALLELA)	300

LOGITECH

SCANNER TRUST A4



1200dpi 16,7 Mil. Colori	770
2400dpi 16,7 Mil. Colori	990
TRASPARENCY KIT PER 2400dpi	460

MONITORS

14" **B/W** 1024x 768x0,28	190
14" **TRUST** 1024x 768x0,28 NI LR	440
14" **CTX** 1024x768x0,28 NI LR	440
15" **CX-1564** 1280x1024x0,28 NI LR	570
15" **MICROSCAN/ADI 4GP** 1280x1024x0,28 NI LR	720
17" **ROYAL** 1280x1024x0,28 NI LR (MPRII)	1.140
17" **MICROSCAN/ADI 5AP** 1280x1024x0,26 NI LR	1.420
20" **SAMPO** 1280x1024x0,31 NI LR	1.870



NEC

14" **NEC XV14**	1024x 768x0,28	590
15" **NEC XV15**	1024x 768x0,28	810
15" **NEC XE15**	1024x 768x0,28	1.130
17" **NEC XV17**	1024x 768x0,28	1.570
17" **NEC XE17**	1024x 768x0,28	1.810
17" **NEC XP17**	1280x1024x0,28	2.390
21" **NEC XE21**	1280x1024x0,28	3.470
21" **NEC XP21**	1600x1280x0,28	4.890



SONY

15" **SONY CPD-15SF1**	1280x0,25	960
17" **SONY CPD-17SF1**	1280x0,25	1.790
17" **SONY GDM-17SE1**	1600x0,25	2.220
20" **SONY GDM-20SE1**	1600x0,30	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 / 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	107/119/129
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 +	170/250
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 / CD MILLEFOTO	125/39
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

COLLEZIONE CD-ROM LUCAS ARTS BY CTO

1) REBEL ASSAULT	49
2) X- WING ENHANCED	49
3) SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	49
4) INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS *	49
5) THE SECRET OF MONKEY ISLAND *	49
6) MONKEY ISLAND 2 *	49
7) SAM & MAX HIT THE ROAD *	49
8) DAY OF THE TENTACLE *	49

* IN ITALIANO + LIBRO INDIZI

- 7th GUEST (2CD) / DUNE (IN ITALIANO)	55/55
- ALONE IN THE DARK 3/ DRAGON'S LAIR	129/55
- CRITICAL PATH/CYBER RACE	49/49
- DARKSEED (OEM) / DAY OF THE TENTACLE	49/49
- DOOM II / DRACULA IN LONDON/ DREAM WEB	79/89/99
- ECSTATICA/GABRIEL KNIGHT (OEM)	149/49
- INCA / INCA 2	49/49
- INDY & THE FATE OF ATLANTIS (OEM)/INFERNO	49/129
- IRON HELIX (OEM)/ LAWNMOWER MAN (OEM)	49/49
- OUTPOST / LITTLE BIG ADVENTURE	49/149
- LINKWORLDS / LOST IN TIME 1 & 2	89/89
- MAD DOG MAC CREE II (OEM) / MAGIC CARPET	49/149
- MEGA RACE (OEM)/SHARK ALERT	49/49
- NOCTROPOLIS/ NOVASTORM	149/119
- CYBERWAR (4 CD)/RETURN TO ZORK	149/49
- SIM CITY 2000/SPACE SHUTTLE (OEM)	49/49
- THEME PARK / WING COMMANDER III (4CD)	

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

CREATIVE & MULTIMEDIA



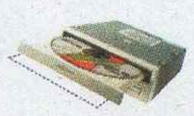
SOUND BLASTER 16 VALUE IDE	190
SOUND BLASTER 16 MULTI CD / + ASP	240/300
SOUND BLASTER 16 SCSI-2	320
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE /+ ASP	390/490
SOUND EXPERT DE LUXE 16 PLUS (MULTI CD)	140
SOUND EXPERT DE LUXE WAVE 32 + SW CUBASE LITE	270
MIDI KIT/MIDI CONNECTOR BOX	90/140
MIDI BLASTER / WAVE BLASTER	340/340
VIDEO SPIGOT / **VIDEO BLASTER MP-400** (MPEG FULL SCREEN)	270/590
VIDEO BLASTER SE 100 / RT300	470/740
TRUST MULTIMEDIA GAME PACK	420
SB CD 16 STARTER KIT (SB16+DRIVE CD 2X+ALT+2CD)	420
KIT SB HOME 4X (SB16ASP+DRIVE CD 4X+ALT+11SW CD)	840
GAME BLASTER CD16 (SB16+DRIVE CD 2X+ALT+JOYSTICK+8CD)	590
DISCOVERY EZ-16 (SB16+DRIVE CD 2X ESTERNO+ALT+5CD)	870
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) ESTERNO	380
AVER KEY (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) ESTERNO	270
SCHEDA AUDIO RADIO FM (REVEAL)	75
PC TV HOME VIDEO CARD (TRUST)	420

CASSE AMPLIFICATE TRUST:



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

DRIVE CD-ROM



GENIE IDE (300KB/sec - 250 msec)	190
PHILIPS PCA21CR IDE (300 KB/sec - 250 ms)	220
SONY CDU-55S SCSI-2 (360 KB/sec - 220ms)	340
CREATIVE CD-ROM UPG + 2 CD (300 KB/sec - 320ms)	275
MITSUMI FX 400 IDE 4 SPEED (600 KB/sec - 250ms)	320
NEC 4X KIT INTERNO IDE + CTRL (600 KB/sec -240msec)	340
NEC 6Xi / CDR-502 INTERNO (900 KB/sec - 145 msec)	790
NEC 6Xe /CDR-602 ESTERNO (900 KB/sec - 145 msec)	990
KIT SCSI NEC 3.2 MB/sec - **KIT PARALLELA/SCSI NEC**	140/240

STAMPANTI

EPSON

LX100 - 9A 80C 200cps	300
LX300 - 9A 80C 220cps / KIT COLORE	350/90
LQ100 - 24A 80C 167cps	390
LQ150C - 24A 80C 180cps **COLORE**	490
LQ300 - 24A 80C 200cps / KIT COLORE	540/90
STYLUS 800+ 80C 165cps 360dpi	590
STYLUS 1000 136C 250cps 360dpi	1.090
STYLUS COLOR 80C 200cps **720dpi**	1.090

NEC

NEC P2Q - 24A 80C 192cps	340
NEC P3Q - 24A 136C 192cps	540
NEC SUPERSCRIPT 610 PLUS - LASER 300dpi - 6ppm	740
NEC SUPERSCRIPT 660i - LASER 600dpi - 6ppm - 2MB	1.440
NEC SUPERSCRIPT COLOR 3000 SUBLIMAZIONE	1.890

HEWLETT PACKARD

HP DESKJET 320 600x300dpi 240cps	520
HP DESKJET 320 + INSERITORE	570
HP DESKJET 540C 600x300dpi 240cps	590
KIT COLORE PER HP DJ 320 / HP DJ 540	75
HP DESKJET 660C 600x600dpi 4ppm/**HP DJ 850C** 6ppm	940/1.190
HP DESKJET 1600C 4MB 600x600 8ppm/ **HP DJ 1600CM**	2.440/3.270
HP LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm	1.090
HP LASERJET 5P 2MB 600dpi 6ppm/**5MP** 6MB POSTSCRIPT	1.740/2.070
HP LJ 4 PLUS 2MB 600dpi 12ppm /**4M PLUS** POSTSCRIPT	2.390/3.190
HP LJ 4V 4MB A3/A4 600dpi 16ppm/ **4MV** 12MB POSTSCRIPT	3.490/4.990
HP LJ 4Si MX 10MB 600dpi 16ppm POSTCRIPT	7.890
HP COLOR LASERJET 8MB 300dpi 10ppm	12.490

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

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

PHANTASMAGORIA

I RETROSCENA DELL'ATTESO

Una delle componenti che rendono spesso vincenti alcuni videogiochi è l'ambientazione orrorifica (brrr).
In Phantasmagoria ce n'è in abbondanza per gli stomaci forti...

L'orrore e i videogiochi. Un connubio spesso riuscito e felice, basti citare un titolo su tutti: Doom. Pensate che se lo storico sparatutto della id Software fosse stato ambientato in un supermercato con delle cassiere impazzite come antagoniste avrebbe avuto successo? Non credo proprio... ma anche pensando ad un'ambientazione più realistica, come il caso, chessò io, dei terroristi asserragliati con un pugno di ostaggi il risultato non sarebbe certo stato così clamorso.
Diciamocela tutta: il piacere di essere spaventati a morte non è mai stato così attuale e ricercato. Sai la libidine di di sentire l'urlo amplificato di un cyberdemon in cuffia alle due di notte! Avvolti nell'oscurità della stanza illuminata flebilmente solo dallo schermo illuminato del PC...
Beh, sono emozioni impagabili, ma l'universo dell'orrore sta per essere scosso violentemente da quello che probabilmente sarà ricordato come il videogioco più "forte" ed orrorifico di sempre. O almeno fino all'uscita di qualcosa di più truculento, il che



A: L'ORRORE E' SERVITO...

O CAPOLAVORO DELLA SIERRA





dovrebbe avvenire a rigor di logica entro breve, vista la velocità con cui incalzano le novità nel mondo videoludico.
Ma torniamo a Phantasmagoria. Gli ammiratori di Raimi, Carpenter e compagnia non rimarranno delusi da questo ennesimo capolavoro della Sierra orchestrato da Roberta Williams. Sì, Sì, avete capito bene, è proprio lei, Roberta Williams: la stessa di King's Quest, che smessi gli abiti tranquilli di Dottor Jackill in gonnella è passata a quelli assai meno rassicuranti di Mister Hyde, sempre in termini narrativi s'intende!
La trama di Phantasmagoria è piuttosto lineare, e molto sfruttata nel genere horror. Il tema è quello della casa posseduta da presenze maligne, ma lo svolgimento è assai vicino a quello che ne avrebbe fatto Sam Raimi, come ha dimostrato superbamente nella trilogia della Casa, piuttosto che a modelli in stile Amityville Horror.
Insomma un horror moderno e dinamico, che sembra ispirato più che dal caro buon vecchio Edgar Allan Poe dal contemporaneo Clive Barker, o del monumentale (in termini di vendite) Stephen King.
Lo scenario della vicenda è quello del New Enlgand, la solita grigia e sonnacchiosa campagna inglese, scenario perfetto per questo tipo di storie. I protagonisti della vicenda sono tre: una giovane coppia costituita dal marito, Donald Gordon, un giovane fotografo di Boston, e dalla moglie, Adrienne Delany, naturalmente di professione scrittrice, come nella migliore tradizione della narrativa esoterica.
Dulcis in fundo, un tetro maniero costruito da un personaggio ancora più tetro: tale Carno vissuto cento anni prima e di professione alchimista/stregone, senza un specializzazione ben precisa.
Già il castello è gravato da una fama non proprio positiva, si tratta di una di quelle deliziose costruzioni dove i taxi si rifiutano di fermarsi per più di tre decimi di secondo perché: "Si dicono tante cose sul castello... io non ci credo ma...", segue sgommata.
Poi, come se non bastasse, la leggenda vuole che il figlio di Carno sia ancora in vita cento anni dopo!
Questo il divertente, si fa per dire, preambolo. A questo punto i due piccioncini prendono possesso della casa assolutamen-









te ignari di quello che li attende.
Lentamente ma insorabilmente una forza malvagia cercherà di impossessarsi di Donald (qui il riferimento ad Amityville Horror è piuttosto evidente) e Adrianne dovrà combattere con tutte le sue forze per riuscire a salvare la propria vita e quella del marito.
Eccezionale grafica renderizzata in 3D (vedere foto per credere) e un accompagnamento sonoro di prim'ordine che spazia dal rock 'n' roll ai canti gregoriani, che tanto bene si combinano con certe sequenze ad alta tensione, rappresentano il bagaglio tecnico di tutto rispetto di Phantasmagoria.
Il tutto dovrebbe girare "semplicemente" su un 486 a 25 Mhz, ma naturalmente si tratta di una configurazione minima, è consigliabile arrivare almeno ad un 60 Mhz.
Per il resto il solito lettore CD-ROM a doppia velocità e scheda grafica SVGA.

THE 11th HOUR



Sempre in tema di orrori, 7th Guest raddoppia. E' infatti imminente l'uscita di The 11th Hour, il seguito della fortunatissima avventura noir della Trilobyte.
Le ambientazioni sono quelle "care" del primo episodio. E questa volta riuscire a portare a casa la pellaccia sarà veramente un'impresa difficile.
La magione di Stauf farà di tutto per tenervi come macabro cimelio, come triste monito per tutti coloro che osano avventurarsi nelle atmosfere terribili di 7 e 11th Guest!



K CONSOLE

Cinque anteprime assolute che faranno la gioia dei nostri amici "smanettoni". Vi segnaliamo in particolare Judge Dredd che esce in semi contemporanea con il film che vede come protagonista il grande Sly, al secolo Silvester Stallone. Buon divertimento e lasciate raffreddare il joypad di tanto in tanto!

Super Nintendo

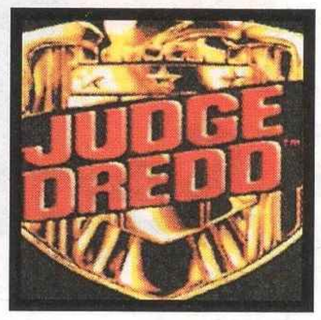
JUDGE DREDD

La legge è uguale per tutti: ovvero una pallottola calibro quarantacinque ben assestata!

In concomitanza con l'uscita dell'omonima pellicola interpretata da Silvester Stallone, sta per uscire un gioco a piattaforme ispirato al rude Giudice di Mega City One.
La Acclaim è infatti riuscita a mettere a segno il colpo gobbo, cioè aggiudicarsi i diritti per la produzione di un platform - come evoluzione di gioco, in realtà come strategia siamo più vicini ad uno shoot 'em up - ispirato proprio a Judge Dredd, il noto comics della DC.







L'ambientazione è sempre quella: ci troviamo negli Stati Uniti in pieno ventiduesimo secolo. All'interno della megalopoli nota come Mega City One, pullula ogni forma di crimine e degenerazione. Per riuscire a far fronte a tanta recrudescenza ci vuole una persona che applichi la legge con polso. Chi meglio di Judge Dredd può occuparsi di ciò? A bordo della sua moto supercorazzata e potendo contare su un armamento più indicato per un berretto verde che non per un laureato in legge votato alla carriera giudiziaria, Judge Dredd applica la sua visione di giustizia molto personale e arbitraria.
Ottima la grafica e il sonoro per questo platform/sparatutto che ha diverse analogie con Alien 3 e Stargate.





Casa: ACCLAIM

Genere: Platform / sparatutto

Difficoltà: Media

Numero di giocatori: 1

VOTO 851

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Fattore K

K CONSOLE

Super Nintendo

THE FLINSTONES

Arrivano i Flinstones, direttamente dalle sale cinematografiche e dalla loro caverna bifamiliare.

Yabadabadooooo! Direttamente dalle sale cinematografiche, tanto per rimanere in tema, in questa specie di Lani Cagis della console, arrivano i Flinstones. Il riferimento al film è tutt'altro che casuale, infatti le sembianze dei protagonisti, e del protagonista assoluto, cioè il buon Fred Flinstones, ricalcano piuttosto fedelmente l'aspetto degli attori che hanno interpretato la pellicola, più che degli storici protagonisti a fumetti di Hanna & Barbera. Come dire che se la televisione uccide il cinema, forse il videogioco contribuisce in egual misura a sterminare la TV, almeno nella sua



dimensione legata ai cartoni animati.
Amenità a parte, The Flinstones, offre un'ottima grafica digitalizzata ai vertici delle possibilità grafiche per Super Nintendo: per vedere qualcosa di simile bisogna andare su Donkey Kong, e, non so se mi spiego... Per il resto il gioco si sviluppa a piattaforme ed è caratterizzato da una grande difficoltà: solo per ultra smanettoni professionisti!

Casa: OCEAN
Genere: Platform alla Donkey Kong
Difficoltà: Alta
Numero di giocatori: 1

VOTO 820

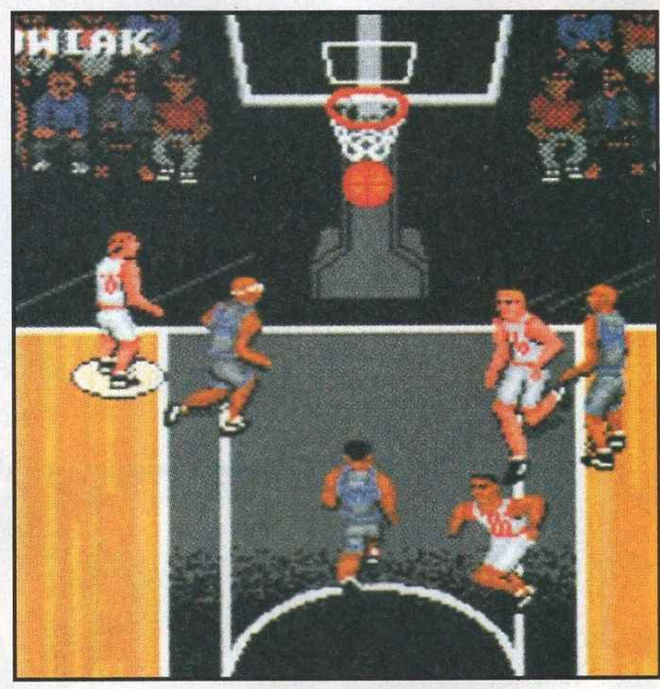
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

Sega Mega Drive

NBA ACTION '95

David Robinson, vi guida alla scoperta di questa simulazione di basket che lancia la sfida a NBA Live '95 e NBA Jam.

Le buone simulazioni di basket non mancano di certo, ma in questo caso l'evento è un po' di quelli speciali: si tratta infatti della prima simulazione di basket sviluppata direttamente dalla Sega, e i risultati non possono che considerarsi buoni!
NBA Action '95 propone una visuale del campo diversa da quelle consuete. Infatti il parquet di gioco si sviluppa in verticale partendo dal lato corto, invece che dal lato lungo come accade, ad esempio, in NBA Live '95.
Ma la nota veramente distintiva di NBA Action '95 è proprio la velocità. La velocità dell'azione, dei passaggi, delle conclusioni, che rende questo gioco difficile, realistico ed allo stesso tempo appassionante.
Con i complimenti di David Robinson...



Casa: SEGA
Genere: Simulazione di pallacanestro
Difficoltà: Alta
Numero di giocatori: 1 o 2

VOTO 887

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

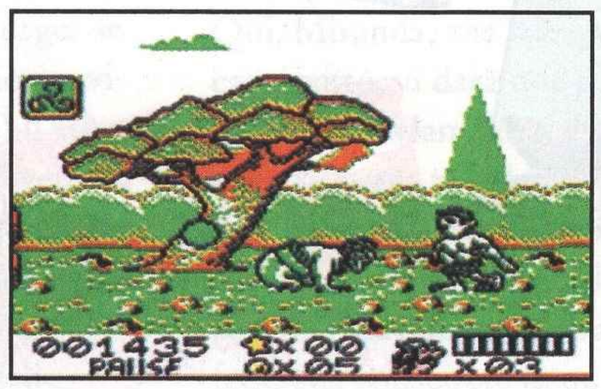
Game Boy

OBELIX

Giocando a questo entusiasmante platform diventerete come Obelix... No, non invincibili, ma grassi da fare spavento: del resto con tutte quelle ore trascorse seduti a cliccare furiosamente...



La storia di Asterix la conosciamo un po' tutti: in piena Gallia, sotto il dominio romano, continua spavaldamente ad esistere un piccolo villaggio gallo ben lungi dall'essere sottomesso, e popolato da animosi guerrieri resi invincibili da una pozione magica. Tra questi il corpulento Obelix, l'unico che non ha bisogno di assumere la pozione per diventare invincibile, essendoci caduto dentro da piccolo e avendo quindi acquisito una forza sovraumana a tempo indeterminato.
Bene: Obelix, com'è intuibile dal titolo è il protagonista, sì, proprio il corpulento guerriero Gallo, che almeno su Game Boy ha tolto le luci dei riflettori al suo piccolo amico baffuto.
Obelix è un platform che conserva, su Game Boy, una grande giocabilità, a scapito di una grafica che deve per forza fare qualche concessione. Infatti, per una versione grafica più delineata bisogna forse attendere l'uscita su Super Nintendo e PC CD-ROM, ma per quello che riguarda il divertimento, il piccolo portatile giapponese è già in grado di garantire grosse cose.
Anche "Obelix" è strutturato come un Platform che come opzioni può essere avvicinato a Super Mario Bros. In particolare è piuttosto divertente l'opzione che consente a Obelix di caricare i nemici come un giocatore di rugby lanciato in meta.
Per il resto nulla di nuovo sotto il sole: cioè il solito, onestissimo platform, ben confezionato e nulla più...





Casa: INFOGRAMES

Genere: Platform

Difficoltà: Alta

Numero di giocatori: 1

VOTO 820

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Fattore K

Sony Playstation

JUMPING FLASH

Saltando come un coniglio...

Avete mai desiderato saltare come il caro buon vecchio Bugs Bunny, condividerne le abitudini coniglie sche e fruire di tutti quei privilegi che toccano solitamente solo ai deliziosi roditori?
Bene, con Jumping Flash potrete immedesimarvi anima e corpo proprio in un simpatico coniglio che deve compiere un'impresa di dimensioni epiche: trovare quattro jetpods simil carota per salvare i destini della terra.
Jumping Flash si avvale di una grafica in 3D molto ben definita e tra le sue particolarità c'è quella di essere proprio un platform con sviluppo in 3D e giocato in soggettiva.
Questo consente una grande libertà di movimento e di azione, e sicuramente serve a movimentare un genere, quello dei platform, ormai ampiamente sfruttato.
Geniale quanto basta per entrare nel mito...









JUMPING FLASH

Casa:	INFOGRAMES
Genere:	Platform
Difficoltà:	Alta
Numero di giocatori:	1

VOTO 820

Grafica	
Sonoro	
Giocabilità	
Fattore K	

PHILIPS MEDIA PRESENTA

THE ULTIMATE PC FIGHTING GAME...

GTE Entertainment™

DEVELOPED BY ARGONAUT SOFTWARE LTD





CD-ROM LIMITED EDITION

GAME PAD
In offerta lancio

FX FIGHTER

Più di **40 DIFFERENTI MOSSE D'ATTACCO** per guerriero • Combattimenti in **STILE ARCADE** come in una vera sala giochi • Primo videogioco ad utilizzare la tecnologia **BRender™** • Scenari di combattimento in **TEXTURE MAPPING 3D** • Tecnologia di **MOTION CAPTURE** per azioni di combattimento ad effetto "live" • **RENDERIZZAZIONE SGI** • **9 GUERRIERI ALIENI** con stili di combattimento differenti • Possibilità di **PERSONALIZZARE OGNI LIVELLO** • Opzione a **2 GIOCATORI**

GRAFICA 3-D

Philips Media

LEADER DISTRIBUZIONE

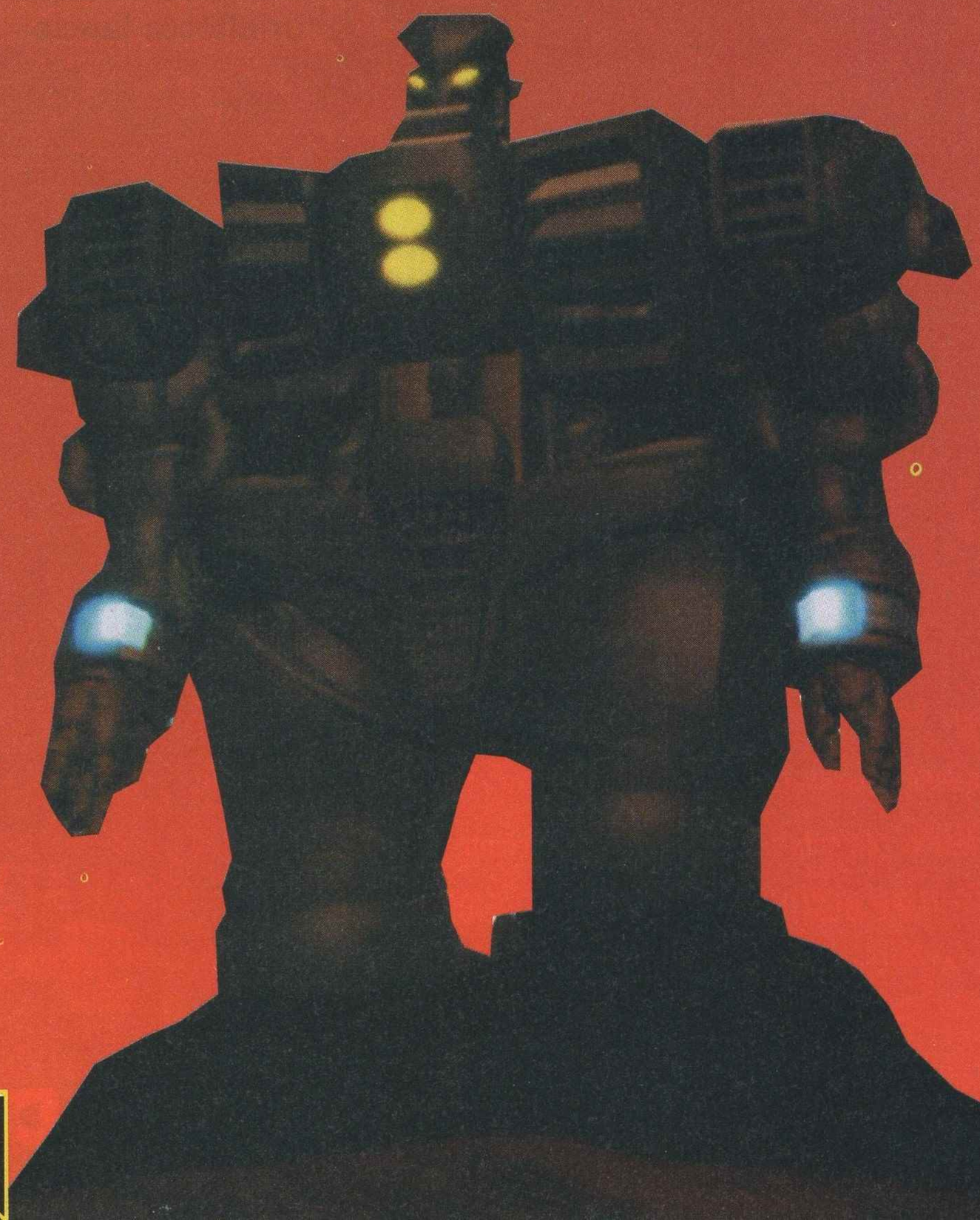
PHILIPS

PHILIPS

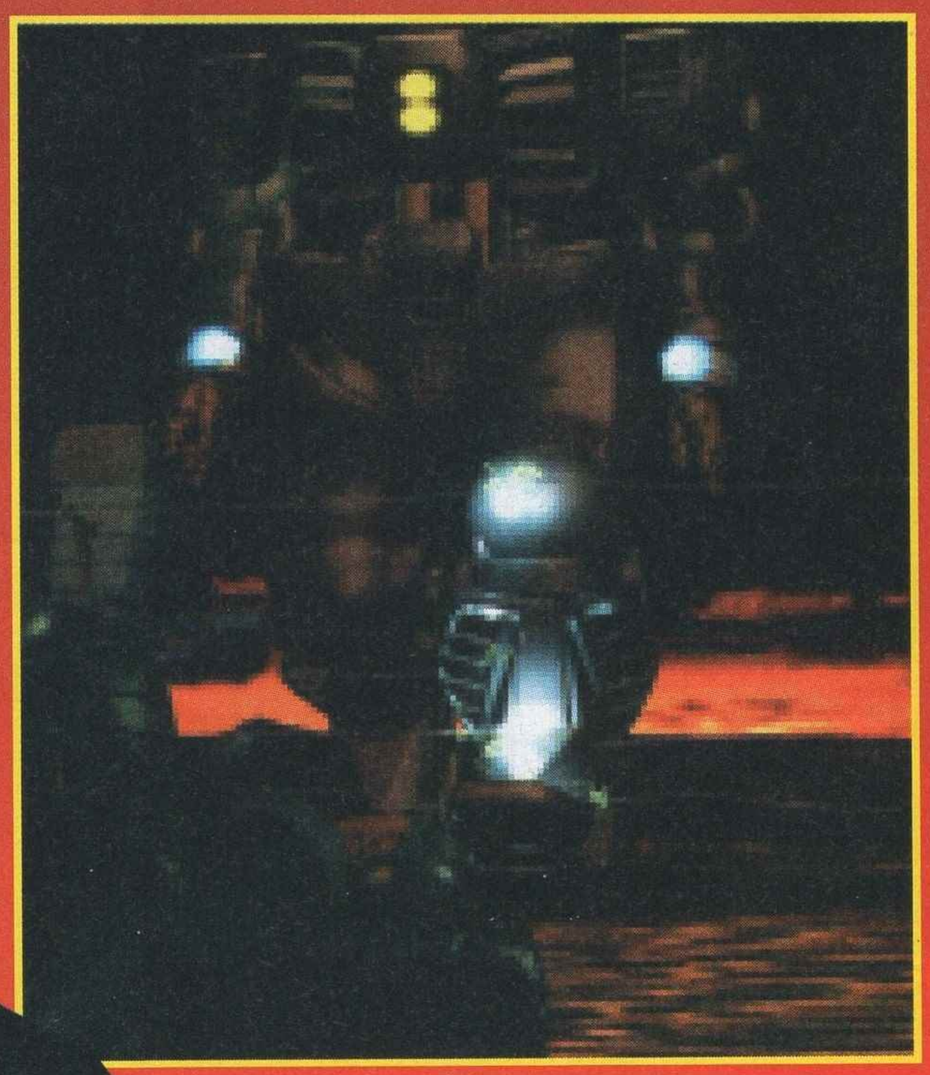
MECHLORDS
The Inner Circle

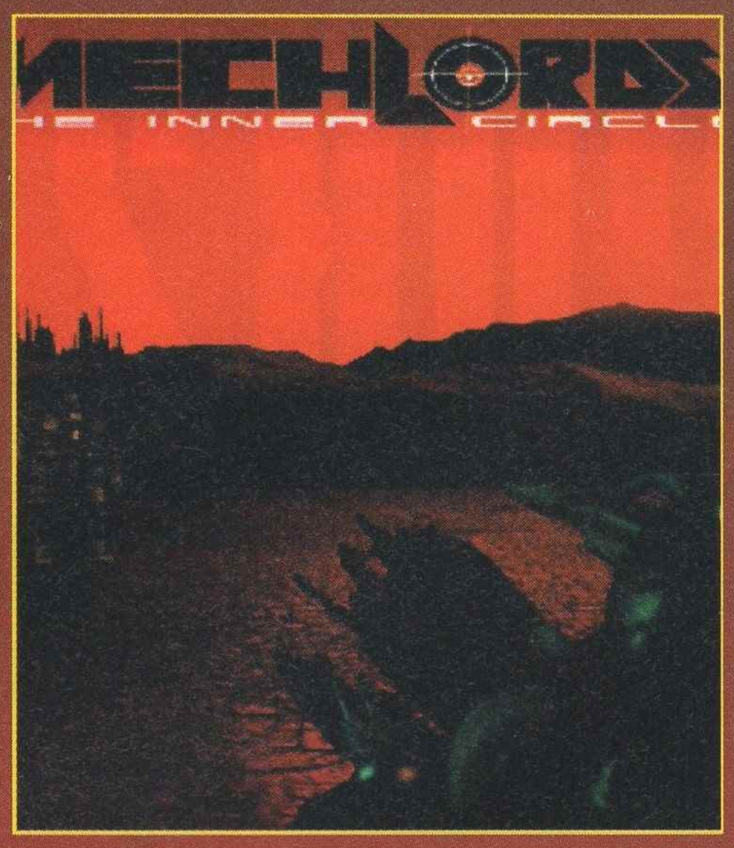
CHI SIAMO? DOVE ANDIAMO?

Siamo dei nobili. Facciamo parte di un triumvirato che regge le sorti di una delle sei differenti Casate in lotta per la supremazia dell'intero Sistema. In primis dobbiamo tener ben presente i nostri "sudditi". Dobbiamo cioè creare una colonia sicura che possa ospitarli, nutrirli, dar loro la possibilità di moltiplicarsi e di apprendere nuove abilità e conoscenze. Al contrario di altri giochi simili (di cui non farò il nome solo per questioni di pubblicità negativa) il "settaggio" di una colonia è abbastanza semplice e veloce (con pochi *click click*, per intenderci). Inutile dirlo, il nostro scopo è quello di diventare leader indiscussi della nostra Casata, surclassando in fama, notorietà e potere politico gli altri due nobili, che tenteranno a loro volta di toglierci di



Dal matrimonio SimTex/New World è nato un vero e proprio gioiellino dal nome - provvisorio - di MechLords. Si tratta di un gioco basato sull'ormai classico principio del "costruiamoci il nostro divertimento". Fondamentalmente, chi si accinge a scoprire l'universo di MechLords deve tener ben presente in che razza di pasticcio si sta ficcando.





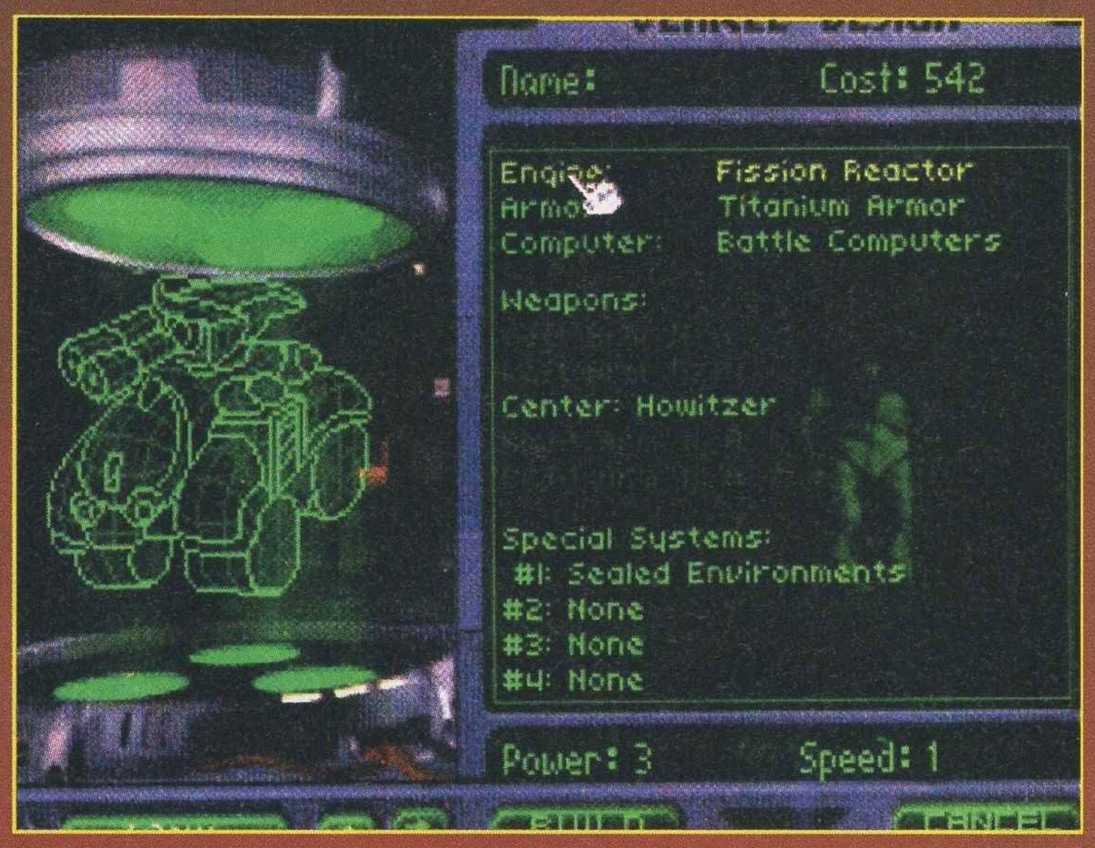
per il proseguimento della nostra scalata al potere. Tutto questo sotto la costante minaccia dell'invasione degli alieni Slee...

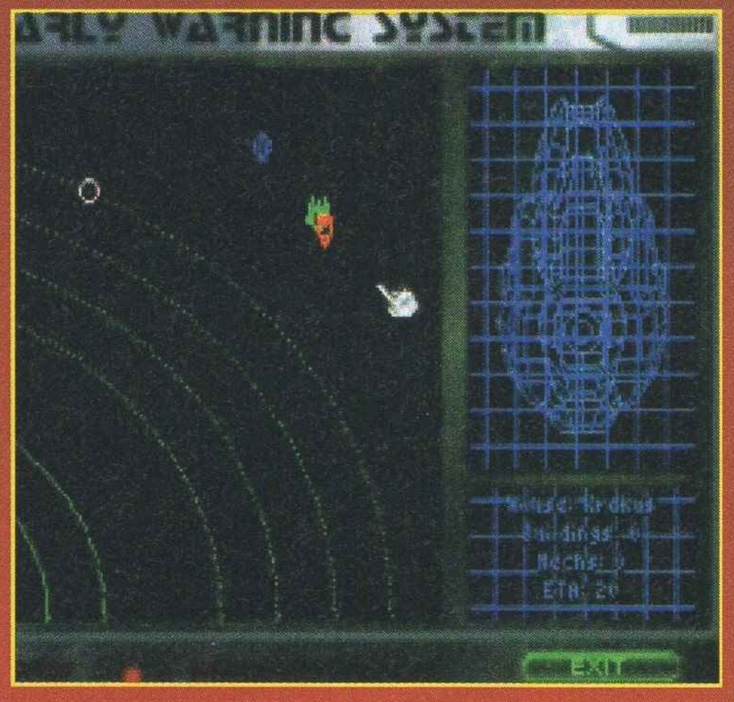
QUANDO ARRIVEREMO?

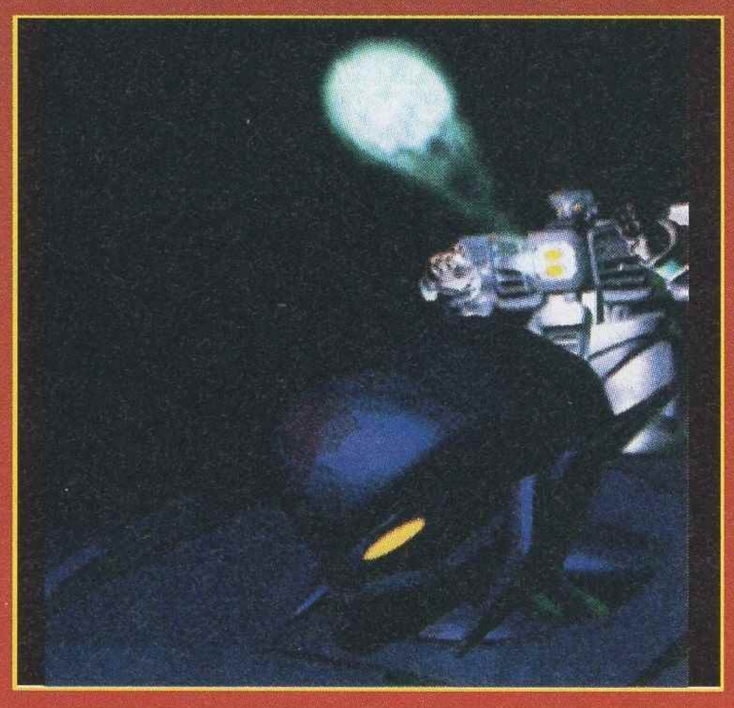
Mai! Sì, perché ci sono mille e mille modi di vivere e rivivere MechLords. A seconda che il personaggio interpretato abbia l'anima dello scienziato, del guerrafondaio, dell'imbianchino ne deriverà un mondo completamente differente e dalle incredibili sfaccettature.

Si inizia sempre con qualche carro armato o con i Camminatori (grossi robot su due gambe), per arivare a scegliere tra nove differenti classi di veicoli che possono essere equipaggiati con motori, armature ed armi sempre più sofisticate, mano a mano che la tecnologia progredisce. Col passare del tempo si aggiungono sempre più innovazioni che aumentano la potenza, la resistenza, la velocità dei veicoli in un eterna ricerca del sottile equilibrio necessario alla sopravvivenza tra amici e nemici. Pur non dimenticandovi che MechLords è basato sui turni, non in tempo reale, dovreste abituarvi a pensare di entrare nel gioco, diventando a tutti gli effetti "parte integrante" delle situazioni da voi create. Sì, è vero, ci si deve dedicare del tempo, ma noterete com'è piacevolmente bello farsi catturare. Dimenticherete tutto: lavoro, impegni, famiglia... io ormai vengo nutrito via flebo.

Luca Fassina



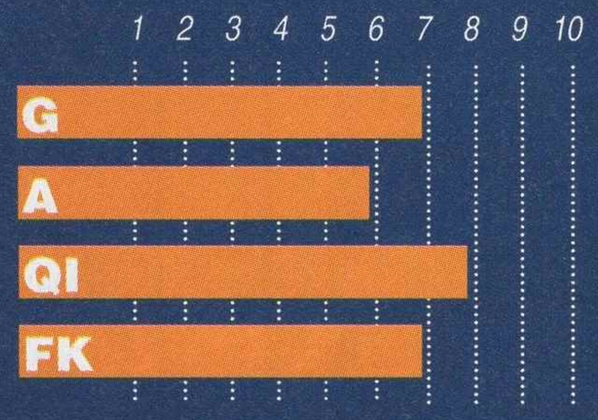






K VOTO PRIMA IMPRESSIONE

897



Gioco strategico di grande impatto e divertimento, Mechlords rischia di segnalarsi come una delle novità più gradite del 1995, a contendere il suo scettro in chiave bellico/strategica forse solo Z, comparso sulle prime impressioni del mese scorso.

MECHWARRIOR® 2

31ST CENTURY COMBAT

ANTEPRIME

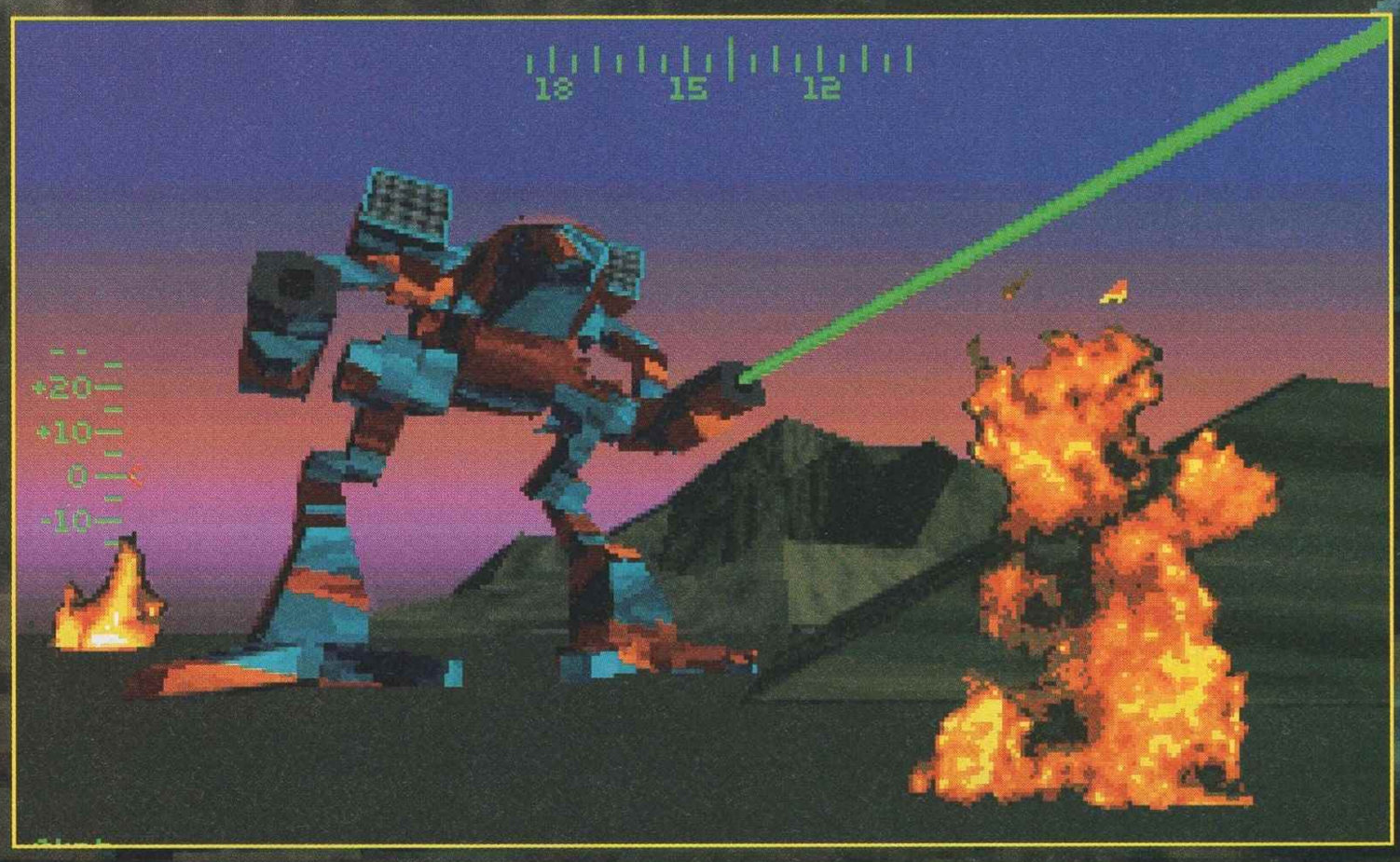
Se volete diventare Kahn dirigere il Clan, sconfiggere l'altro Kahn e diventare il-Kahn, dovete proprio iniziare a programmare l'acquisto di Mech Warriors 2: l'ultimo gioiello della Battle Tech.



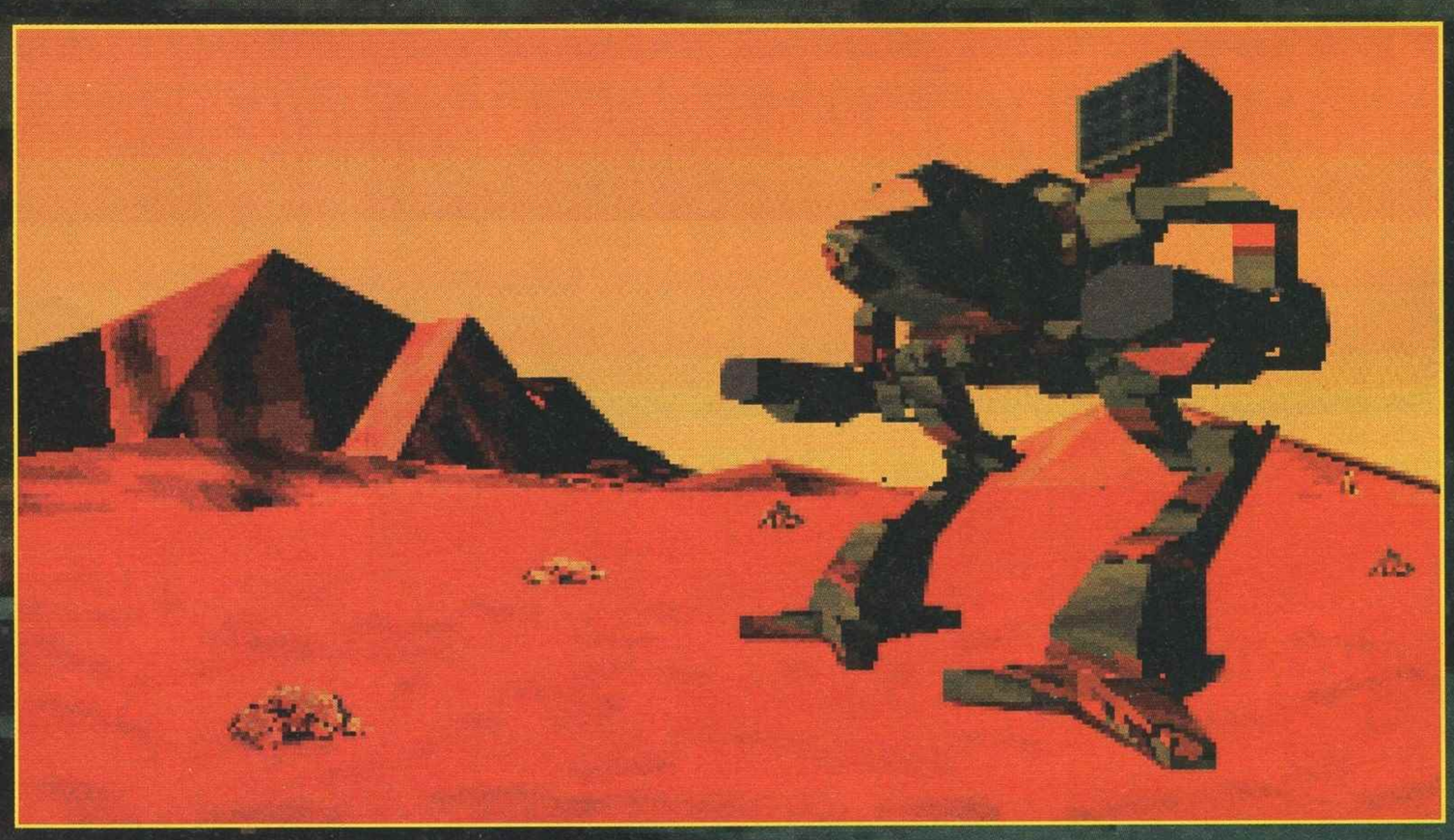
3058, i Clan sono stati battuti clamorosamente nella battaglia di Tukayyid e scacciati dall'Inner Sphere. Un trattato di non aggressione regolerà l'accesso alla Terra per i prossimi quindici anni. Le ultime due grandi famiglie, il Clan dei Wolf e quello dei Jade Falcon, si scannano incolpandosi della disfatta subita. Vostro compito è quello di schierarvi (scegliendo una delle due fazioni) e di diventare un prode combattente.

Dopo l'introduzione - un vero e proprio filmato digitalizzato che dura una settantina di secondi - arriverete nella grande hall dove inizierete il vostro addestramento: lezioni di storia del Clan saranno alternate alla visione di tutte le armi e delle macchine da guerra in dotazione alla vostra fazione. Avrete poi due strade davanti a voi: la battaglia immmediata e sconsiderata o la carriera militare.

Attraverso veri e propri duelli seguirete il percorso di crescita che dagli umili ranghi dei nuovi adepti vi porterà al supremo grado di Kahn, leader del Clan. Una volta raggiunto il vertice dovrete sconfiggere il Kahn avversario per diventare Il-Kahn e comandare finalmente l'attacco alla Terra.







Oltre cinquanta le missioni da scegliere che propongono un'infinità di situazioni e di scenari: deserti, lande ghiacciate o città

I bipedi da combattimento sono in tutto una quindicina: equipaggiati con venti diversi tipi di armamenti!





PREVIEW #1
see readme for detailed descriptions of screen shots

MECHWARRIOR 2
31st Century Combat
for your pc

PREVIEW #1
see readme for detailed descriptions of screen shots



falcon hall-interior



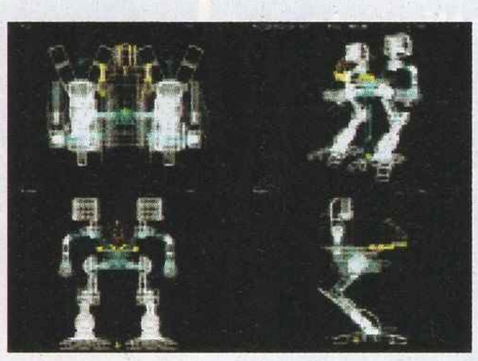
mechwarrior 2 logo



falcon hall



jade falcon training



timber wolf blueprint



timber wolf in canyon



wolf hall-exterior



wolf hall-interior



wolf training-interior



futuristiche che vengono vissute in maniera differente a seconda del Clan che si è scelto e della strategia che si intende seguire.
Differenti sono anche gli armamenti, sviluppati in maniera diversa dai Wolf e dai Jade Falcon. I bipedi da combattimento sono in tutto una quindicina, equipaggiabili con venti differenti tipi di armamenti, dalle mitragliatrici pesanti ai laser, dai cannoni molecolari ai missili perforanti. La scelta delle armi può risultare essenziale quanto una buona strategia di battaglia: esperienza, destrezza, velocità e concentrazione si affiancheranno ad un'infinità di variabili che il computer registra in tempo reale, rendendo così gravità, peso, taglia, condizioni atmosferiche degli elementi fondamentali del gioco e non un semplice contorno.
MechWarrior 2, terminato lo scorso aprile, sarà disponibile alla fine del mese.
Sviluppato dal mondo multimediale di BattleTech (made in FASA) presenterà un'imminente espansione per il gioco in

rete (massimo otto giocatori) e modem (un semplice uno contro uno). Ultimo importantissimo supporto a questo splendido gioco è dato dal sonoro. Alle esplosioni registrate si affianca una voce guida che vi segue passo passo come un tutore nonché tutta una gamma di campionature da favola, sino ad arrivare alla possibilità di inserire un radar sonico per il tracking dei nemici in una completa interazione vista-udito. Se entrerà in funzione anche l'olfatto vorrà dire che il vostro computer ha preso fuoco per il troppo giocare.



GLOSSARIO UTILE PER COMPRENDERE AL MEGLIO I GIOCHI DELLA BATTLETECH:

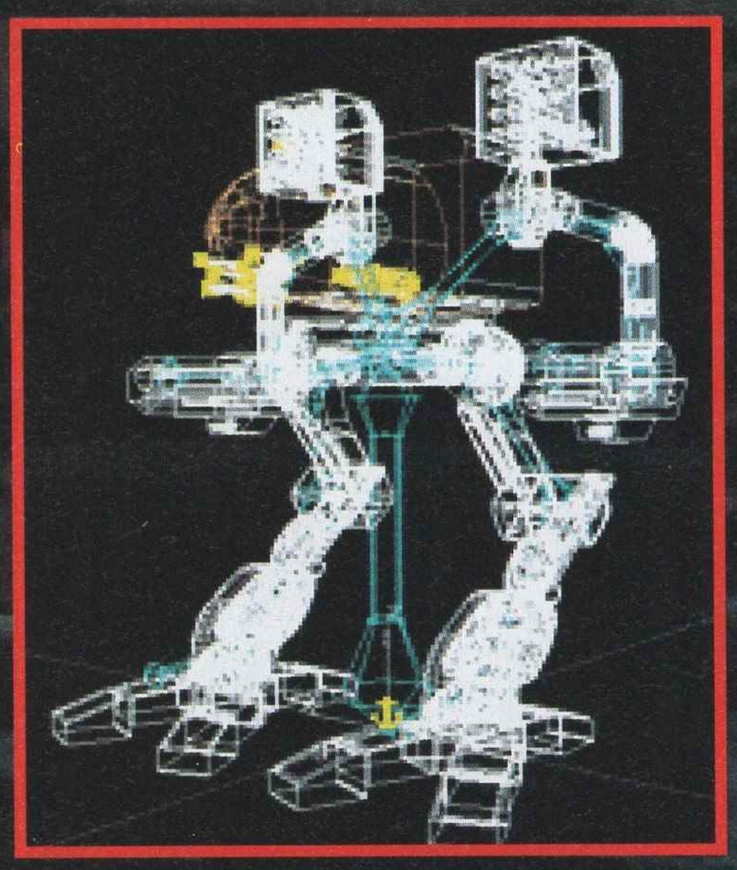
*** Batchall - rituale di combattimento.**
*** Bloodname - soprannome storico conferito per grandi onori.**
*** Bloodright - lignaggio legato al Bloodname.**
*** Caste - le cinque divisioni di ogni Clan: guerrieri, scienziati, commercianti, tecnici e LABORER.**
*** Clans - la divisione sorta dopo la caduta della Lega Stellare.**
*** Dezgra - unità di combattimento disonorata sul campo.**
*** Elementals - élite di combattimento di ogni Clan, giganti abilitati all'uso delle armature da combattimento più potenti.**
*** Esodo - la ritirata del generale Aleksandr Kerensky e delle sue truppe dopo la caduta della Lega Stellare.**
*** Khan - leader del Clan.**
*** Kurultai - consiglio di guerra.**
*** Ovkahn - titolo nobiliare.**
*** Quiaff/Quineg - termini grammaticali posti alla fine di una domanda retorica. Il primo presuppone un un "sì", il secondo un "no".**
*** Remembrance - racconto storico della Saga dai tempi dell'Esodo sino ad oggi.**
*** Ristar -guerriero molto dotato o di alto rango.**
*** Sibko - gruppo di bambini nati dallo stesso codice genetico.**
*** Stravag - slang che probabilmente significa "nato indipendente".**
*** Surkai - Diritto all'Onore.**
*** Touman - il braccio armato di un Clan.**
*** Trial of Bloodright - serie di scontri a due che determinano il diritto di usare un Bloodname.**
*** Trial of Position - per qualificarsi guerriero bisogna sconfiggere almeno uno su tre avversari nella scala gerarchica.**
*** Trial of Possession - un combattimento che risolve i diritti di acquisizione e di possesso su un territorio o una diatriba.**
*** Trial of Refusal - combattimento che serve per annullare una decisione del Consiglio di Clan.**
*** Zellbrigen - regole ferree essenziali per un combattimento leale.**

Luca Fassina

MECH WARRIOR 2 VIA MODEM

E' possibile un collegamento modem con la casa madre digitando: **http://www.activision.com.** I migliori giocatori della settimana verranno premiati con magliette, pass, giochi e credits per giocare gratis sulle BBS di mezzo mondo. Nel weekend del 29 luglio, inoltre, il vincitore di tutti i tempi e tre dei suoi amici verranno trasportati a Las Vegas per visitare il Virtual World Entertainment center.

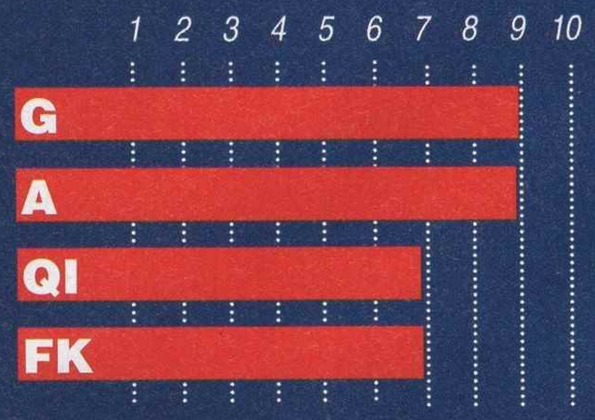
Per giocare occorrono:
486 8mb ram, 15 mb liberi sull'hard Disk, vga grafica, dos 5.0, soundblaster sound card (raccom) joystick, cd rom a doppia velocità



K VOTO

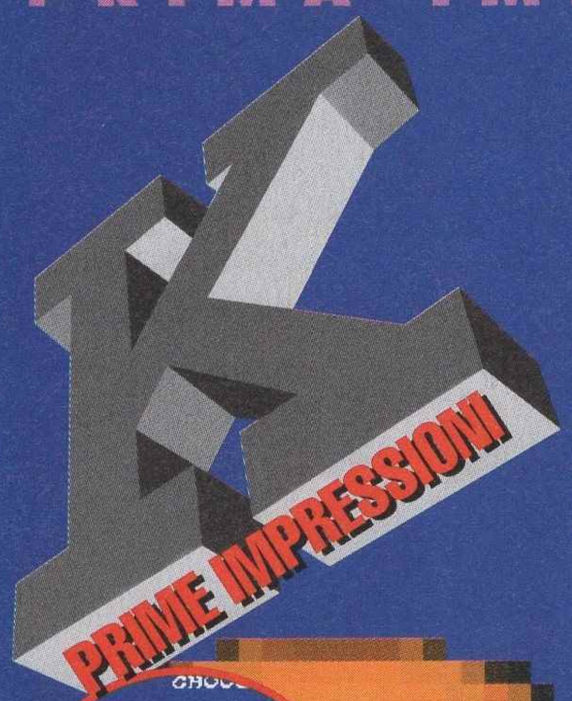
PRIMA IMPRESSIONE

913



Spettacolare combattimento tra robottoni stile Iron Assault, che continua la saga storica della Battletech: in una sola parola: imperdibile!

The BRUTAL Challenge







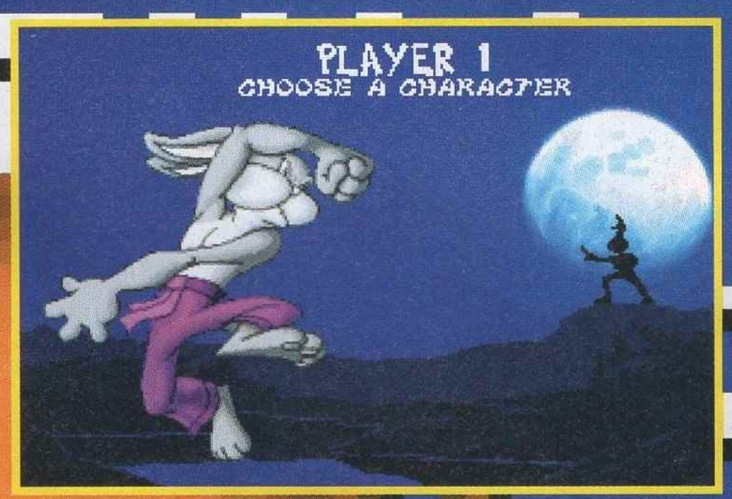




Qual è la vostra sensazione nell'interpretare un coniglio? O un cane? O un ghepardo? E se poi ci si mettono le arti marziali?

Ci si deve dare tante "mazzate" finché uno non stramazza al suolo privo di sensi

due giocatori si arrende stramazzando a terra senza forze. Con una decina di tasti, premuti nervosamente e con le dita incrociate, si possono effettuare molteplici mosse stile arte marziale per sconfiggere l'avversario. Il menu comprende: balzi, piroette, calci volanti, strisciate rasoterra, e quant'altro può regalarci la vittoria







Di fronte ad un coniglio che si "massacra" con un leoncino non potevo fare altro che storcere il naso. Brutal, così si chiama il gioco che vi voglio presentare, è un classico adatto agli smanettoni, dove non conta l'abilità, ma quale tasto si è premuto. Ad essere sinceri bisogna ammettere che giochi di questo tipo ne sono usciti parecchi, e tutti (bene o male) sono risultati simili, se non altro per le fisionomie dei personaggi. Nulla di nuovo, se non nei protagonisti, che sono tanti e decisamente dall'aspetto animalesco.

Ebbene, cosa bisogna fare con questi simpatici amici? Semplicemente bisogna fare a botte! Certo, avete capito bene, ci si deve dare tante "mazzate", finché uno dei finale. Il bello di Brutal è che si può giocare, oltre che contro il computer, anche contro un nostro amico, che condivide insieme a noi un pezzo della tastiera. I personaggi che caratte-







rizzano questo gioco sono dei simpatici animaletti in stile cartone animato. Sembra di vedere Roger Rabbit col kimono! A prescindere da questa mia personalissima considerazione, le mosse da effettuare per trucidare l'avversario sono veramente tante e spettacolari.

CONSIDERAZIONI TECNICHE

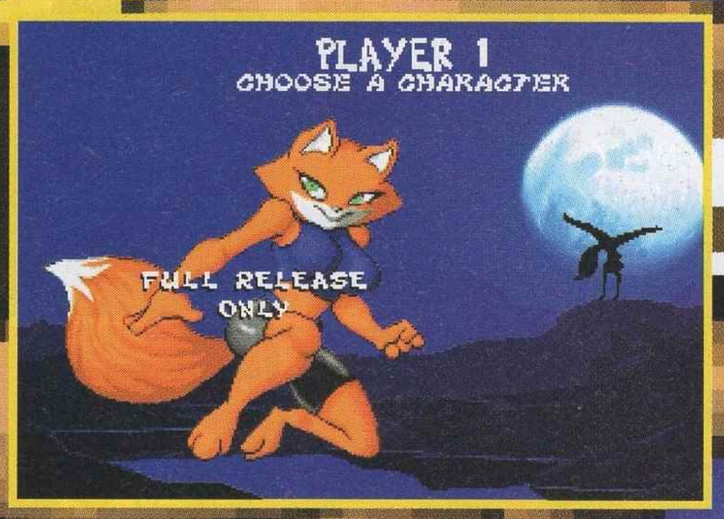
Ora esaminiamo alcune considerazioni di carattere tecnico.
L'hardware richiesto non è impegnativo, anche se viene richiesta una certa quantità di memoria EMS per gestire al meglio la modalità MS-DOS protetta ed il sonoro digitalizzato. Gli effetti sono più che altro dei "sibiliî e dei ìtonfi", con degli "urletti" di dolore di quando in quando. La musichetta di sottofondo è piuttosto semplice ma simpatica.
La scheda video richiesta deve supportare almeno lo standard SVGA a 256 colori. Durante l'installazione viene offerta la possibilità di configurare la scheda sonora. Di default vengono offerte una decina di driver per le schede più commercialmente appetibili, tra cui l'intramontabile Sound Blaster.
Sarà disponibile per PC e per Amiga.

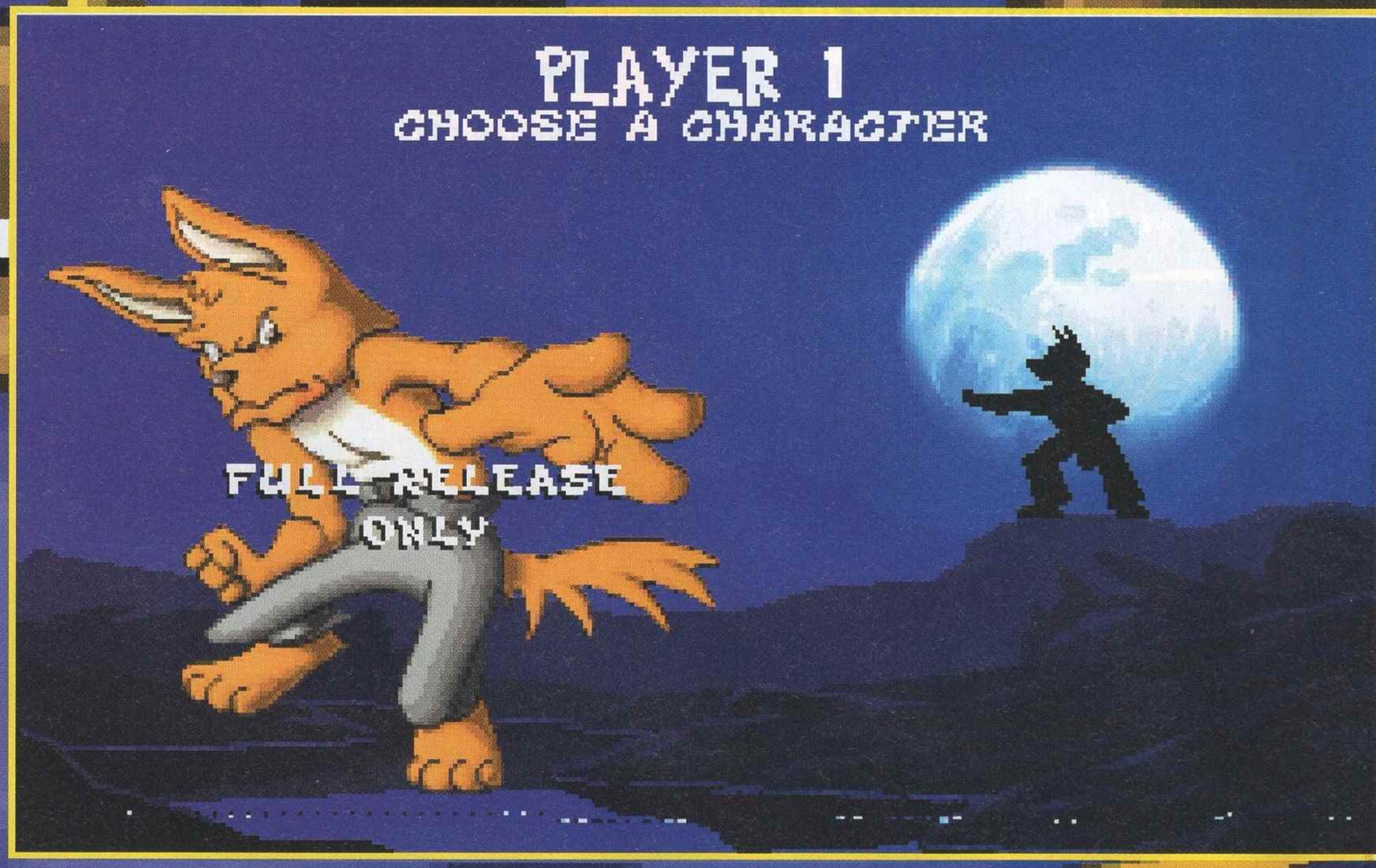
I personaggi sono molto "fumettosi" sembra di vedere Roger Rabbit in kimono!

CONCLUSIONI

Conosco degli amici che passano ore ed ore a spaccare l'avversario, magari mentre si spiluccano uno spiedino o mentre parlano al telefono con un cliente importante che gli sta commissionando il controllo delle telecomunicazioni intercontinentali via satellite della Telecom. Non ci sono sostanziali novità da sottolineare, se non le divertenti animazioni stile Roger Rabbit che caratterizzano i personaggi di questo gioco tipicamente smanettone. Auguro a tutti gli amanti del genere ore e ore di relax... se così si può dire.

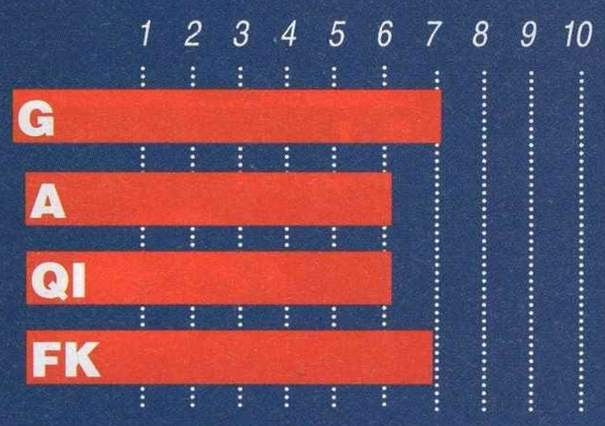
Luca Monticelli





K VOTO PRIMA IMPRESSIONE

750



Simpatico. E' l'unico aggettivo che riesce al meglio ad identificare questo prodotto. Nulla di innovativo, se non le simpatiche animazioni degli animaletti protagonisti, che effettuano dei contorsionismi da manuale. Un gioco da passatempo, non di più.



PROVE SU SCHERMO

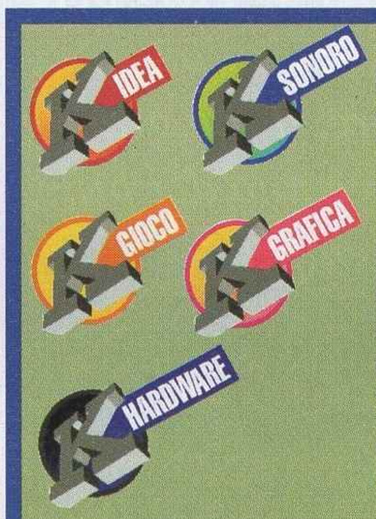
State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

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)

THE LAST DYNASTY	32
STAR TREK FINAL UNITY	40
SLAM CITY	44
KINGDOM	48
JAGGED ALLIANCE	51
VIRTUAL POOL	54
BURN: CYCLE	58
ORION CONSPIRACY	60
CHAOS CONTROL	67
FLASHBACK	70
CORPSE KILLER	72
VIROCOP	76
ARC OF DOOM	78
MACHIAVELLI	80

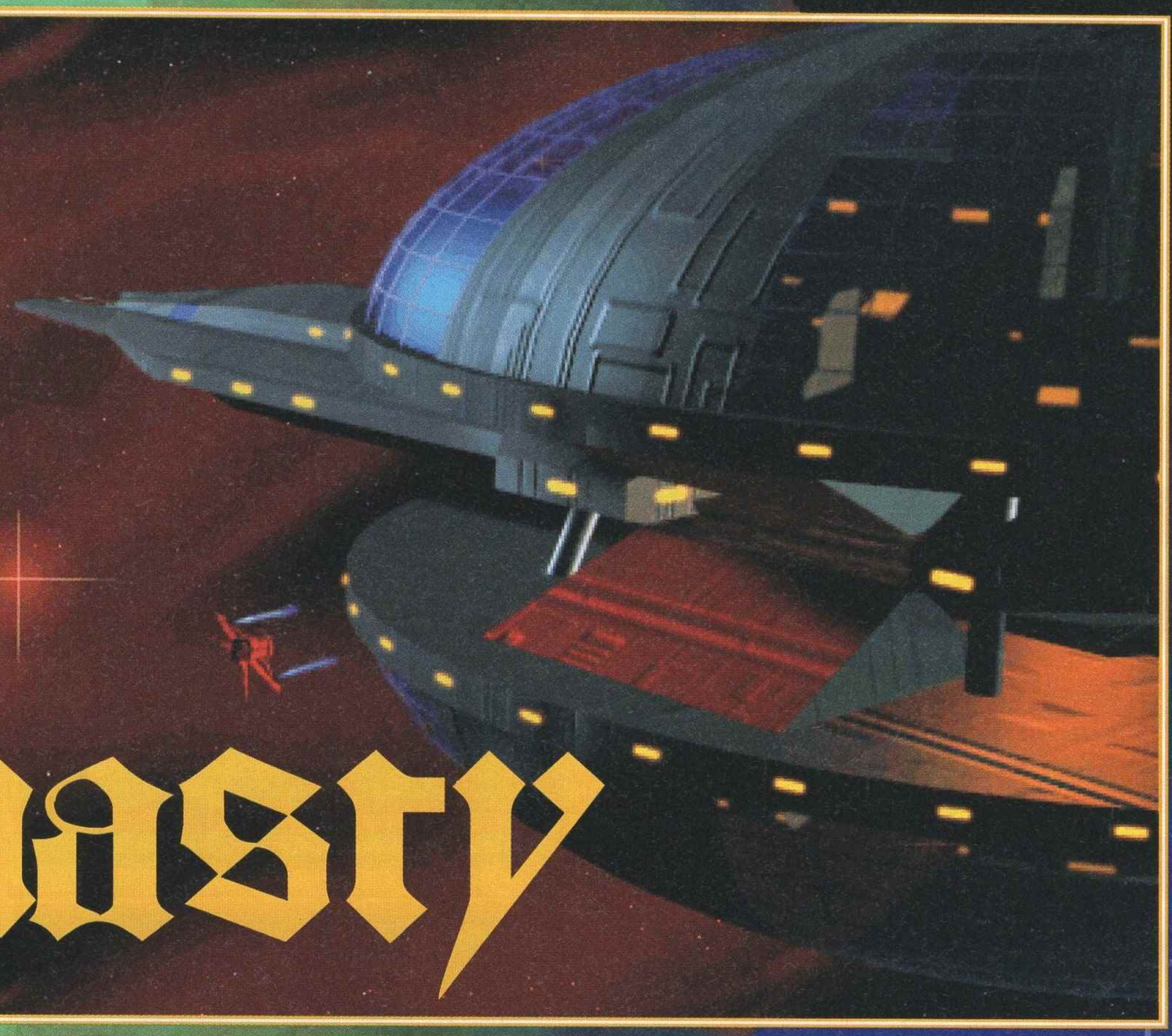




RAPPORTO QUALITA'/PREZZO: Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.



The Last Dynasty



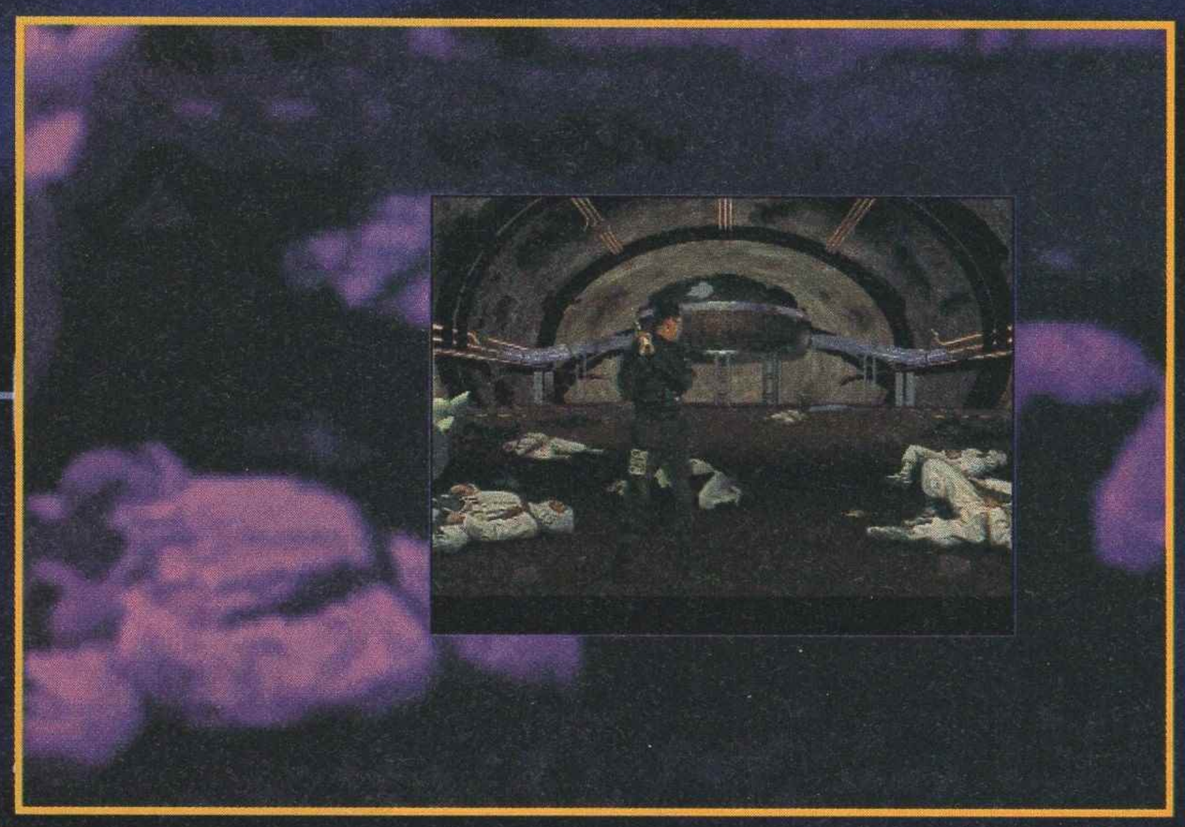
Sarà una recensione un po' particolare, nel senso che The Last Dynasty è un gioco talmente complicato, in cui le trame si intersecano senza fine, da meritare uno svolgimento più simile ad un modello narrativo in chiave romanzesca, integrato da tutte le informazioni del caso...
Così è se vi pare...
Bene, allacciate le cinture, abbassate la visiera del casco ed infilate la mascherina... Sta per cominciare la più grande avventura di questo secolo.

TUTTO EBBE INIZIO IN UNA TERSA MATTINATA SUL MONTE CALVO...

La bellezza di una campagna in stile irlandese, dove come un'enorme vecchia meridiana si staglia il rudere di una torre.
Naturalmente il suo scopo non è quello di segnare il tempo, anche se qualche implicazione temporale esiste. Infatti il tempo terrestre di due ragazzi sta per finire e per loro sta per iniziare un'avventura ai confini della galassia.
Lo scenario è quello del Monte Calvo e i due ragazzi in questione sono Dok e Mel due geni dell'elettronica in erba (e, dato lo scenario, non si poteva trovare una definizione migliore!), come ha modo di sottolineare successivamente anche il Tutore dei minori dell'orfanotrofio dove i due, ancora adolescenti, erano stati condotti: "Una volta costruirono un aggeggio enorme

Ce l'abbiamo fatta! Dopo lo scoop del mese scorso abbiamo giocato e stragiocato i due CG di TLD per giorni e giorni. Il risultato? Signori e signore: il più grande gioco dell'anno e uno dei più belli di tutti i tempi!

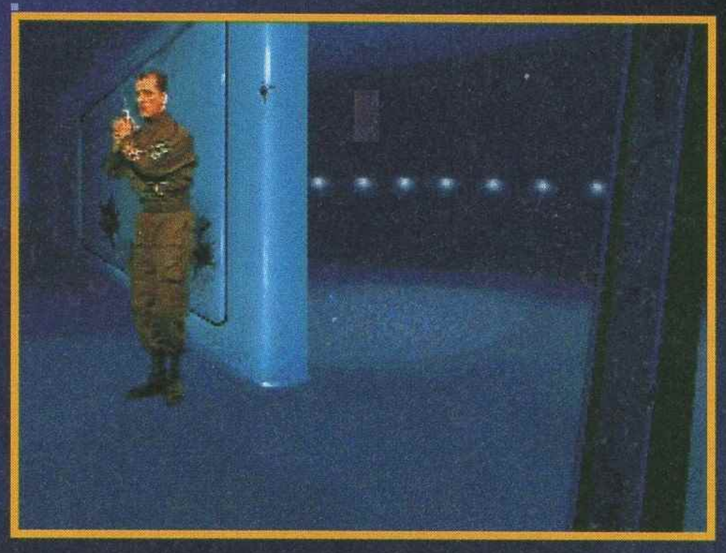
'Per inviare messaggi nello spazio' come dicevano loro...".
Improvvisamente il cielo viene invaso dalla sagoma di una grande astronave a forma di arco. L'astronave atterra, ma immediatamente compare una seconda astronave che con una serie di raggi laser colpisce a tappeto la sommita del Monte Calvo sfiorando i due ragazzi.
Nell'astronave a forma di arco si apre un portellone e ne fuoriesce una scaletta metallica.
Dog e Mel si guardano stupiti e dopo qualche esitazione si lanciano verso il portellone e vengono letteralmente ingoiati dall'astronave, mentre tutt'intorno crepitano i laser della navicella nemica.
A questo punto l'astronave a forma di arco decolla e con una traiettoria decisa e velocissima abbandona la terra... Lo stupore è grande, anche da parte di chi sta davanti al PC; solo dopo qualche tempo questo accadimento sarà spiegato... Ma la sensazione è quella di trovarsi di fronte a qualcosa di terribilmente importante!

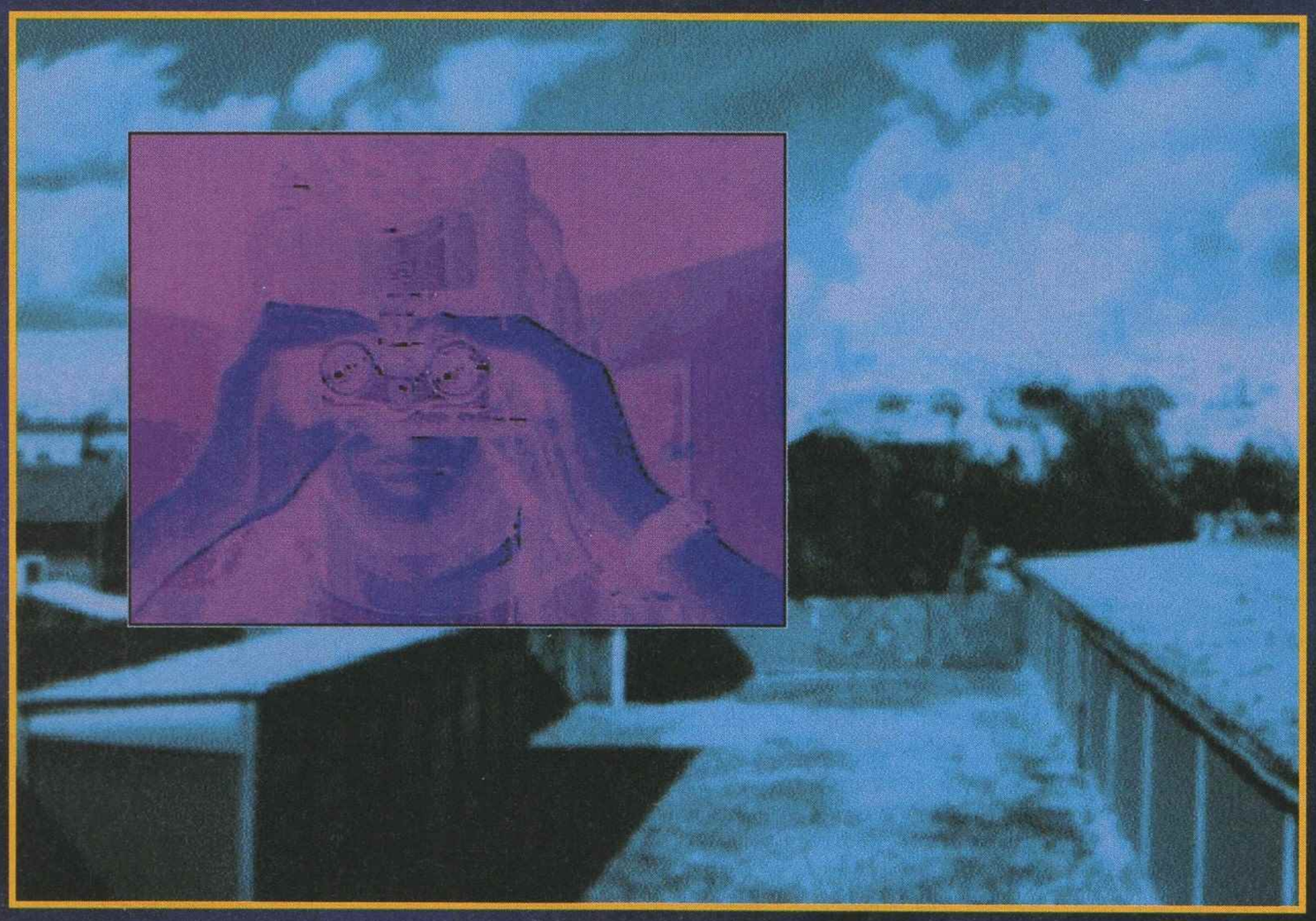


RAPPORTO DELLA POLIZIA MUNICIPALE

Dal Maresciallo Dupont (Commissariato del Monte-Calvo).
Al: Commissario Leblanc (Commissariato di dipartimento).

Signore
In seguito alla scomparsa di due ragazzi, cinque giorni fa, lo stesso giorno in cui due UFO sono stati avvistati sul Monte-Calvo, abbiamo perquisito due giovani di nome Dok e Mel nel loro domicilio. Quest'appartamento piuttosto in disordine era pieno di macchine elettroniche, molte delle quali a noi sconosciute. Tuttavia la nostra scoperta più importante, è il CD che abbiamo trovato vicino ad uno dei loro computer. Come ben sapete il nostro modesto commissariato non è fornito di materiale informatico in grado di rilevarne il contenuto. Ecco perché ritengo utile mandarvelo al più presto insieme ai documenti che a noi sembrano le istruzioni per l'installazione...
I miei omaggi.







CHI SONO MEL E DOK? DA DOVE VENGONO? MA SOPRATTUTTO DOVE VANNO?

Gli eventi si fanno incalzanti... A questo punto è meglio chiarire un po' il profilo di Mel e DoK. Mel è in realtà un extraterrestre, non tanto nelle fattezze, quanto nelle origini. Infatti Mel è figlio di Yannis, depositario di un'antica dinastia di cui deve garantire la continuità.
Mel ha un fratello, Yannis, che si trova sperduto da qualche parte nella galassia avendo già avuto modo di saggiare la pericolosità di Iron, un tiranno calvo, stile Vialli, che cerca di porre fine per sempre alla "Dinastia".
Dok, invece è terrestre che più terrestre non si può, ma quando gli amici hanno bisogno (nella fattispecie Mel) non ci si può certo tirare indietro.
E così i due, a bordo dell'astronave a forma di arco - che per i più scafati è un Arrow, ovvero un caccia alleato - ingaggiano una lotta all'ultimo sangue contro la tirannide e nel contempo si mettono sulle tracce.

Degli UFO hanno rapito due ragazzi... Inviateci i CD: ci pensiamo noi!

LA STRUTTURA DI LAST DYNASTY

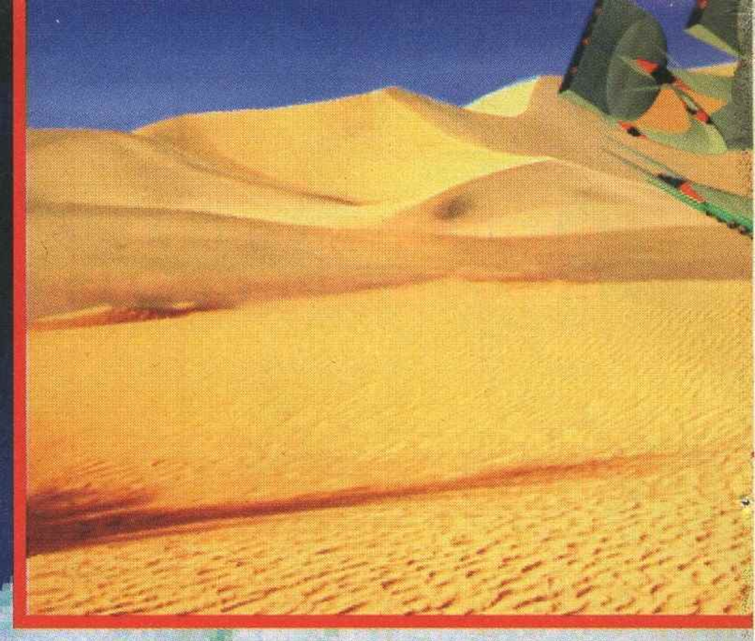
Il gioco si divide in tre parti distinte che tuttavia finiscono per intersecarsi.
Le fasi narrative: che costituiscono la parte centrale del gioco realizzate con attori in carne ossa e animazioni grafiche al computer in 3D Studio. Seguendo i dialoghi digitalizzati e tradotti in italiano (una vera chicca) si riesce mano mano a capire la trama piut-

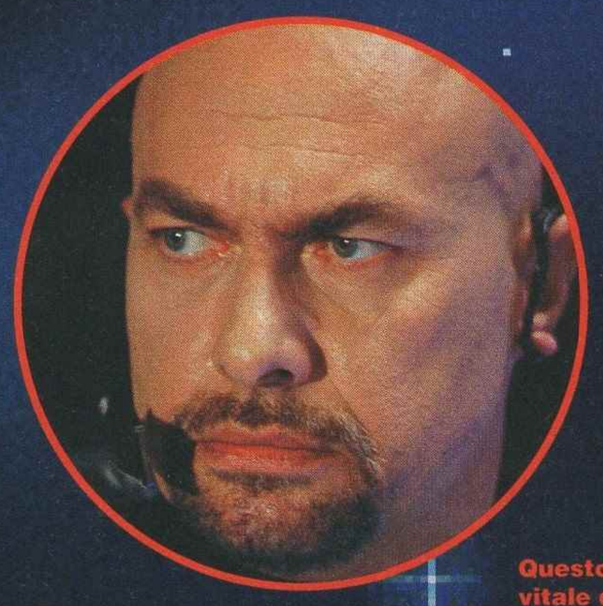
NB NOTA BENE

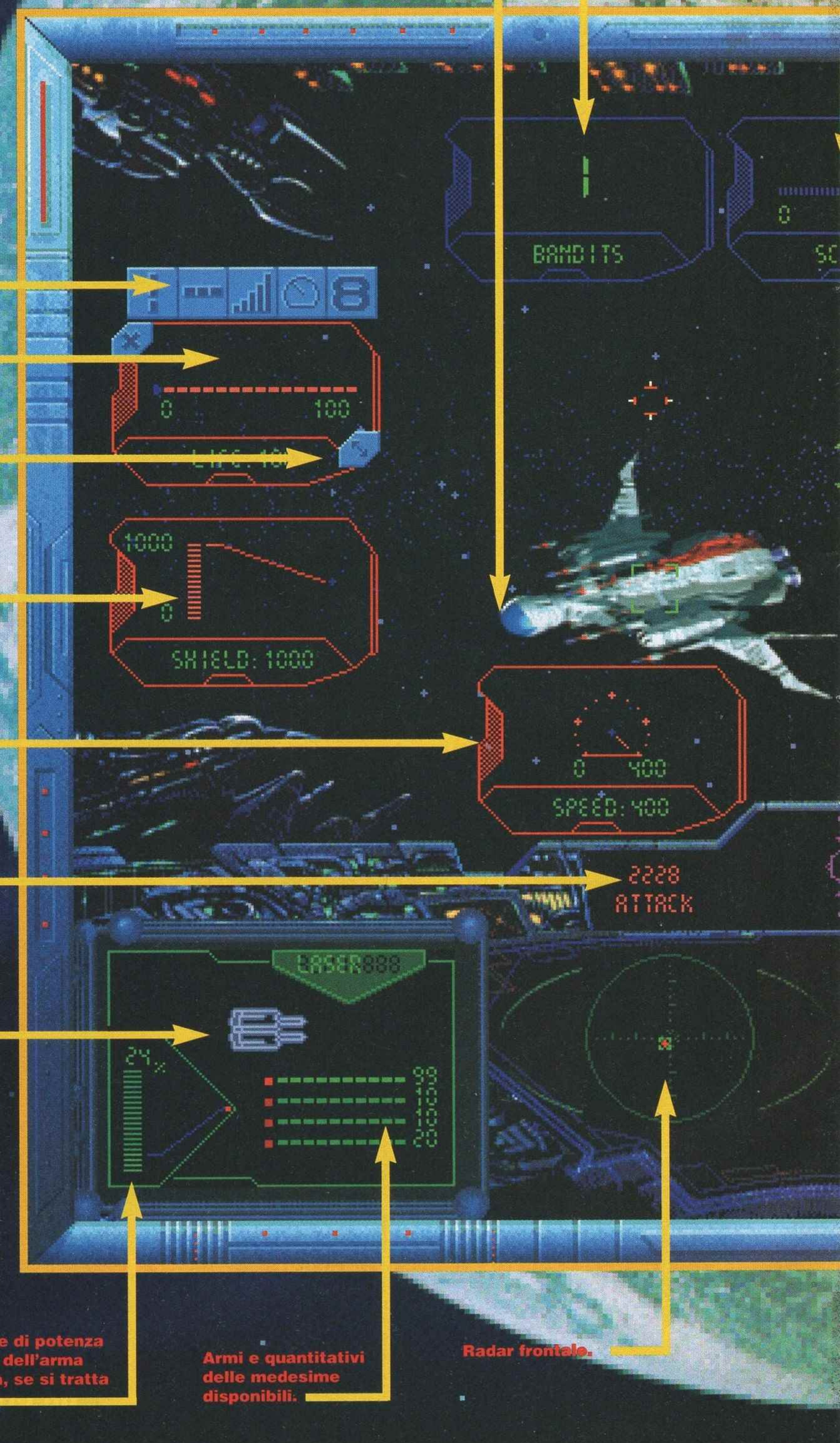
Nel genere un po' avventura, un po' simulazione di volo, troviamo il gettonatissimo Cyberia e gli episodi della serie Star Trek, anche se The Last Dynasty, sfruttando le potenzialità di Windows, si propone come un prodotto piuttosto innovativo.

PROVE SU SCHERMO

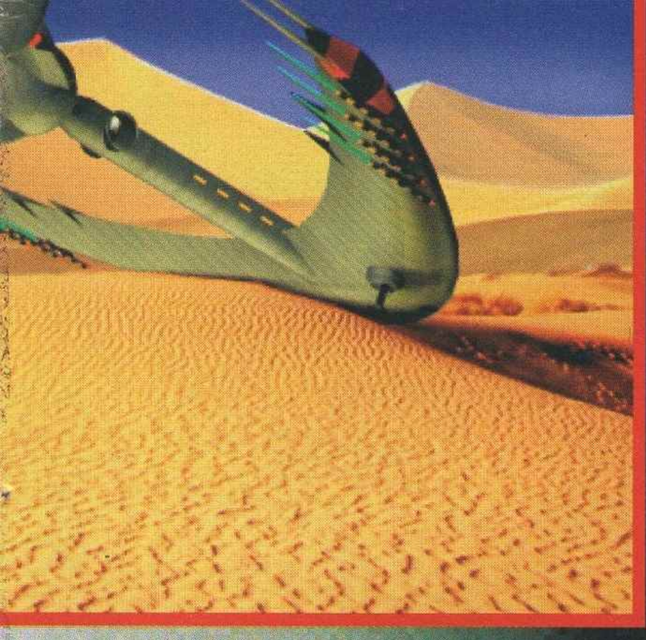














Questo è il cursore direzionale, che vi indica verso quale direzione sta progredendo il vostro caccia.

Questo indicatore vi fornisce il numero degli alleati impegnati con voi nel combattimento.

Questa è la barra della vostra energia vitale, tenetela d'occhio, perché se diminuisce troppo i rischi di saltare per aria sono tutt'altro che remoti.

Questa barra indica il livello di potenza dei vostri scudi.

Questo, invece, è l'indicatore della velocità: occhio a non superare il limite!

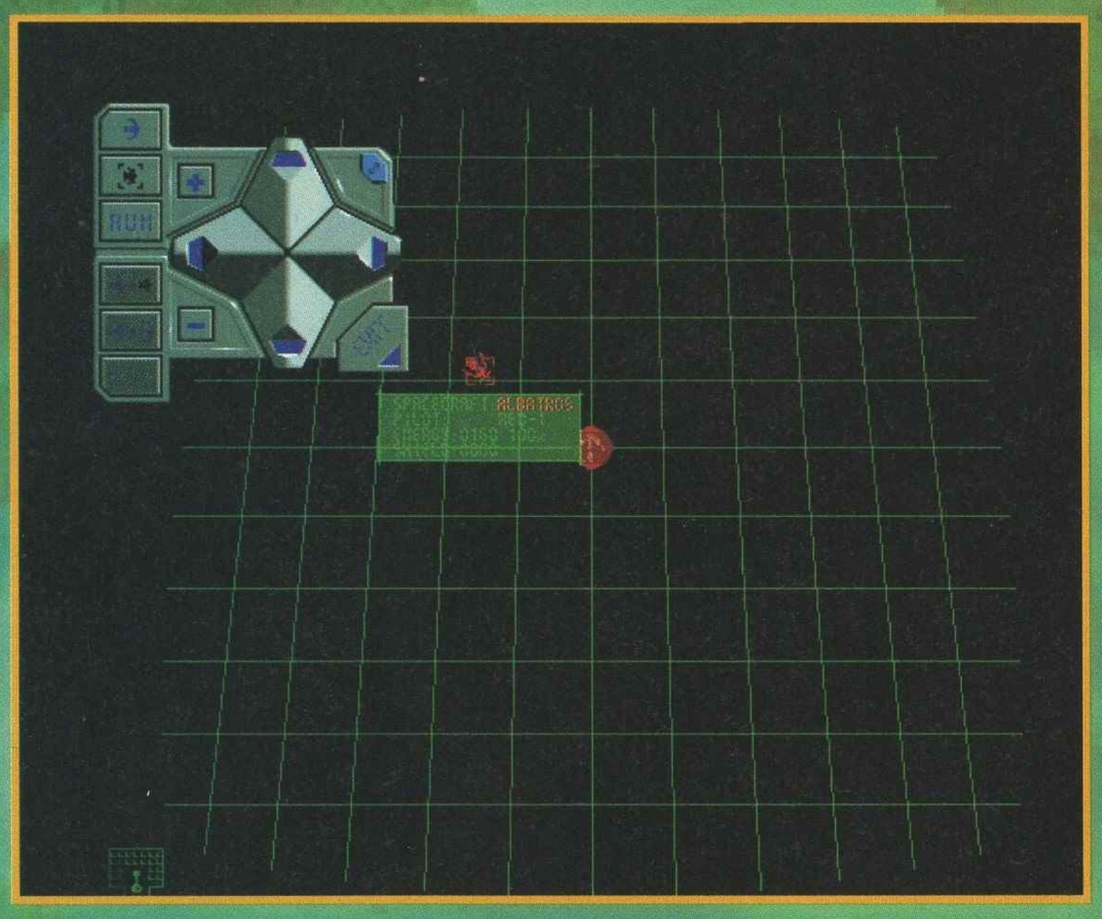
Questa parte del quadro comandi riporta il nome della navicella.

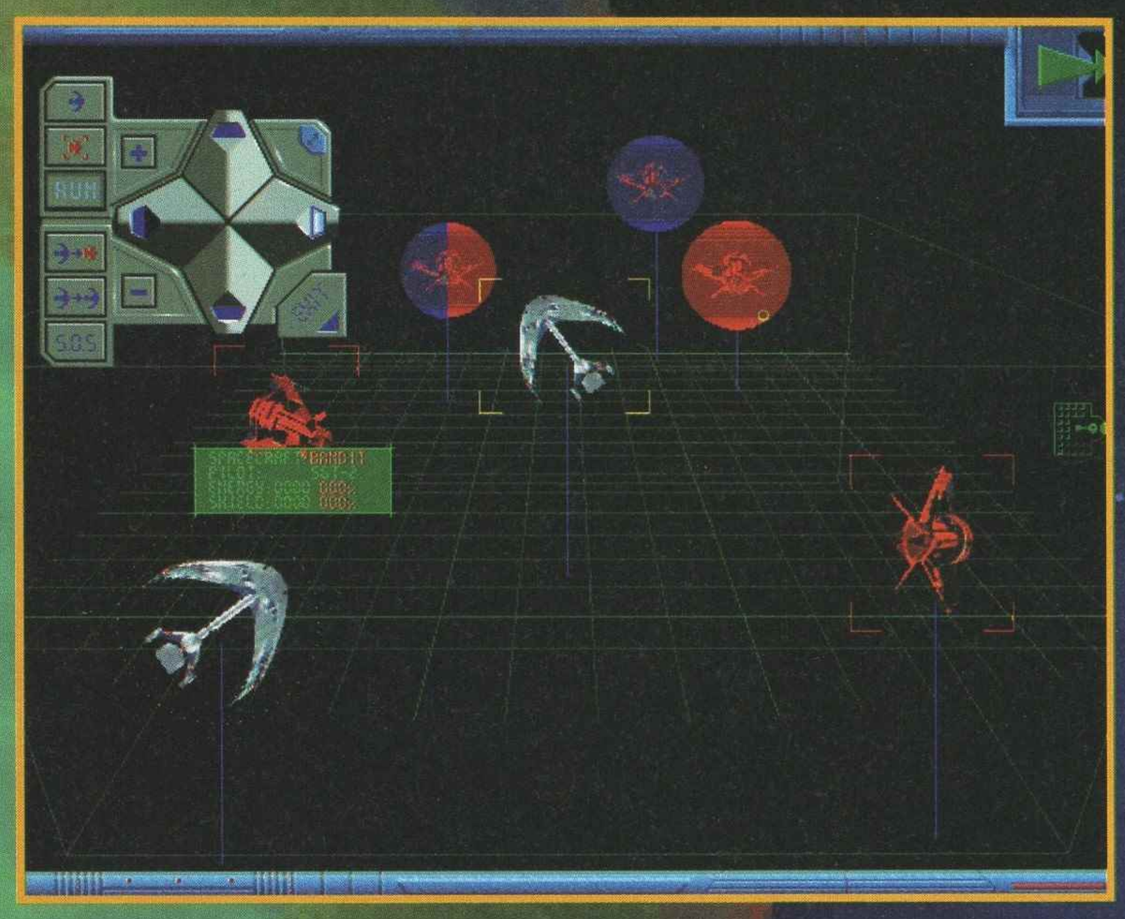
Queste parti attivano le icone windows.

Tipo di navicella individuata.

Radar posteriore: vi indica se ci sono nemici in coda.









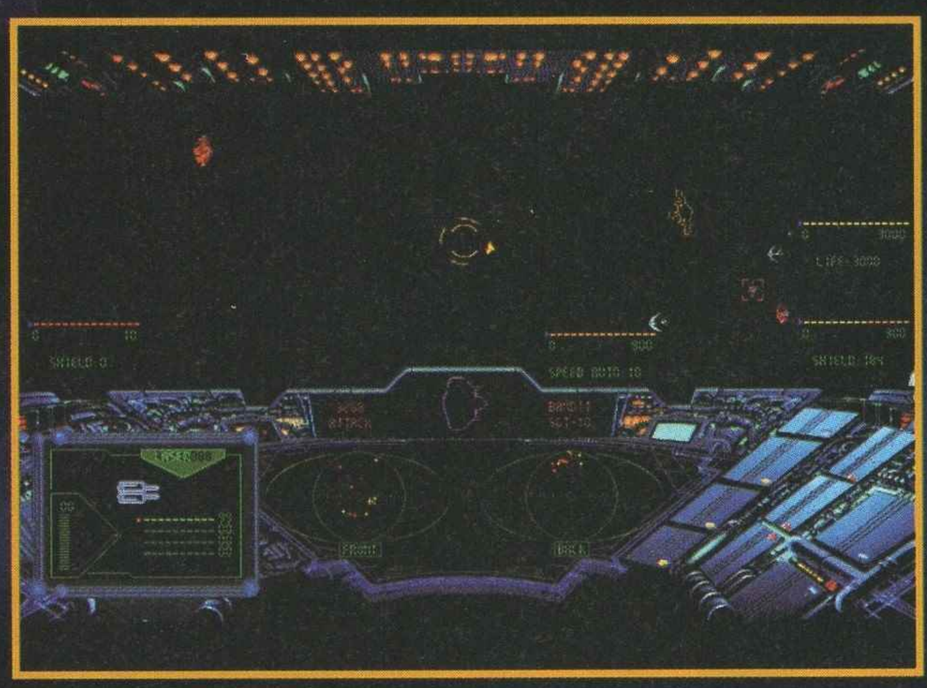
Questa è la sezione "arcade", che intervalla le fasi di combattimento, giocata interamente in soggettiva. In alto è visibile il menù con gli oggetti raccolti. Per muoversi basta cliccare sulle frecce direzionali, un po' come succedeva in Maabus.

Compaiono nel visore i punteggi. Nemici abbattuti: zero... Beh, succede...

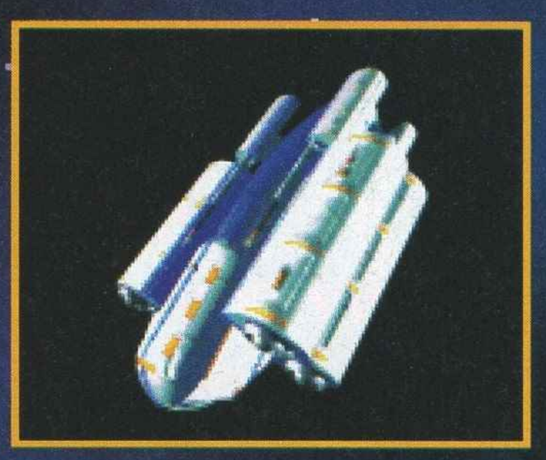
tosto complessa di Last Dynasty.
Le fasi di avventura: qui il gioco entra in una prospettiva arcade giocata in soggettiva. Un punta e clicca caratterizzato da un'interfaccia estremamente semplice ed efficace
La fasi di combattimento: ovvero, degli scontri galattici tra navicelle, questa è la parte che più di ogni altra richiama alla mente i fasti di Wing Commander 3.
Quindi si tratta di un mix riuscito tra un'infinità di generi, e forse proprio per questo Last Dynasty risulta difficile da catalogare, in realtà è un gioco che può appassionare una categoria molto ampia di persone.

UN PO' ARCADE UN PO' SIMULATORE DI VOLO

Torniamo all'aspetto probabilmente preponderante di The Last Dynasty, la parte dei combattimenti. Il riferimento come già accennato a Wing Commander 3 è immediato.
Una volta esaurita la fase introduttiva, quando Mel avrà preso confidenza con i comandi dell'Arrow, la prima opzione a vostra disposizione è quella del simulatore. Vi ritroverete proiettati nella cabina del caccia con una serie di opzioni veramente invidiabili a vostra disposizione.
L'ambiente di combattimento è ideale e modificabile secondo i parametri personali. Tutte le informazioni statistiche di cui avete bisogno per cercare di portare a compimento vittoriosi la vostra missione, ci sono!
Attraverso una serie di indicatori potrete avere sott'occhio: la percentuale di precisione del tiro, lo schema dell'arma selezionata, il nome dell'arma, il numero delle munizioni che rimangono a disposizione per ogni arma selezionata, il numero di nemici presenti, il numero di nemici abbattuti,il numero degli alleati presenti, i punti vita dell'astronave selezionata, la potenza dello scudo termico dell'astronave.
E se questo non bastasse avete anche a disposizione una mappa tridimensionale attivabile con il pulsante F8, con cui visualizzerete una situazione chiara delle forze schiera-





te in campo e della posizione e distanza delle forze nemiche. Le armi a vostra diposizione sono il laser, utilissimo perché consente di sparare a ripetizione tenendo premuto il pulsante del mouse o del joystick, fino a surriscaldamento del medesimo. Quando si verifica questa circostanza dovete lasciare "raffreddare" un po' le bocche da fuoco prima di riprendere il vostro incessante "lasereggiamento" sul nemico; fortunatamente per ricaricarsi il laser richiede solo pochi secondi.
E' molto efficace sulle astronavi leggere, che non hanno uno schermo protettivo eccessivamente resistente, mentre risulta piuttosto sterile nel caso di astronavi equipaggiate con schermi più potenti. Tra le altre armi a disposizione c'è il missile teleguidato: praticamente infallibile.
Una volta selezionato compare un cursore giallo. Basta puntarlo sul nemico, a questo punto sentirete un bip, cliccate in scioltezza e il missile seguirà la navicella nemica ovunque, facendola esplodere. Poi il razzo, arma a lunga portata utilissimo per distruggere un gruppo di astronavi. Ed infine la mina posteriore, molto efficace quando si è inseguiti da un'astronave.
Per riuscire a destreggiarsi al meglio nelle fasi di simulazione avete a disposizione un comando di "velocità automatica" che, se attivato regola automaticamente la velocità della vostra astronave in funzione di quelle nemiche.
Questa opzione può essere naturalmente disattivata, rimane comunque consigliabile l'uso di un joystick, perché quando le navicelle nemiche sono del tipo veloce, "puntarle" diventa davvero un bel problemino!

LE FASI A TERRA!

Dicevamo della sezione arcade. Vi ritroverete sprofondati nei livelli della fase nemica. Il gioco si svolge in soggettiva e i vostri antagonisti sono attori in carne ed ossa ripresi su fondo blu e poi scontornati su fondali realizzati in 3D studio, come per le fasi narrative.
L'interfaccia è semplice, e nel corso del gioco vi consente di raccogliere e gestire tutti gli oggetti che troverete.
Si tratta di una classica sezione punta e clicca con diversi enigmi da risolvere, spesso non semplici.
Se rimanete bloccati nel mezzo di un'avventura e proprio non riuscite a venire a capo dell'enigma, potete lasciarlo in sospeso per

Sicuramente un gioco che si preannuncia tra i più riusciti del 1995!

tornare ad una fase di combattimento, per poi eventualmente tornare alla sezione "adventure" quando vi sarà tornata l'ispirazione. Per terminare il gioco bisogna però risolvere tutte le fasi di avventure.
Lo scambio tra avventura e combattimento può avvenire in qualsiasi momento cliccando sull'opzione "Avventura combattimento" nel menu principale: dove si trova il menu principale? Ci stiamo arrivando...

MENU PRINCIPALE

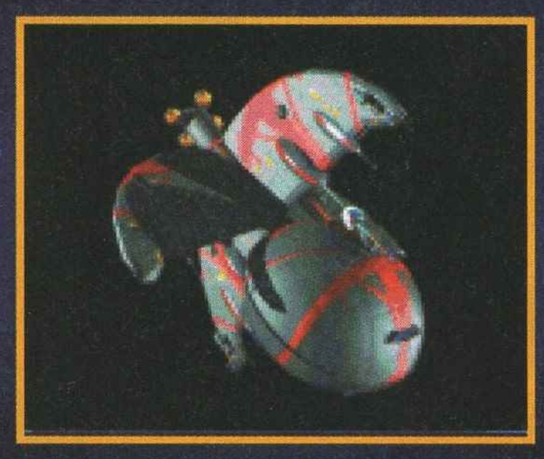
La barra delle icone principali può essere attivata cliccando con il pulsante destro del mouse nella parte alta dello schermo, mentre con quello sinistro si selezionano le icone prescelte.

GRAFICA E DIALOGHI DELL'ALTRO MONDO

Grafica e dialoghi interamente doppiati in italiano rappresentano il punto di forza di The Last Dynasty. Le sequenze narrative con gli attori rappresentano quanto di meglio possa offrire un film interattivo, mentre i dialoghi in italiano semplificano molto la comprensione della trama e condizionano positivamente la giocabilità, che altrimenti risulterebbe complessa, proprio per la struttura estremamente composita del gioco.

CONCLUDENDO

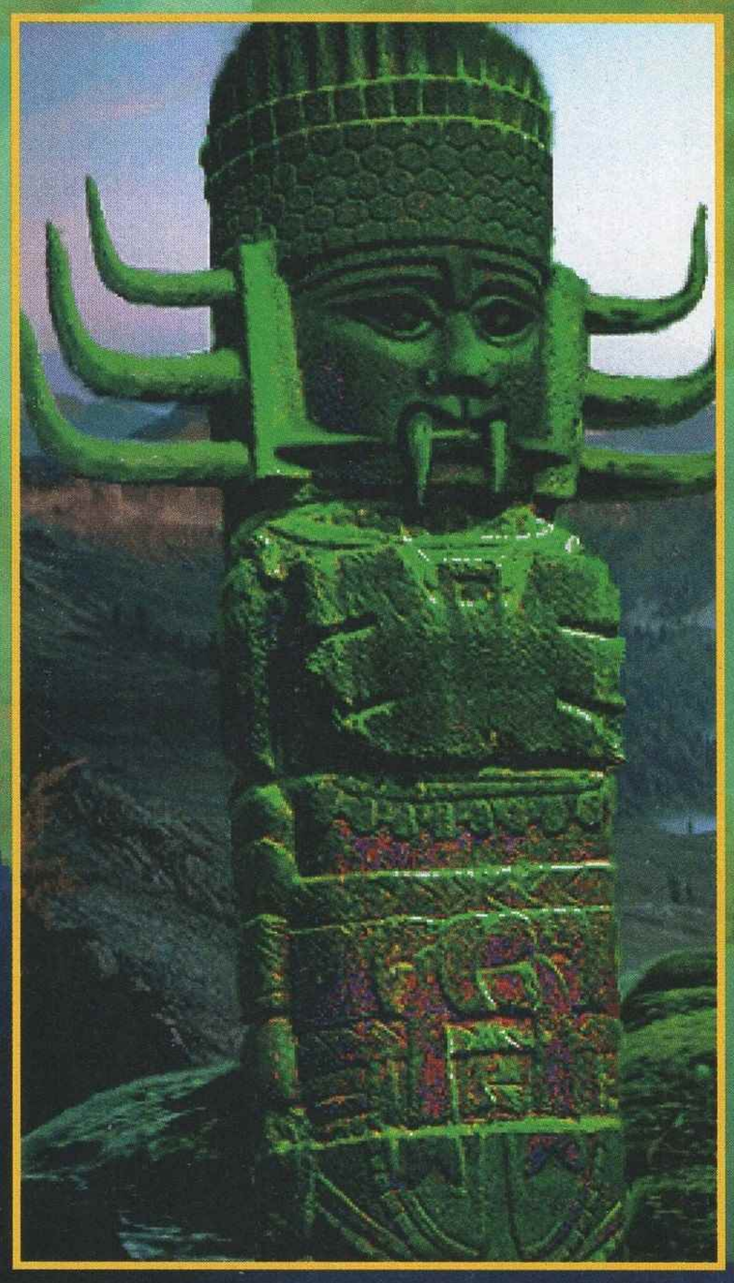
Abbiamo sottoposto The Last Dynasty ad una durissima "prova su strada". Nel complesso ne è emerso che si tratta di uno dei giochi più riusciti del '95. La continua alternanza tra fasi narrative, di combattimento e arcade rendono il gioco praticamente "eterno" nella curva d'interesse, impossibile stancarsi in poche settimane.
Anche tutti coloro che non sono attratti da avventure di simulazione sullo stile Wing Commander o Tie Fighter, in questo caso potranno trovare un sano divertimento nella sezione arcade e in quella narrativa che si evolve in modi sempre differenti a seconda della modalità con la quale si interagisce con i personaggi: e qui le analogie con il comandante Blair e soci sono piuttosto evidenti.
Giocando la fase di combattimento, anche qui in redazione si è scatenato il solito sterile dibattito, meglio Last Dynasty o meglio Wing Commander? Sgombrando subito il campo da ulteriori polemiche, affermando che di base si tratta di due giochi diversi, per quanto concerne questa sezione "comune" dei combattimenti sono portato a preferire proprio quella di The Last Dynasty.






Più moderno di Wing Commander per concezione e sviluppo





A mio avviso più moderna come concezione e sviluppo. Wing Commander 3 tutto sommato riproponeva l'engine del secondo episodio, con qualche novità mutuata da altri titoli famosi, come X-Wing della Lucas: insomma, nulla di nuovo sotto il sole, pardon, gli asteroidi.
Last Dynasty di contro sfutta appieno il motore grafico di Windows, il WinG, con risultati davvero sorprendenti.

L'UNICO VERO NEO...

Ovvero la richiesta di una hardware abbastanza sostenuto per riuscire a giocare con una certa fluidità. Tanto per fare un esempio, un 486 DX2 a 66Mhz ha dei fastidiosissimi problemi quando si gioca con i dettagli al cento per cento: lo scrolling è a scatti e il puntamento risulta quasi impossibile, si può ovviare riducendo - sempre attraverso l'uso del menu principale - la definizione dei dettagli, ma se uno vuole giocare al meglio allora comincia a profilarsi minacciosa la sagoma del Pentium...

Massimo Carboni

Genere: Arcade/Simulatore
Casa: Origin
Sviluppatore: Coktel Vision

Pro

Grande varietà di situazioni e di gioco.
Grafica superba.
Dialoghi digitalizzati e doppiati in italiano.

Contro

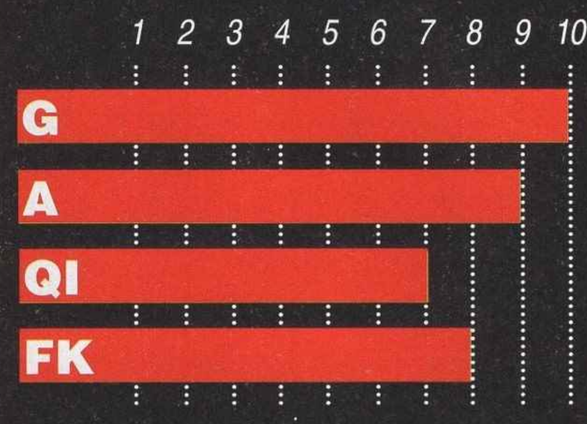
Richiesta di un hardware impegnativo per riuscire a giocare con la massima definizione di dettagli.

PC-CD ROM

Richiede: almeno un 486 a 25 Mhz (anche se si consiglia una configurazione superiore), 8 Mb di RAM, Windows 3.1 o superiore, 2 Mb disponibili sull'Hard dick, un lettore CD-ROM a doppia velocità. Supporta le principali schede sonore.

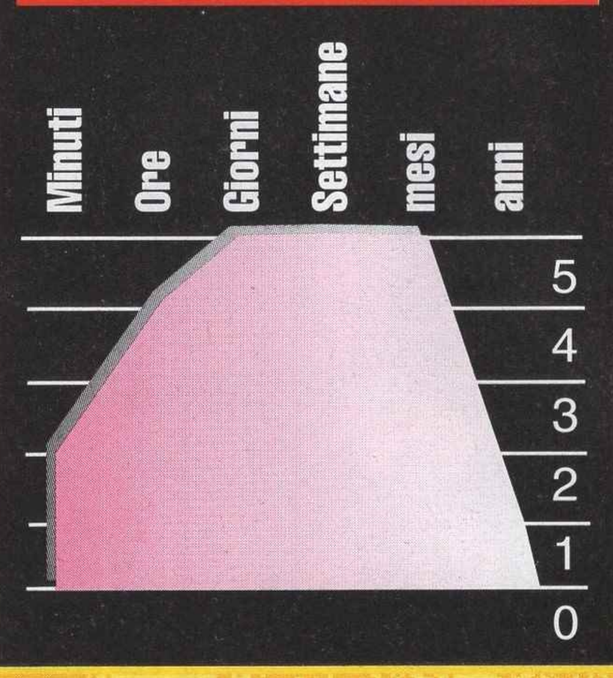


K VOTO 963



Qualcuno ricorderà che Wing Commander 3 ai tempi prese 950, e si trattava di Wing Commander 3, uno dei giochi più attesi dell'anno. Bene, a mio modesto parere, The Last Dynasty, cui è legato per qualche analogia, gli è complessivamente superiore. Grande grafica, dialoghi digitalizzati e doppiati in italiano, una giocabilità estrema che prende spunto dalla complessità del gioco che passa dalla fase dei combattimenti spaziali, alla fase arcade e, ancora, a quella narrativa.

CURVA D'INTERESSE

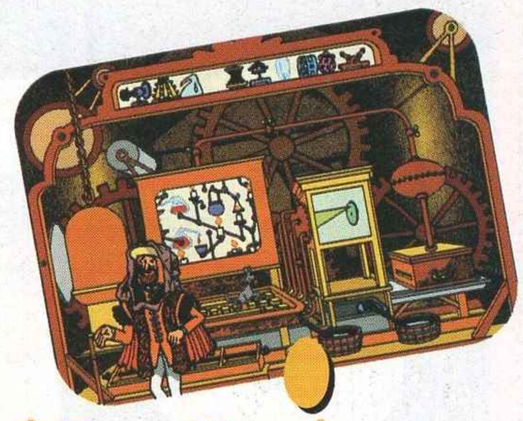




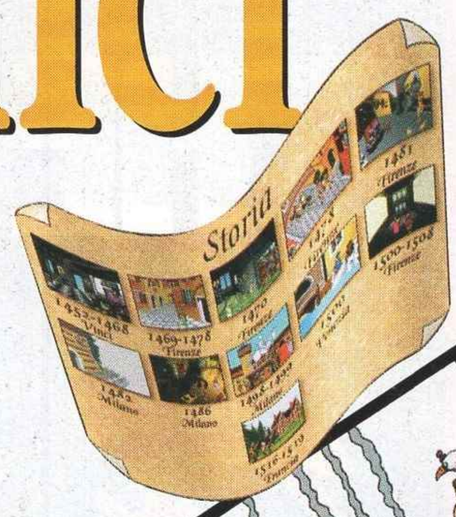
Scopri

Leonardo da Vinci

e il segreto della Gioconda

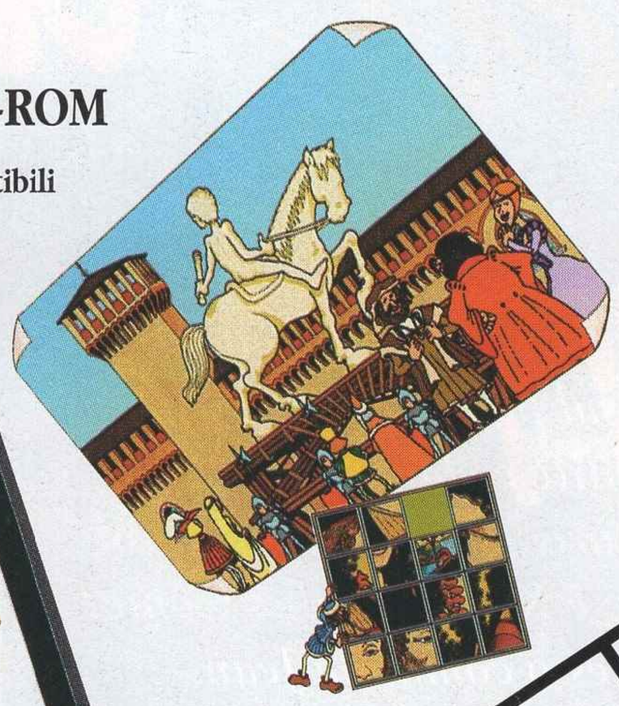


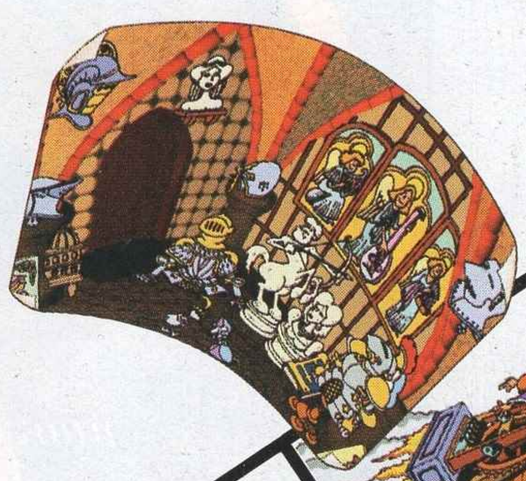


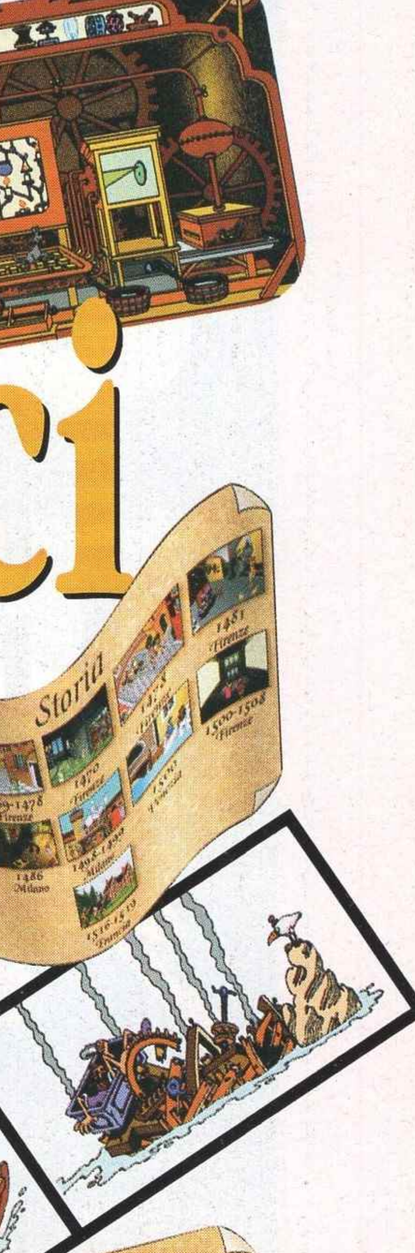




SOLO CD-ROM
Macintosh e
PC IBM Compatibili











Impara tutto sulla vita di Leonardo, attraverso 11 episodi rigorosamente documentati e un intero capitolo dedicato alle invenzioni. E in più puoi navigare attraverso le scene animate, divertirti con i giochi, raccogliere gli indizi e scoprire il segreto della Gioconda.
Lo dicevi sempre che doveva esistere il modo per imparare divertendosi e in questo CD ROM l'hai scoperto.

300 animazioni, 80 scenari, 25 giochi esclusivi



Sì, voglio provare subito il Sampler Disc di Leonardo e risparmiare 5.000 Lire all'acquisto. Con questa richiesta invio 5.000 Lire come contributo spese. Godrò quindi di uno sconto immediato di 5.000 Lire all'acquisto.

Nome _____

Cognome _____

Via _____ N° _____

CAP _____ Località _____ Pv _____

Pref. _____ N° telefono _____

Compila, ritaglia e invia in busta chiusa a:
RCS New Media c/o Simad - c.p. 159 - 24047 Treviglio BG

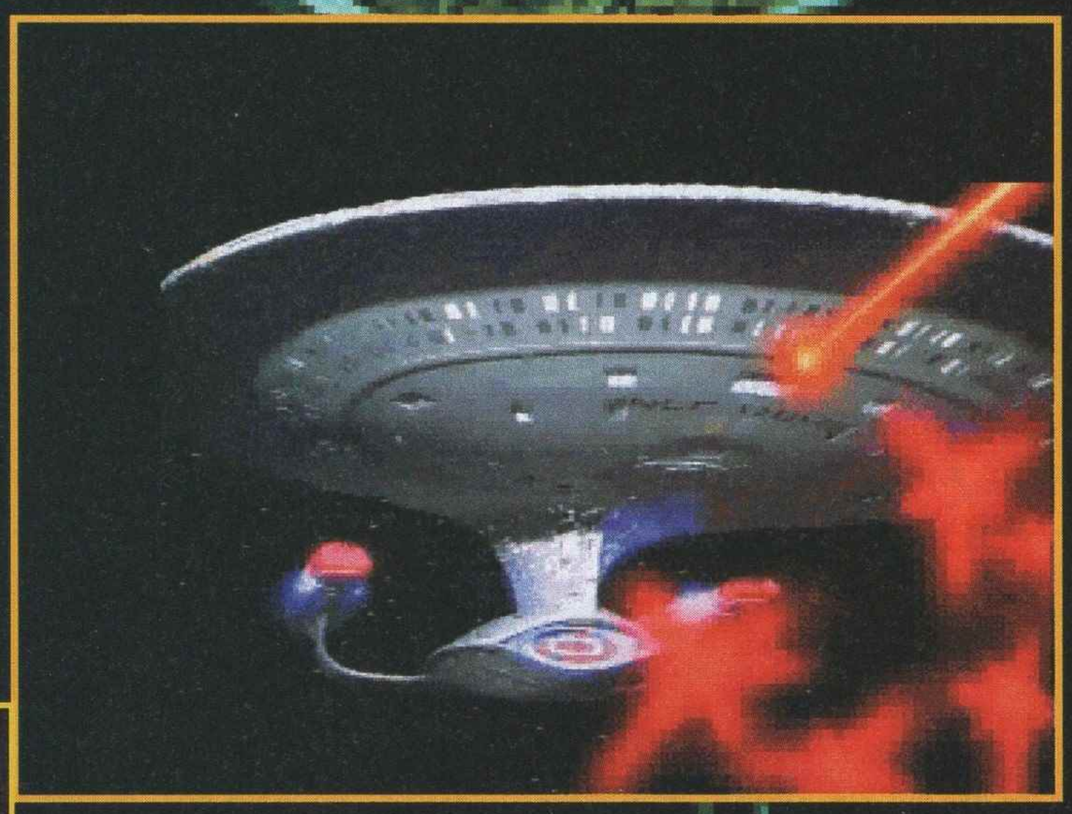


CTO Distribuito nei migliori negozi da
C.T.O. spa **Tel. 051/61.67.711**

STAR TREK
THE NEXT GENERATION
A final unity

Finalmente di nuovo sul ponte dell'Enterprise per inedite e clamorose avventure... Ehi, un momento ma dov'è Kirk? E Sulu? Come? Qui adesso comanda Jean Luc Picard?... Ehi, ma stiamo scherzando? Almeno ridatemi indietro Spock!

Il ponte di comando della Redazione di K è insolitamente tranquillo. Il Caporedattore osserva con sguardo vacuo l'immenso universo che si spalanca al di là della finestra: un giardinetto e un parcheggio sempre strapieno di macchine!
Tutto sotto controllo... improvvisamente il redattore in seconda lancia l'allarme: "E' arrivato, il gioco è arrivato!".
Maneggia una confezione con rivestimento patinato e stampigliate le facce inconfondibili di Picard e soci.
Finalmente abbiamo tra le nostre mani Star Trek the Next Generation "A final unity" in versione integrale.
Ci attende una missione difficile ai confini dello spazio e del tempo (ne manca poco prima della chiusura del giornale).
Uno sguardo d'intesa con gli altri membri dell'equipaggio (sì lo so non c'è nessuna astronave ma qui in redazione si usa dire sovente che siamo tutti sulla stessa barca e tanto basta.).
Vengono alzati gli schermi protettivi (leggi 'persiane') per difenderci dai raggi (dell'ormai incipiente sole estivo). I monitor vengono regolati sulla massima potenza... la redazione è pervasa dal ronzio dell'hard disk dei PC: si parte!



OLTRE LA PRIMA IMPRESSIONE

Di Star Trek avevamo già parlato nella prima impressione di Aprile; allora erano subito venute alla luce due caratteristiche fondamentali del gioco: la grande grafica, e l'enorme flessibilità di gioco. Fermo restando che la dinamica di gioco richiama alla mente quella di Star Trek 25th Anniversary - cioè si divide tra simulazione di volo con battaglie tra la vostra Enterprise e le astronavi nemiche e una parte "adventure"- qui ci troviamo di fronte ad una mag-

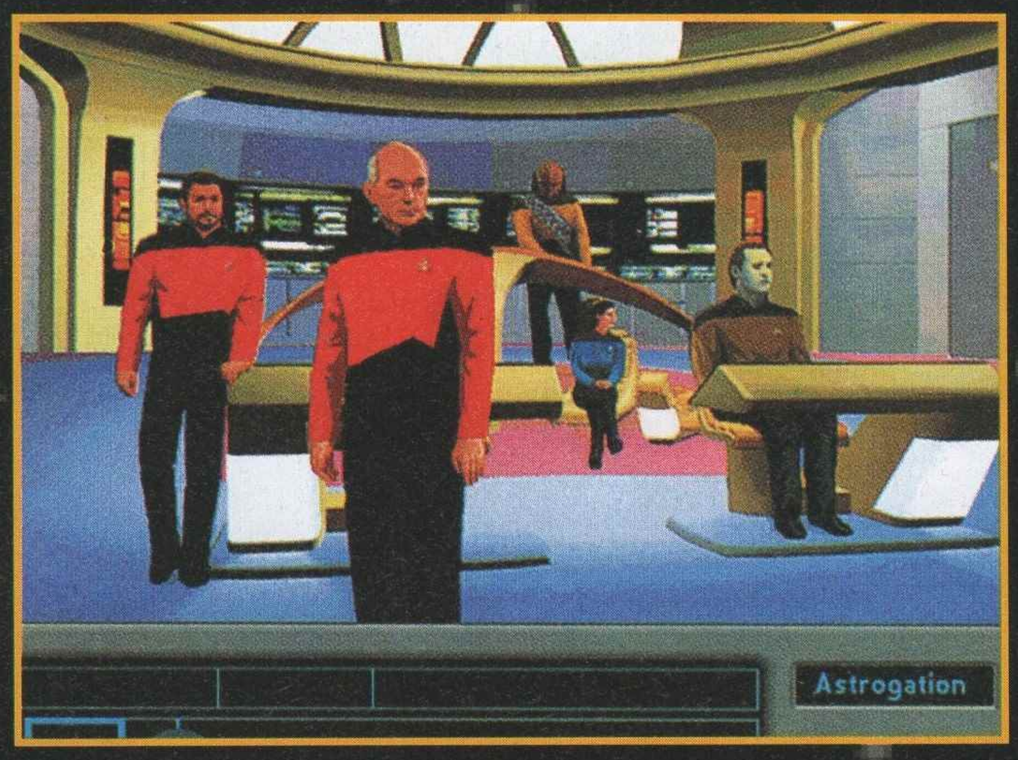


giore libertà d'azione.
In Star Trek 25th Anniversary le missioni partivano sempre ed invariabilmente dal famigerato pianeta Pollux e poi si snodavano secondo uno schema prefissato.
In Strar Trek the Next Generation la possibilità di azione è più ampia, potete scegliere la rotta stellare che più vi aggrada e decidere di raccogliere le trasmissioni di aiuto. Anche se è sempre buona cosa tenere in debito conto le direttive che arrivano dal comando della Federazione.
Sostanzialmente rimane comunque l'ottima impressione (prima) ricavata nel numero di Aprile.

LA CIURMA

A parte quella che fa parte della redazione, il viaggio sull'Enterprise prevede una serie di protagonisti ex-aequo, gli stessi che compaiono nella serie di telefilm. Si parte dal capitano Jean Luc Picard, grande diplomatico, al comandante William T.

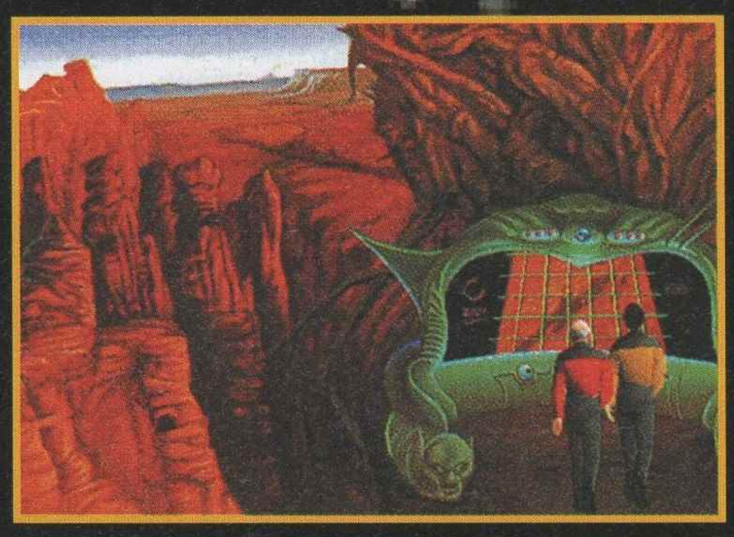
Riker, ufficiale in seconda, un tipetto un po' più irruento, alla Kirk.
Poi c'è un androide, il comandate Data, assolutamente distaccato e razionale, una specie di Spock tecnologico, che oltretutto con tutta quella plasticaccia che si porta addosso non è né biodegradabile né riciclabile, ponendo seri problemi in chiave ecologica.
Poi abbiamo La Forge, con il suo sensibilissimo visore che lo fa assomigliare in un modo terrificante al capo degli X-Men, l'unica differenza tra i due è che uno è bianco e l'altro è nero. Roba da poco se si pensa ai grandi miracoli della chirurgia estetica: vedi Michael Jackson.
Ed infine come in ogni favola che si rispetti è la volta della bella, il consigliere Deanna Troi, affascinante ufficiale che dà dei punti anche alla nostra Silvia, e della bestia, il corpulento e poco rassicurante tenente Worf il cui motto è: "Con la violenza non si ottiene niente... ma è sempre meglio darle che prenderle!".



TRATTARE O NON TRATTARE

"Caporedattore, Caporedatore!", l'invocazione è del redattore in seconda. "Il volto di un losco figuro, un Garidiano, invade lo schermo del PC!". Hanno invaso lo spazio della Federazione e a questo punto si prospetta immediatamente la possibilità di verificare la flessibilità del gioco.
Le alternative prevedono che si possa decidere di incenerire la nave dei Garidiani oppure di trattare con loro e convincerli amichevolmente ad abbandonare i confini dello spazio della Federazione.

Comandante Data, una specie di Spock tecnologico pieno di plastica e di necrosi...



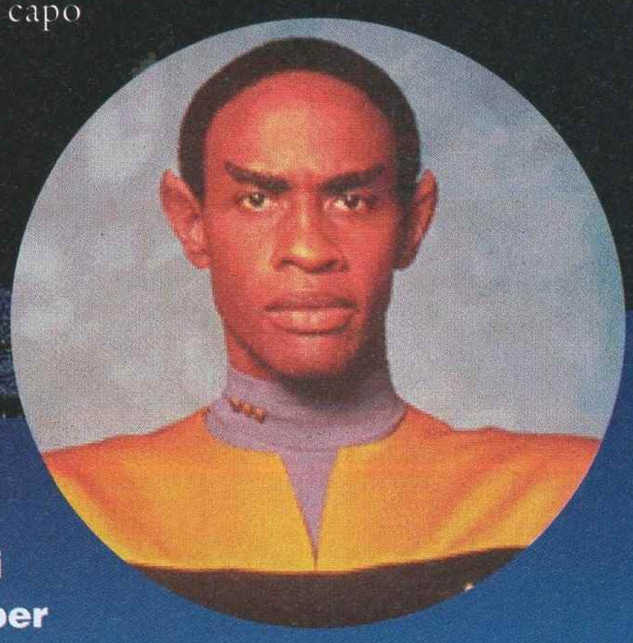
Per quanto ci riguarda abbiamo scelto lo scontro armato perché come dice un nostro redattore:
"E' ora di finirla con tutti questi giochi in cui bisogna parlare, parlare, parlare con gli alieni... io voglio solo disintegrarne un paio di dozzine in allegria!".

TELETRASPORTO

Dopo una sana battaglia galattica non c'è niente di meglio che scendere su qualche pianetucolo inesplorato per una bella missione ricognitiva. Il redattore in seconda propone di teletrasportarci alla gelateria giù da basso per un bel cono - fuori ci sono 32 gradi -, la proposta viene immediatamente bocciata e la parola passa al più affidabile La Forge.
Per riuscire ad atterrare su un pianeta dovete per prima cosa entrare nella sua orbita, a questo punto siete liberi di scegliere il luogo dove preferite essere teletrasportati, magari ritenendone uno più sicuro od opportuno di un altro.
In questo caso i componenti della squadra e l'equipaggiamento vengono scelti automaticamente, ma si tratta solo di uno dei pochi casi in cui non è possibile interagire.
La dotazione base è costituita come nei precedenti episodi da un tricorder, un phaser regolabile e un tricorder medico nel caso sia presente la dottoressa Crusher.
Inoltre, se proprio non riuscite a completare una missione potete tranquillamente tornare sull'Enterprise per riposarvi, e ritentare con maggior fortuna da un'altra parte, senza rimanere bloccati per mesi e mesi in attesa di sviscerare l'arcano.

GESTIONE MEZZI

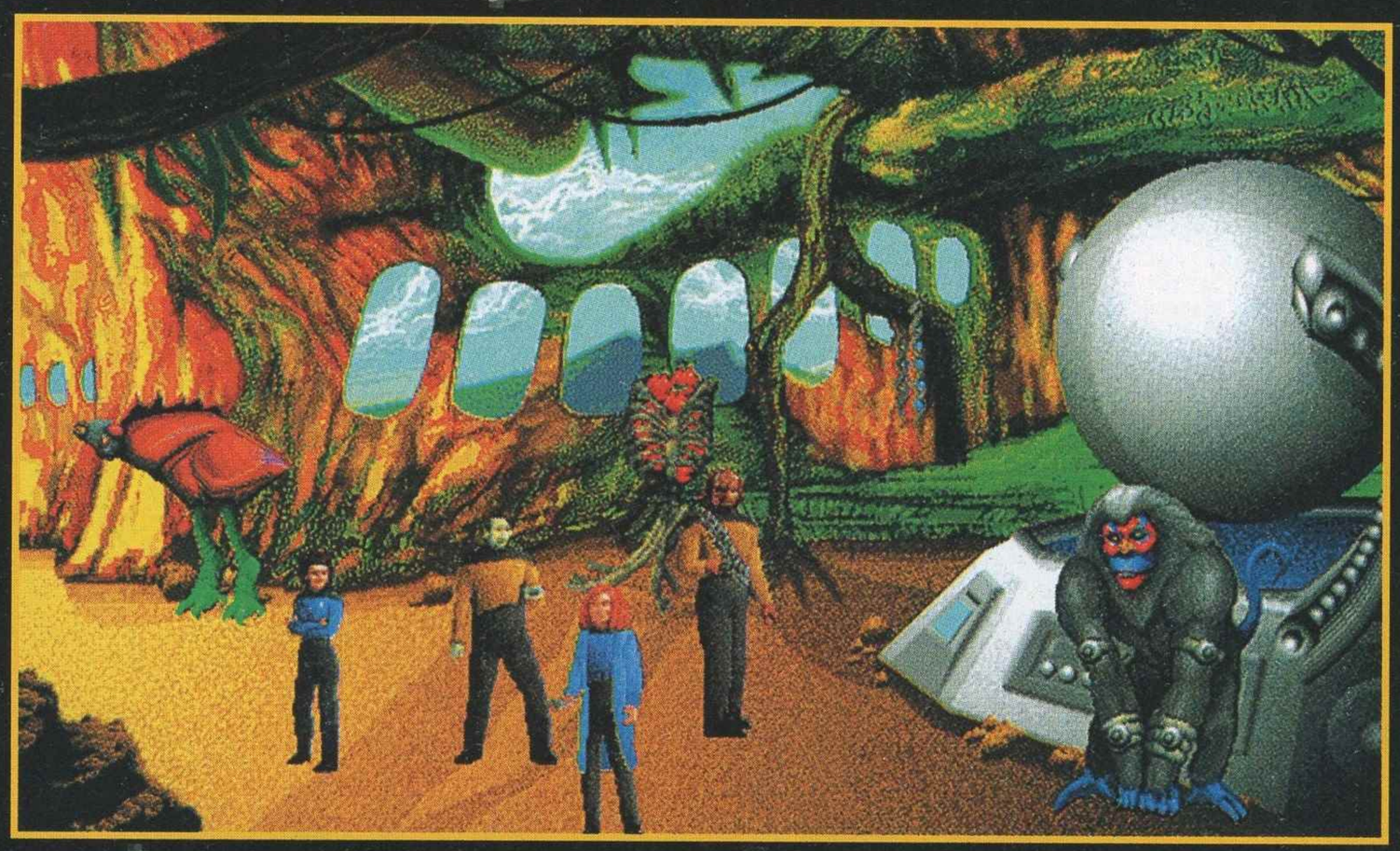
Il divertimento e la difficoltà insieme di Star Trek Next Generation, consiste nella grande libertà di gestione di risorse e uomini; diventerete alla stregua di un capo



STAR TREK VOYAGER



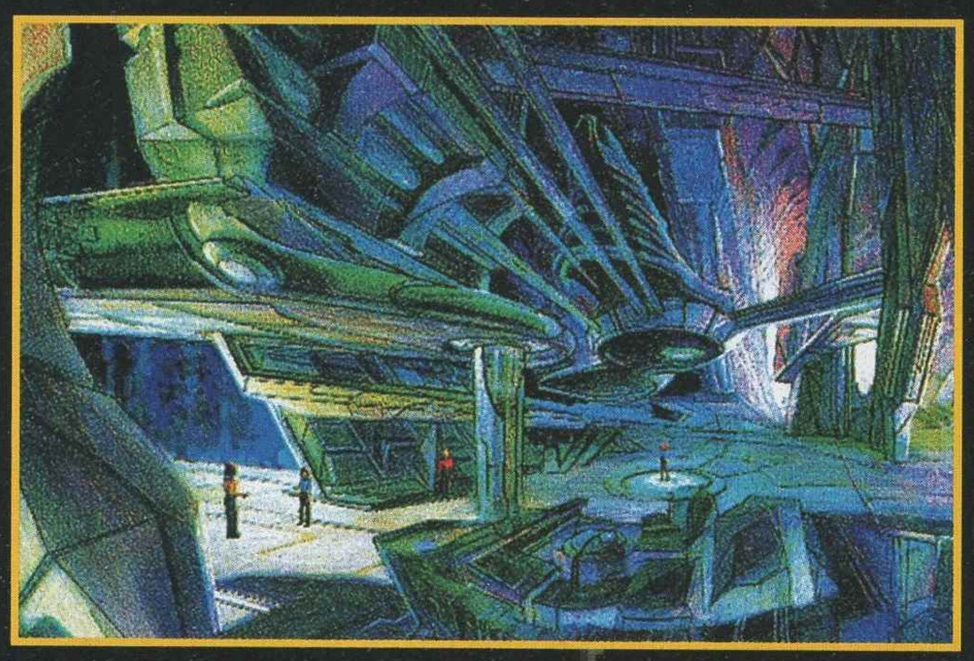
Già abbiamo subito uno choc profondo nel vedere spazzati via tutto d'un colpo Kirk, Spock e compagnia. Ed ecco che anche Picard e soci, a cui non ci siamo ancora affezionati completamente e che solo di recente stiamo iniziando a conoscere bene, sembrano in procinto di lasciarci. Infatti dagli Stati Uniti sta per arrivare una nuova serie di telefilm intitolata: "Star Trek Voyager", con una serie di protagonisti tutti nuovi, tra questi un particolarissimo vulcaniano di colore... Ci sarà presto anche un ulteriore gioco su Cd-ROM con protagonisti i nuovi attori di Star Trek Voyager? Può darsi... per il momento beccatevi queste immagini in anteprima.



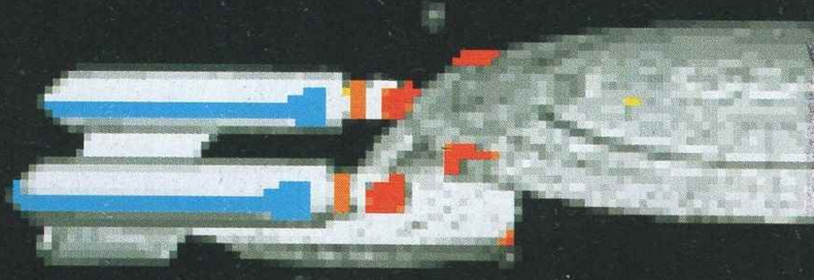
A voi tocca scegliere la tattica, la potenza delle armi, prendere in pugno la situazione...

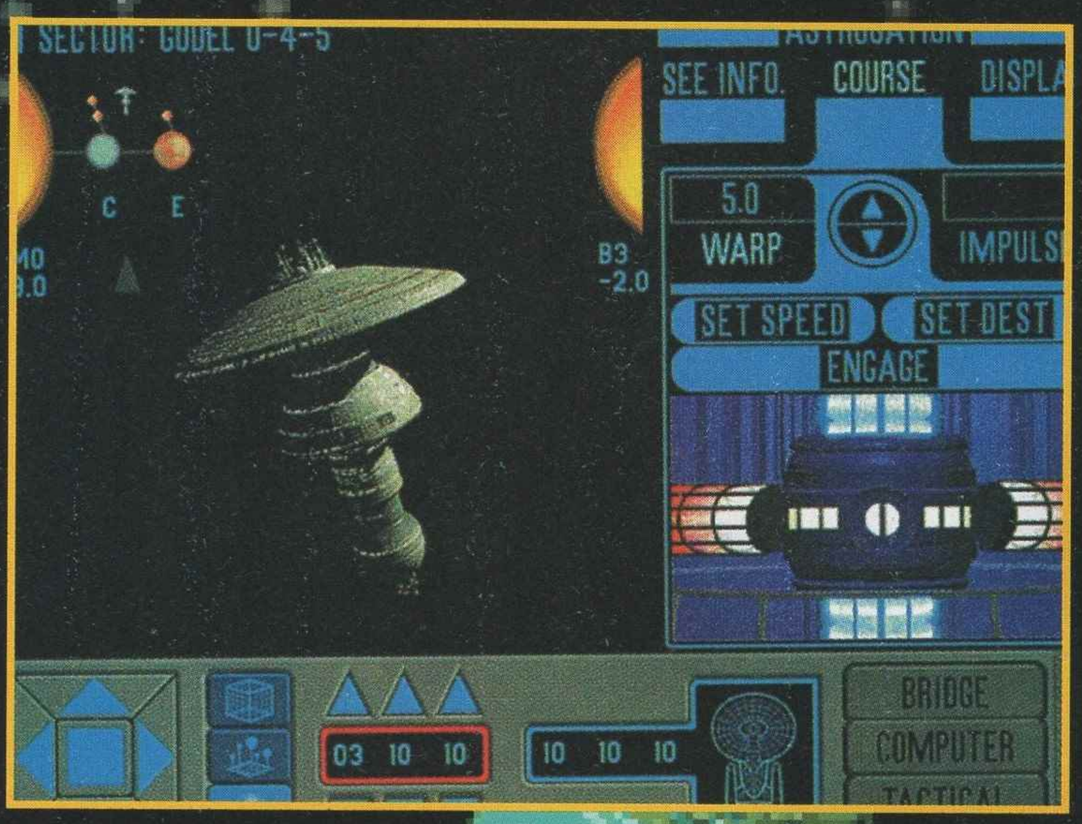
GRAFICA "SPAZIALE"

Abbiamo detto della giocabilità molto elevata, sicuramente maggiore che nei precedenti episodi, affrontiamo ora l'altro elemento che contraddistingue in modo evidente Star Trek Next Generation: la grafica.
Ad alta risoluzione in texture mapping che delineano molto bene i personaggi conferendo loro un effetto 3D notevole.
Naturalmente tutta questa meraviglia per essere apprezzata pienamente richiede una scheda SVGA, tanto per incominciare, e una bella configurazione hardware in secondo luogo.
La parte degli effetti speciali è completata da una considerevole quantità di dialoghi digitalizzati e da un sonoro pressoché perfetto!



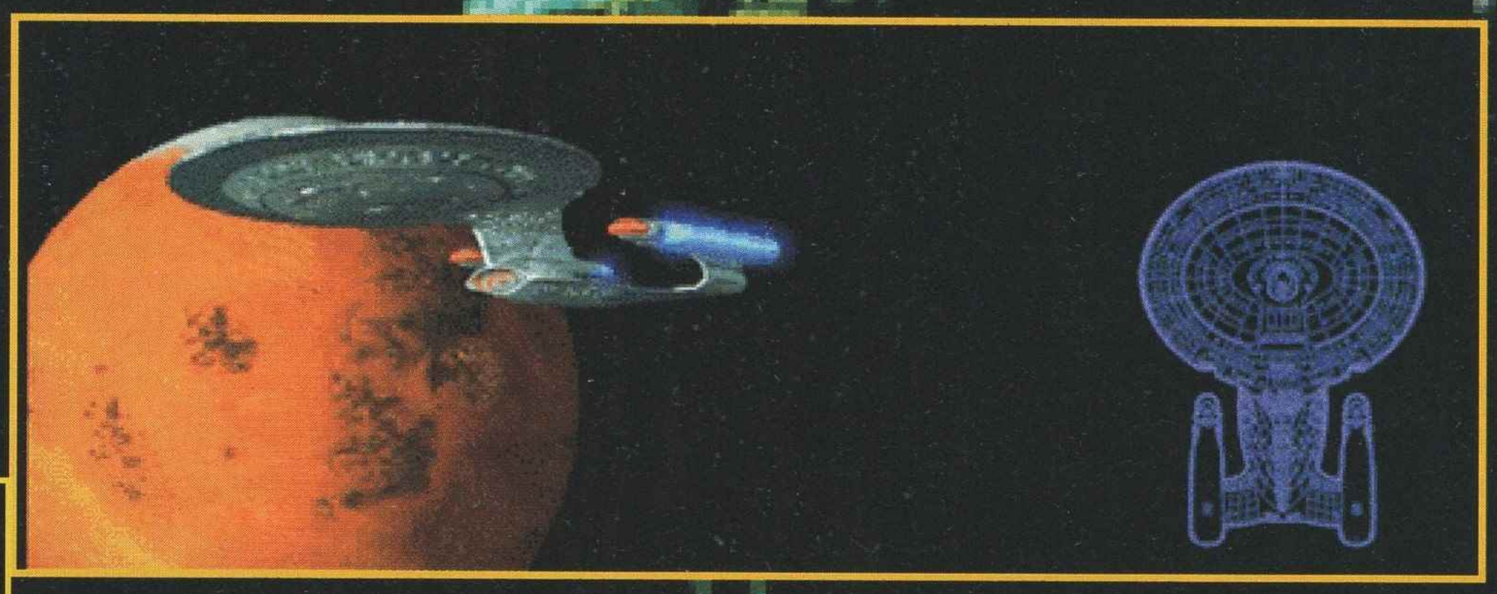
del personale intergalattico, parlando con i membri dell'equipaggio e ottenendo da essi la massima collaborazione per le missioni, un po' come succedeva nel mai troppo citato Star Trek 25th Anniversary.
Dovrete scegliere la tattica dei combattimenti, la potenza delle armi impiegate, accedere alla sala macchine per verificare che tutto sia a posto.





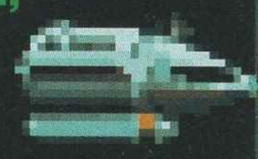
INTERFACCIA

E' costituito da quattro icone fondamentali, una per parlare, una per prendere, una per fare e una per dare.
Inoltre esiste uno spazio dove collocare tutti gli oggetti che si raccolgono nel corso di una missione, la quantità di oggetti trasportabile è illimitata e questo semplifica non poco le cose.



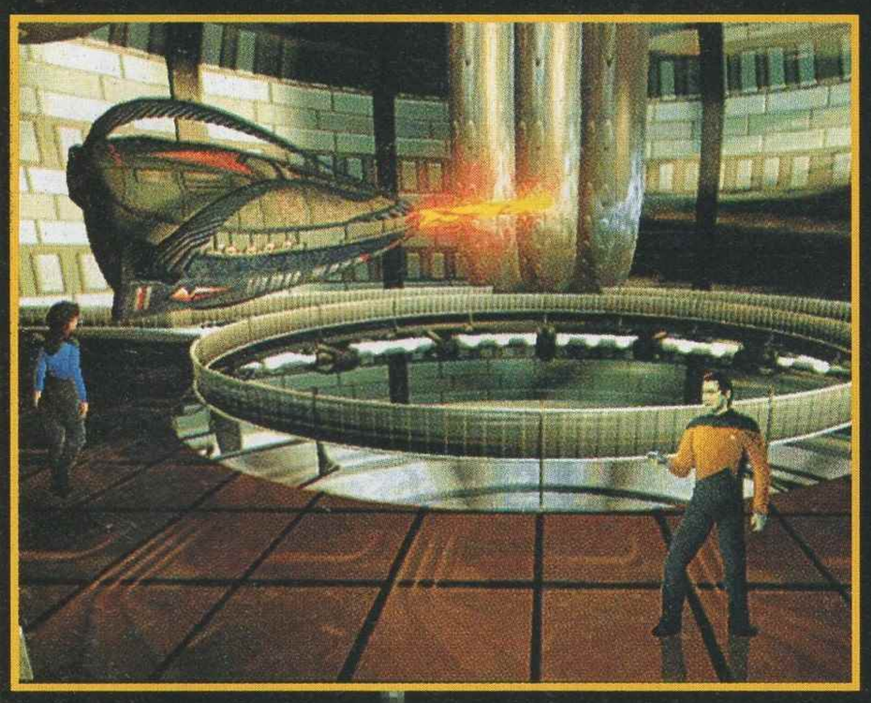
NOTA BENE

Anche se esiste un vero e proprio abisso grafico, per gli amanti del genere startrekkiano consigliamo vivissimamente Star Trek 25th Anniversary, con cui abbiamo giocato per anni qui in redazione e Star Trek Judgement Rides. Inoltre, per conoscere tutti, ma proprio tutti i segreti dell'Enterprise è assolutamente necessario Star Trek The Next Generation Technical Manual, recensito nel numero di Marzo.

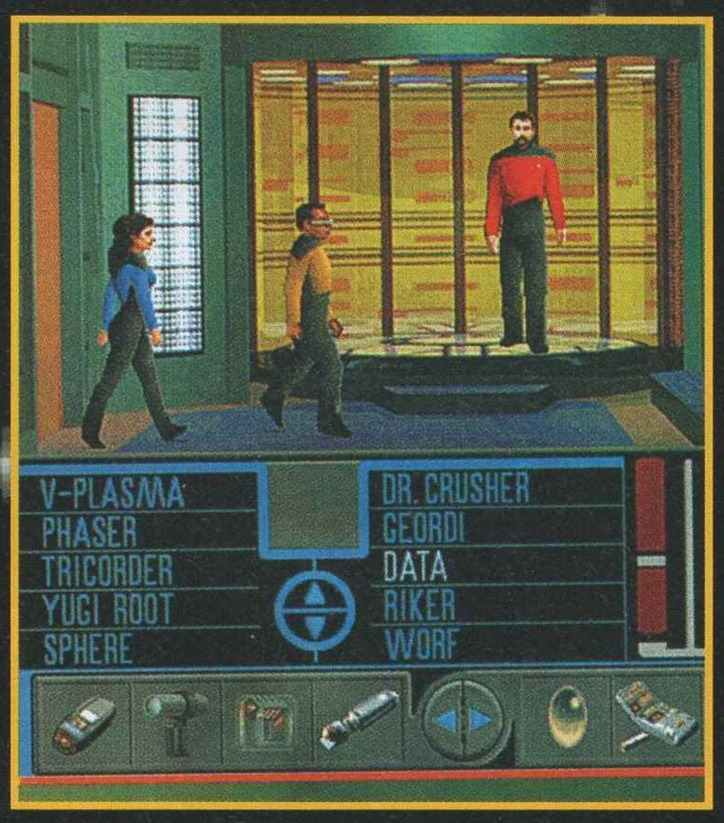


SI TORNA ALLA BASE

"Possiamo uscire dal gioco, Caporedattore... La nostra missione è conclusa!". Con il solito messaggio striminzito il redattore in seconda mi avvisa che il fantastico viaggio a bordo della USS Enterprise è finito... Si spengono i motori, pardon i PC e si torna alla routinante vita di redazione, ma c'è



"Ma chi c'è sul ponte di comando dell'Enterprise? Dov'è finito Capitan Max?"



ancora qualcosa di importante da fare: scrivere la recensione.
Dal diario di bordo del Caporedattore addì 5 Giugno 1995... Cominciano qui i viaggi della USS Enterprise. Missione: la scoperta di nuovi mondi e di nuove forme di vita... per arrivare là dove nessun redattore è mai giunto prima...

Claudio Poli





Genere: Arcade
Casa: Spectrum Holobyte
Sviluppatore: Interno

Pro

Grafica superlativa.
Interfaccia molto funzionale.
Dialoghi digitalizzati.
Giocabile e vario.

Contro

Occorrerebbe un Pentium 60.
Sonoro non sempre azzeccato rispetto alle situazioni di gioco.
Enigmi molto facili.

PC CD-ROM

La configurazione minima per STNG è di un 486 a 33 Mhz (meglio 66) con 8 Mb di RAM. Vivamente consigliato un bel Pentium 60 con 8 Mb di RAM e SVGA. Supporta la sound Blaster AWE 32 e le principali schede sonore.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

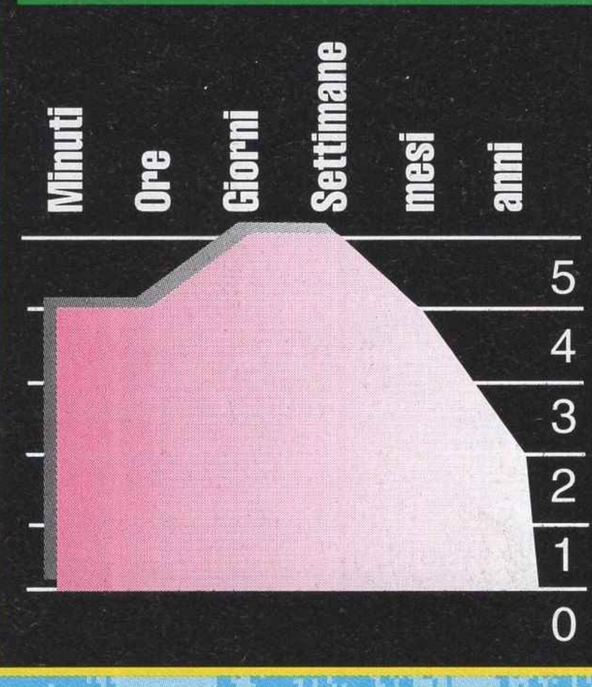


K VOTO 919



Bello, bello, bello! Star Trek The Next Generation si era guadagnato già in sede di prima impressione un bel 910, ed il giudizio è rimasto tale, anzi è migliorato. I punti di forza di questo nuovo episodio della serie Star Trek sono la grafica e la grande giocabilità che trova riscontro in una grande varietà di missioni, e nella possibilità di portarle a termine sviluppando tattiche personali senza seguire uno schema precostituito. L'unica grossa pecca di STNG è la richiesta di un hardware abbastanza sostenuto per godere appieno le animazioni e la grafica sensazionali.

CURVA D'INTERESSE



SLAM CITY WITH SCOTTIE PIPPEN

Un gioco full immersion in un ambiente tipicamente americaneggiante, dove graffiti, belle ragazze e, soprattutto, un pallone da basket con relativo canestro, fanno da padroni.

Si parla sempre più spesso di film interattivi, e stiamo giungendo a dei livelli veramente incredibili in fatto di grafica e interazione col "mondo virtuale".

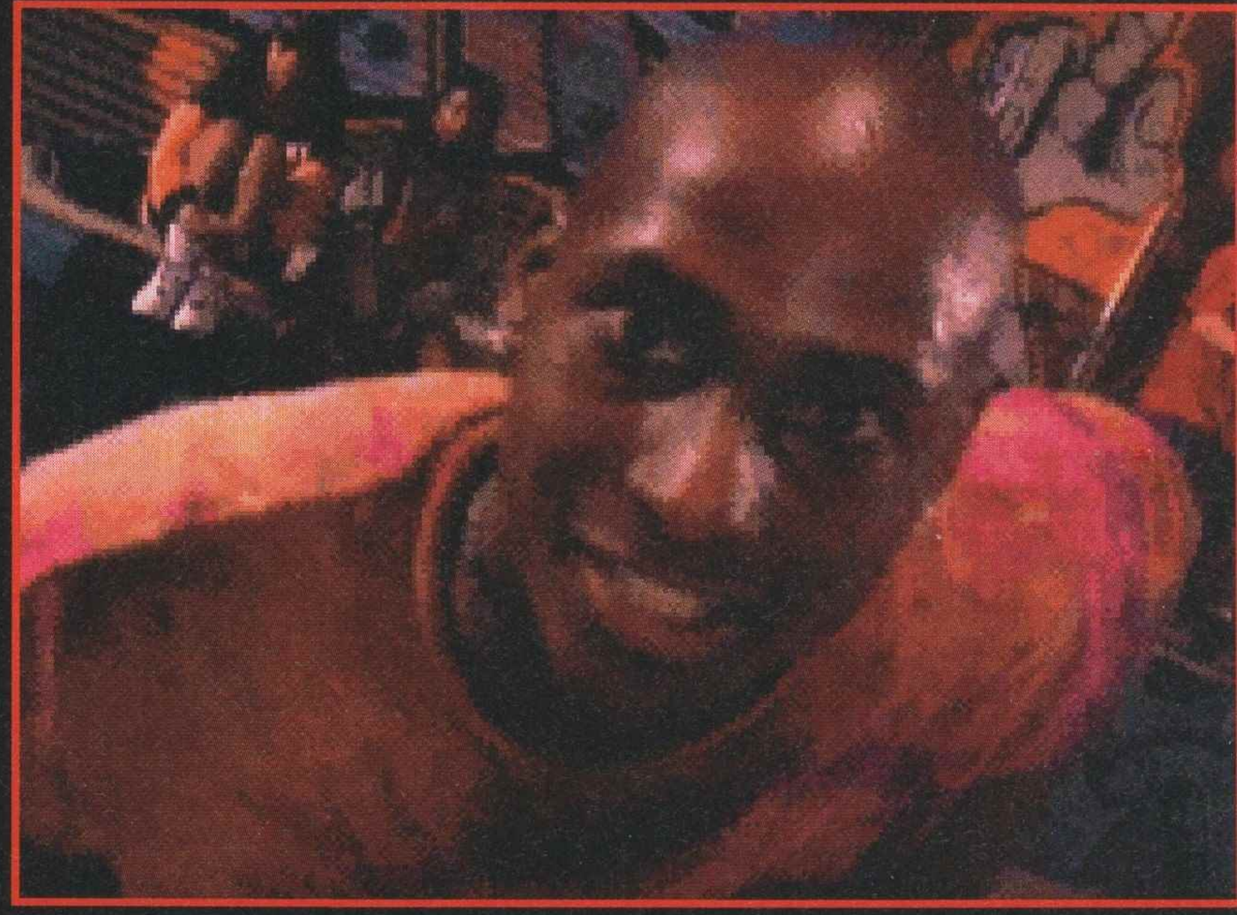
Alcuni dettagli e concitate scene di gioco: tutte in full-motion.



E' il caso di Slam City, un film interattivo dove si gioca a pallacanestro con personaggi più o meno famosi, ma che sicuramente non badano a "scortesie" quando si tratta di uscire con la bella di turno o per mettere la palla nel canestro.
La presentazione immerge immediatamente il giocatore nell'ambiente, e una musica rap scandisce le numerose azioni dimostrative di tiri a canestro effettuate dai vari protagonisti, talvolta non proprio corrette.
Quattro CD-ROM costituiscono il database di ciascun giocatore. Difatti ogni CD rappresenta ciascuno dei nostri possibili avversari. Basta inserire il CD prescelto nell'unità, e il duello può incominciare.
Nel gioco siamo un "nuovo arrivo" della compagnia, un ragazzino che cerca di contrastare l'esperienza "stradale" dei vari protagonisti.
Il gioco è un duello che si svolge uno contro uno, e la cattiveria che ci si deve mettere per sconfiggere l'avversario è decisamente esagerata, ma necessaria. Non c'è odio, ma tanta voglia di vincere. Si capisce che la pallacanestro, giocata in questo modo, può far figurare un insignificante ragazzo del Bronx come un campione rispettato da tutti.

Un umile ragazzo venuto dai bassifondi di New York che sfida gli assi dell'NBA

Si gioca con il joystick, che risulta particolarmente comodo da utilizzare soprattutto quando bisogna contrastare l'avversario; ma è altresì possibile usufruire del mouse se non lo si possiede.
I comandi che si possono dare tramite il joystick non sono molti, ma permettono di spostarsi a destra e a sinistra, di tirare a





canestro da lontano e di effettuare una spettacolare schiacciata. Attenzione!!! I nostri avversari non sono dei "pivellini", e capiterà spesso che ci stopperanno con una manata alla Zorzi.



Slam City è una gara di basket in full-motion e quindi un po' particolare rispetto ai classici NBA Live '95 o NBA Jam, forse la sua collocazione è più vicina ai giochi interattivi in full-motion quali Daedalus Encounter, Night Trap. Si tratta comunque di un'ottima rivisitazione del classico "palla nel cesto".

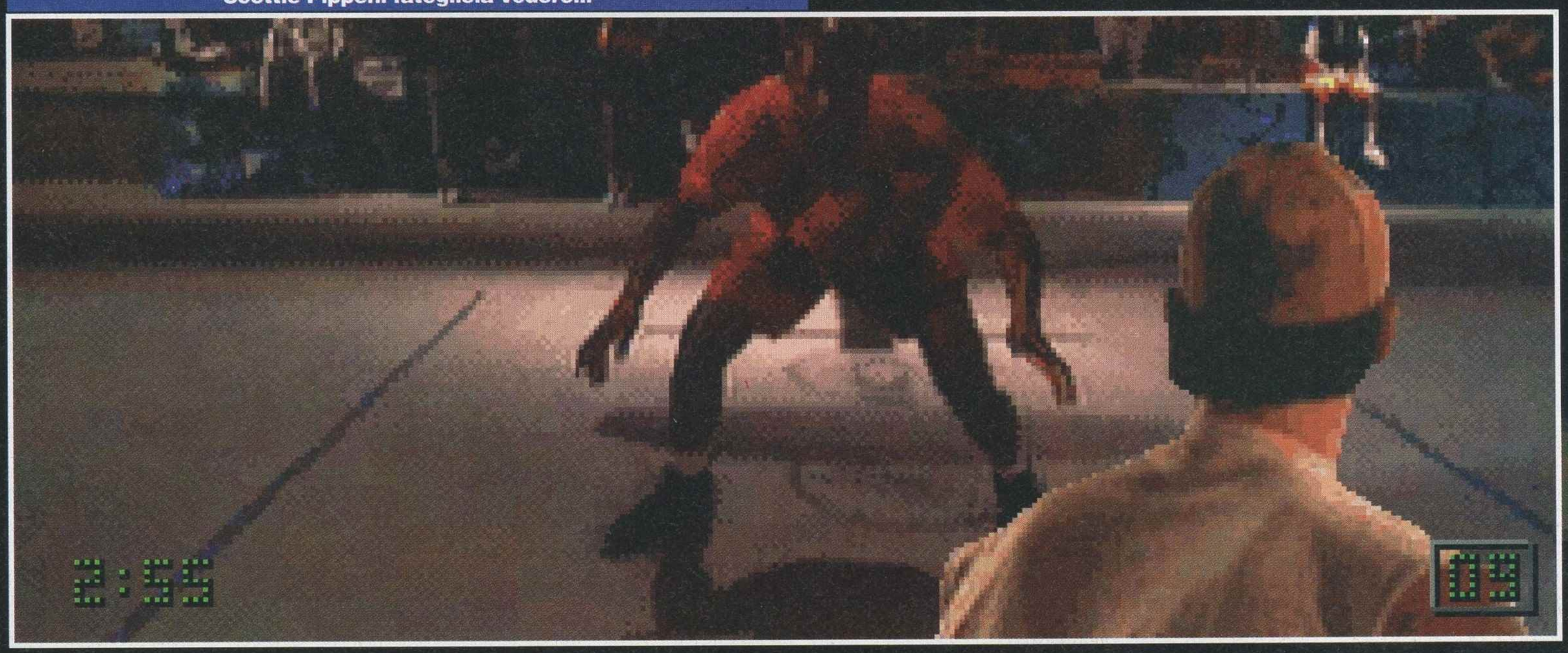
Il menu di apertura del gioco ci offre la possibilità di scegliere il nostro avversario. Verrà visualizzato, comunque, quello contenuto nel CD inserito nel drive, ma è altresì possibile selezionare un altro giocatore e scambiare il CD con un altro a disposizione nella confezione.
Ci sono ben sei possibilità di scelta di gioco. Per chi arriva per primo a sette canestri, chi a undici o a ventuno. Oppure si può giocare contro il tempo, effettuando delle partite da tre, cinque o nove minuti.
Comunque abbiamo dieci secondi per effettuare la nostra azione, pena il cedere la palla al nostro avversario.
Man mano che segnamo, o che il nostro avversario impietosamente ci umilia con delle schiacciate da manuale, e quindi tra uno step ed un altro, numerose scenette di "vita americana" allietano i presenti.
Ragazzi che cercano di corteggiare ragazze con battutaccie del tipo: "Hei, baby, il mio nome è Dolcezza. Cosa ne pensi?!?". Frasi che qui in Italia si accompagnerebbero ad un sonoro "mavaffa...".
Del resto in America è sempre esistito il protagonismo, il fatto di eccellere sugli altri. E quindi in questo gioco, per poter essere considerati dal gruppo (e magari per riuscire a farci quella stupenda biondina in short che ci strizza l'occhio di quando in quando) bisogna vincere, anzi stravincere!

I nostri avversari non sono certo dei pivellini... Ma dei consumati professionisti...

I protagonisti del gioco sono numerosi.
Ace (cioè noi), è un nuovo ragazzotto giunto in città in cerca di serie emozioni e di rispetto.
Fingers, che parla poco, e quando dice qualcosa è per far male, soprattutto al nostro orgoglio.
Juice, una ragazzotta di colore, dalla faccia un po' "gonfia". Forse per una schiacciata mal calcolata?!?
Mad Dog, o Cane Cattivo, dagli occhi spiritati e decisamente poco rassicuranti.
Smash, alto, tanto alto da essersi meritato il suo nome.
Scottie Pippen, un vero giocatore di pallacanestro, che nella sua carriera ha segnato una valanga di punti.
Tra gli spettatori possiamo annoverare Brittany, la biondina in short; Silky Smooth, ovvero "il mio nome è Dolcezza..."; Sheila, che non so come fa a stare con uno che si chiama Dolcezza; Dolla' Bill, un bookmaker che punta sempre sugli altri e non su di voi; G-Man, che



Sfidate "uomo contro uomo" assi del calibro di Scottie Pippen: fategliela vedere...



Mad Dog: che cosa vuole "veramente" da noi... Si tratta comunque di una sfida all'ultimo sangue...



Avete presente con che razza di sventole vanno in giro con gli assi NBA?



annota sempre ciò che succede in campo; Malik e Jeff, due elementi che non hanno una sarta che gli sistema il cavallo dei calzoni.
Insomma, ci sono tutti gli ingredienti perché questo gioco faccia parlare di sé per tanto tempo ancora.
Anche perché non sopporto di sentirmi un perdente.

Luca Monticelli



SLAM CITY
WITH SCOTTIE PIPPEN

Genere: Azione
Casa: Digital Pictures
Sviluppatore: Digital Pictures

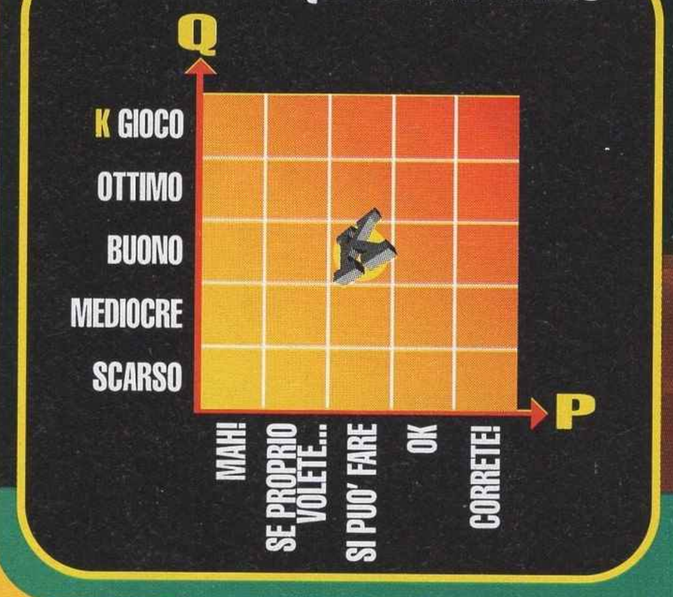
Pro
Grafica e interazione col mondo virtuale decisamente avvincente e realistica.
Sonoro superbo e animazione fluida.

Contro
Forse troppa violenza per uno sport famoso come la pallacanestro. Il rispetto non lo si dovrebbe acquisire picchiando qualcuno.

PC CD-ROM

Bisogna necessariamente possedere un 486/33 Mhz se si vuole avere una animazione abbastanza fluida. Meglio se si possiede un 486/66 con 8 MB di RAM. L'unità CD-ROM è sufficiente sia a doppia velocità, con un transfer rate di almeno 300 KB/sec.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



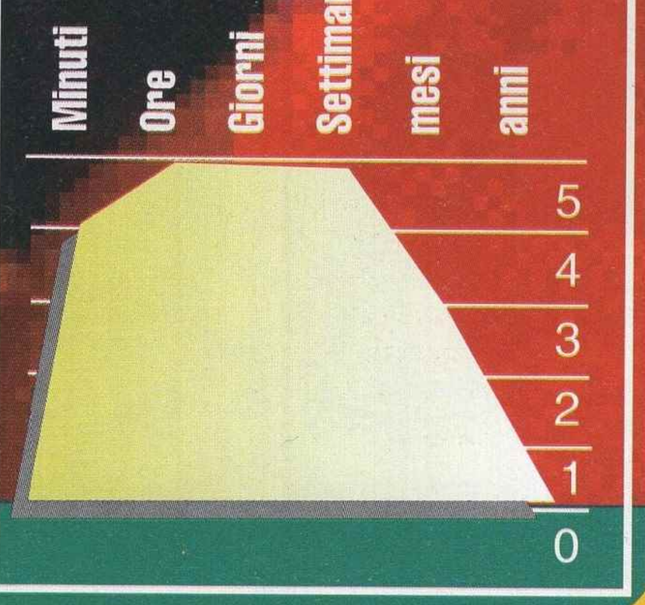
K VOTO
899



I patiti della pallacanestro possono dare libero sfogo alla propria passione nelle numerose azioni contro gli assi del settore. Imparate a farvi rispettare segnando più canestri del vostro avversario. Potreste, forse, riuscire a conquistare il cuore di una biondina tutto pepe... ma a pensarci bene, ne vale veramente la pena ?!?
Un ottimo film interattivo dalla grafica davvero eccezionale, che non può mancare nella vostra collezione di CD-ROM.

QUESTO PRODOTTO CI E STATO GENTILMENTE OFFERTO IN VISIONE DA **PERGIOCO**

CURVA D'INTERESSE



Il nuovo modo di imparare passa dal divertimento



E si fissa nella memoria.

Oggi c'è un nuovo modo di imparare divertendosi: 5 nuovi CD Rom di RCS New Media, che ti accompagnano nelle scoperte più entusiasmanti, che fanno battere il cuore e lavorare il cervello, a tutte le età. Tra parole, video, foto, musica, grafici e animazione, potrai apprendere i misteri del corpo umano, della tecnologia, delle parole e delle scienze. Sempre alla guida di una "spedizione" in lingua inglese, che comandi tu in modo interattivo. Lo dicevi sempre che doveva esistere il modo per imparare divertendosi. E oggi c'è, in 5 CD Rom che non puoi perdere.

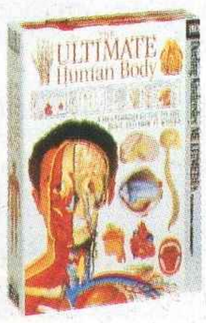


EYEWITNESS Encyclopedia of Science

• 80.000 voci • più di 550 fotografie e illustrazioni • oltre 20 animazioni a tutto schermo • 66 animazioni • 1.200 files di colonna sonora • audio 2 ore

My First Incredible, Amazing Dictionary

•1.000 vocaboli principali e definizioni correttamente pronunciati •17.000 parole •più di 1.000 illustrazioni •oltre 1.250 videate e finestre pop up •850 animazioni •audio 4 ore



The Ultimate Human Body

• 90.000 termini pronunciati e scritti • più di 1.000 illustrazioni • oltre 7.000 videate e finestre pop up • oltre 90 animazioni • 1.400 suoni ed effetti sonori • audio 1 ora

Sì, voglio vedere subito tutte le opere Dorling Kindersley e risparmiare 5.000 Lire già al primo acquisto. Con questa richiesta invio 5.000 Lire come contributo spese. Godrò quindi di uno sconto immediato di 5.000 Lire al mio primo acquisto, sia che lo effettui in negozio, sia che richieda di inviarmi l'opera direttamente a casa.

Nome _____

Cognome _____

Via _____ N° _____

CAP _____ Località _____ Pv _____

Pref._____ N° telefono _____

Compila, ritaglia e invia in busta chiusa a:
RCS New Media c/o Simad - c.p. 159 - 24047 Treviglio BG



CTO Distribuito nei migliori negozi da CTO spa **Tel. 051/61.67.711**



KINGDOM
The Far Reaches

"Mille e mille anni fa regnavano i Re d'Argento. Non molto è ricordato di quei tempi remoti ma i castelli vuoti, i templi in rovina e la perduta grandezza di quelle città permea le nostre Leggende...".

Così inizia la storia dei Cinque Regni, lo scenario che attornia la figura di Lathan Kandor, un giovane apprendista al servizio del grande mago Daelon, unico superstite dell'ordine dei Grandi Maghi, istituito dai Re d'Argento per prevenire la perdita della Conoscenza.
A capo di questa potentissima congrega era posto un Arcimago, dotato del potere del talismano della Mano, fonte e fulcro di tutta la magia.
Cinque i regni, dicevamo, e cinque le Reliquie (oggetti impregnati di un enorme potenziale magico) da recuperare per dominarli.
Lathan è stato cresciuto ed addestrato per questo compito, nella speranza che non faccia la fine dei suoi molti predecessori, morti nella ricerca o corrotti dal male.
Il gioco può essere affrontato in due livelli differenti: come Mago apprendista (che si conclude abbastanza facilmente) o come Incantatore (buona fortuna).

In ogni caso tre sono le reliquie che vanno recuperate direttamente dall'Hand of Mobus, l'assoluta autorità nella terra dei Cinque Regni, per liberare la principessa Grace Delight dalle mani del malvagio Drakesblood.









Ad ostacolarvi ci sarà il sanguinario emissario del nefando Torlock, Drakesblood, che tenterà di fermarvi, preferibilmente ricorrendo alla vostra morte. A complicare l'*ambaradan* ci si mettono gli innumerevoli e poco pazienti mostri erranti (creature senza anima né poesia) che semplicemente vi odiano in quanto essere vivente.
Morbus e Torlok sono i due malvagi fratelli

responsabili di tutte le disgrazie di queste terre: è a causa della loro primogenia lotta per il potere che il Mondo è ridotto nello stato in cui lo trovate.

IL GIOCO

Per passare dalla schermata "avventura" alla schermata "mappa" basta cliccare con il mouse sull'occhio alla destra dello schermo. A volte diventa un po' troppo punta-e-clicca, ma vi ci abituerete abbastanza in fretta. Il mouse attiverà automaticamente le finestre-esplicative per ogni oggetto utilizzabile che apparirà sullo schermo. Sempre sulla destra dello schermo c'è l'Albero di Dendreon che contiene i tasti di Moviola (<), l'Avanzamento Veloce (>>), l'Aiuto (da dove si può ricaricare un gioco, iniziarne uno nuovo, salvare, abbandonare, accendere e spegnere la musica), l'Occhio di Viaggio (di cui abbiamo già parlato) e il Braccio della Vita (che indica la vostra condizione "clinica": Good, Poor, Dead). Il Tronco di Kirkwood è l'inventario, appare in basso allo schermo e mostra le armi o le magie disponibili (vedi specchietto a parte). Kingdom - The Far Reaches è un buon gioco che si basa molto su entusiasmanti filmati ricchi di animazione e di effetti sonori. Forse è proprio in questa carta vincente che si annida l'unica pecca: a lungo andare sembra che sia la macchia a fare la maggior parte del lavoro, lasciandoci da vedere un bel filmato.

A completare l'"ambaradan", ci si mettono innumerevoli e poco pazienti mostri erranti...











PERGAMENE:

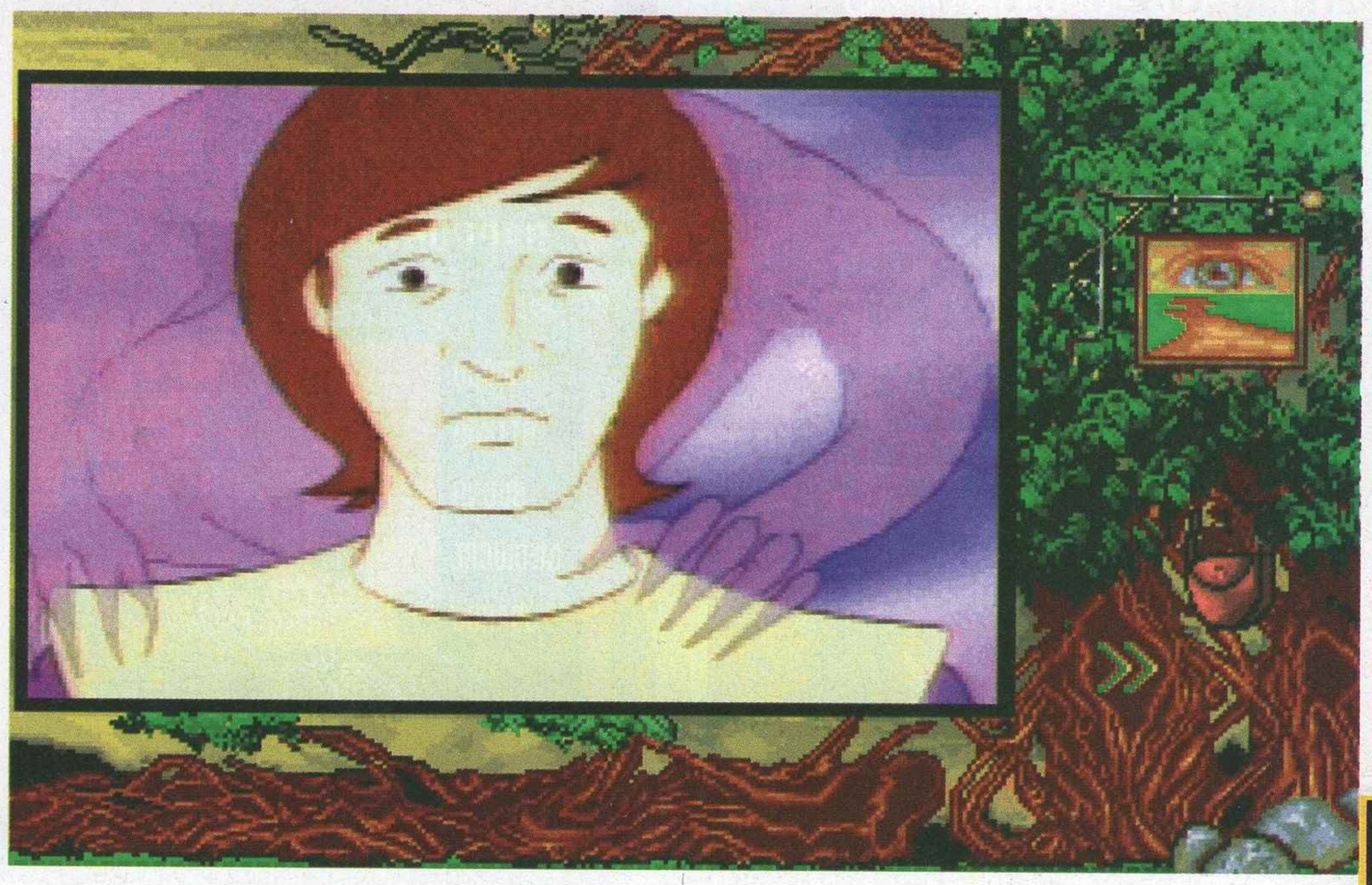
- Magia del Vedere - Ridona la vista ai ciechi e mostra le cose nascoste.
- Magia della Liberazione - Rivela trappole e scioglie le cose incastrate.
- Magia della Comprensione - Svela le rune segrete e aiuta negli incontri pericolosi.
- Magia del Viaggiare - Teletrasporta il mago. Non si usa in condizioni di salute precarie.

OGGETTI MAGICI

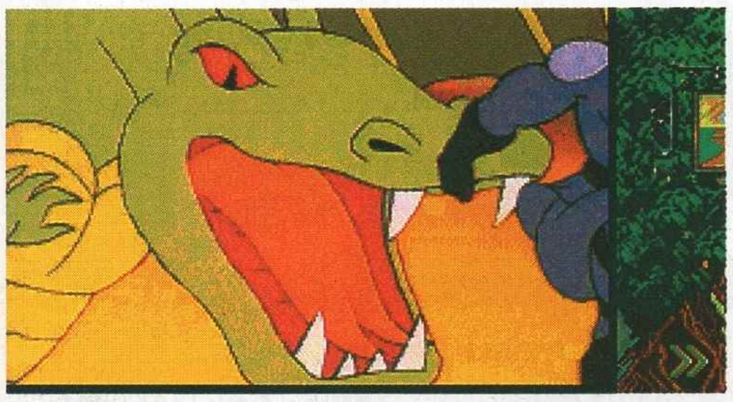
- Cristallo di Kaldar - Protegge dai Maghi delle Piaghe.
- Fuoco Freddo - Una roccia magica che esplode se sottoposta a forte impatto.
- Grande Sigillo d'Onice - Apre ogni passaggio.
- Verga di Legno degli Elfi - Protegge dagli incantesimi.
- Spada di Sangue dei Re d'Argento - La spada sacra perduta, si pensa sia nascosta nell'Antro Oscuro dei Maghi delle Piaghe.
- Scettro Talismano - Simbolo di grande onore, è stato trafugato da alcuni Monaci.
- Arco Incantato - Arma molto potente, al servizio del Bene.

NOTA BENE

Se vi appassionano i cartoni animati interattivi, dove la possibilità effettiva di gioco risulta piuttosto limitata, ma le immagini sono spettacolari e le animazioni degne di un lungometraggio disneyano, allora non potete perdervi un classico: Space Ace, della Ready Soft, recensito sul numero di Aprile.



Potete giocare come Mago apprendista, oppure come Incantatore (buona fortuna)...





- Monete del Pentacolo - Irresistibili per gli avidi.
- Calice d'Oro - Controlla gli Elementali. Attualmente disperso.
- Spiga Argentea - Cresce sulle tombe degli Antichi Re. Molto bella ma altrettanto pericolosa.
- Rune di Iscar - Simbolo degli scomparsi Giudici di Iscar.

RELIQUIE

- Mazza Nera - Talismano che ha salvato la vita al malvagio Mobus.
- Corno da Caccia - Il suo suono si sente a miglia di distanza. Può aprire le porte chiuse.
- Globo di Mobus - Può disperdere le auree magiche.

Luca Fassina





Genere: Cartone animato interattivo
Casa: Interplay
Sviluppatore: Cinematic Multimedia

Pro

Grafica e animazioni eccellenti. Buon sonoro.

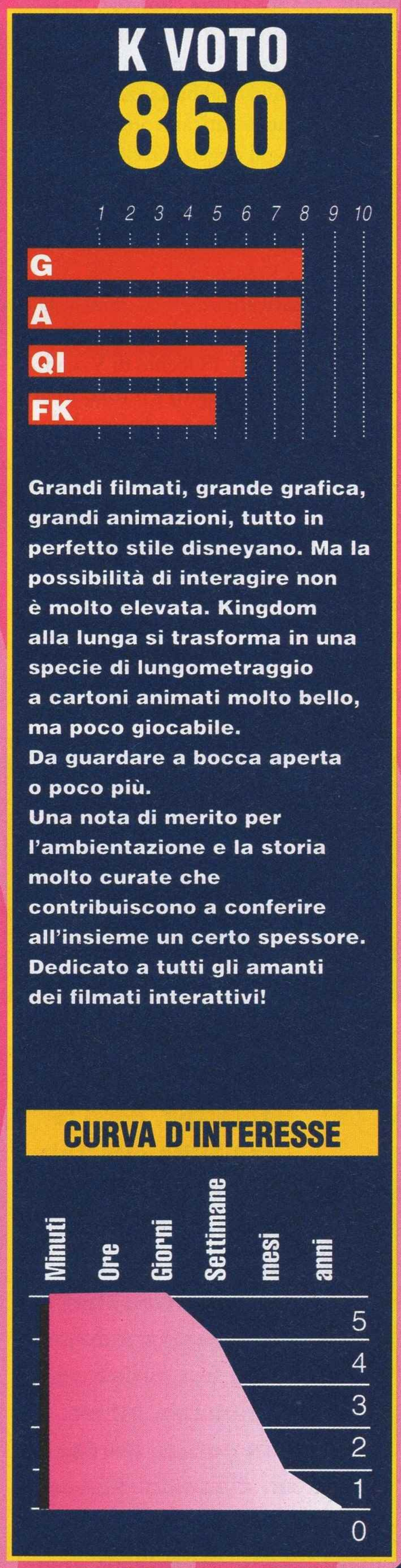
Contro

Tutto sommato la possibilità di interagire con il filmato è bassa.

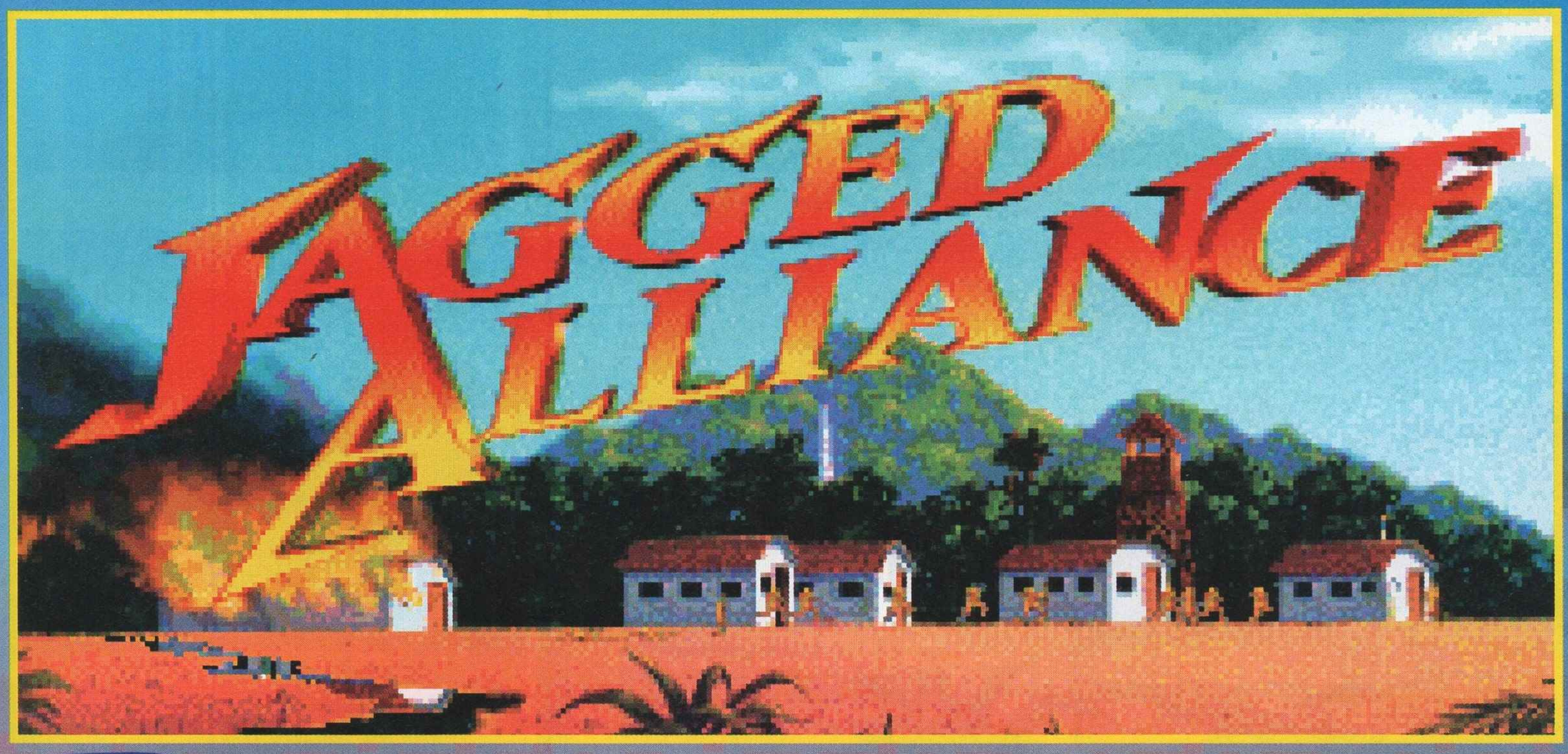
PC CD-ROM

Sistema richiesto: 386, 25MHz, 555K liberi in memoria bassa, grafica VGA, CD-ROM 150 Kb/sec, Soundblaster PRO. Sound Balster 16, Pro-Audio Spectrum Serie. Non richiede installazione.





Grandi filmati, grande grafica, grandi animazioni, tutto in perfetto stile disneyano. Ma la possibilità di interagire non è molto elevata. Kingdom alla lunga si trasforma in una specie di lungometraggio a cartoni animati molto bello, ma poco giocabile.
Da guardare a bocca aperta o poco più.
Una nota di merito per l'ambientazione e la storia molto curate che contribuiscono a conferire all'insieme un certo spessore.
Dedicato a tutti gli amanti dei filmati interattivi!



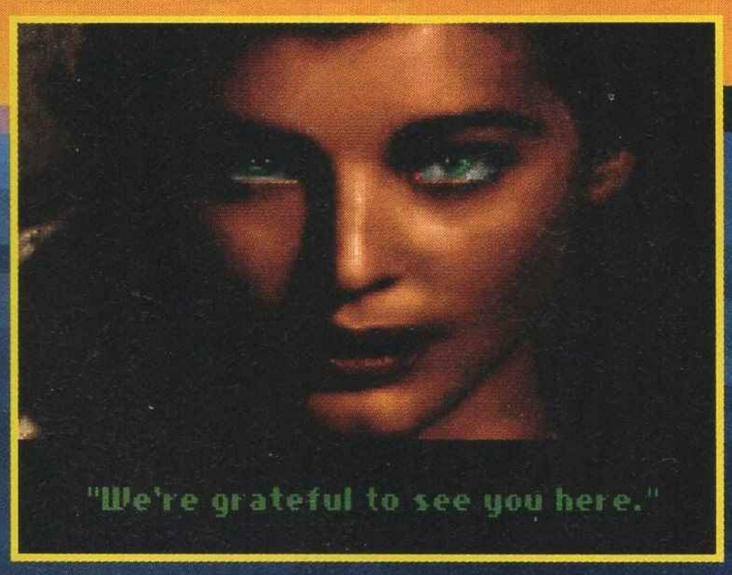
Rispettate la natura e vivrete più a lungo, soprattutto quando gli alberi vi danno una importante medicina...

Non so perché, ma quando c'è di mezzo la sanitàci sono sempre dei "casini". Non è mia intenzione fare un monito all'importante Servizio Nazionale di Previdenza (anche se ce ne sarebbe bisogno, ma di sicuro non in una rivista di videogiochi!), ma il nostro prezioso Capo Redattore, alias Massimo "Max"Carboni, ha bisogno di continue cure (...rare da trovare, tra l'altro...), e se non le trova in farmacia non riuscirà a riempire i nostri occhielli e sommari con battutine ricche di sana ironia, che solo lui riesce a trovare. Noi giornalisti siamo impotenti di fronte a questo personaggio ed alle sue azioni vandalistiche sui nostri autorevoli articoli, in quanto lui è l'ultimo correttore di bozza, ed è fuori dalla nostra giurisdizione...
Scherzi a parte, mi trovo ancora una volta tra voi, cari affezionati lettori, a parlarvi di un gioco, come al solito strepitoso. E' un gioco di strategia, di azione, ricco di logica e determinazione. Si chiama Jagged Alliance, ed è, come testualmente cita la confezione, uno "Strategy Role-Playing Simulation", cioè un gioco di ruolo strategico.
Jagged Alliance vi dà la possibilità di salva-

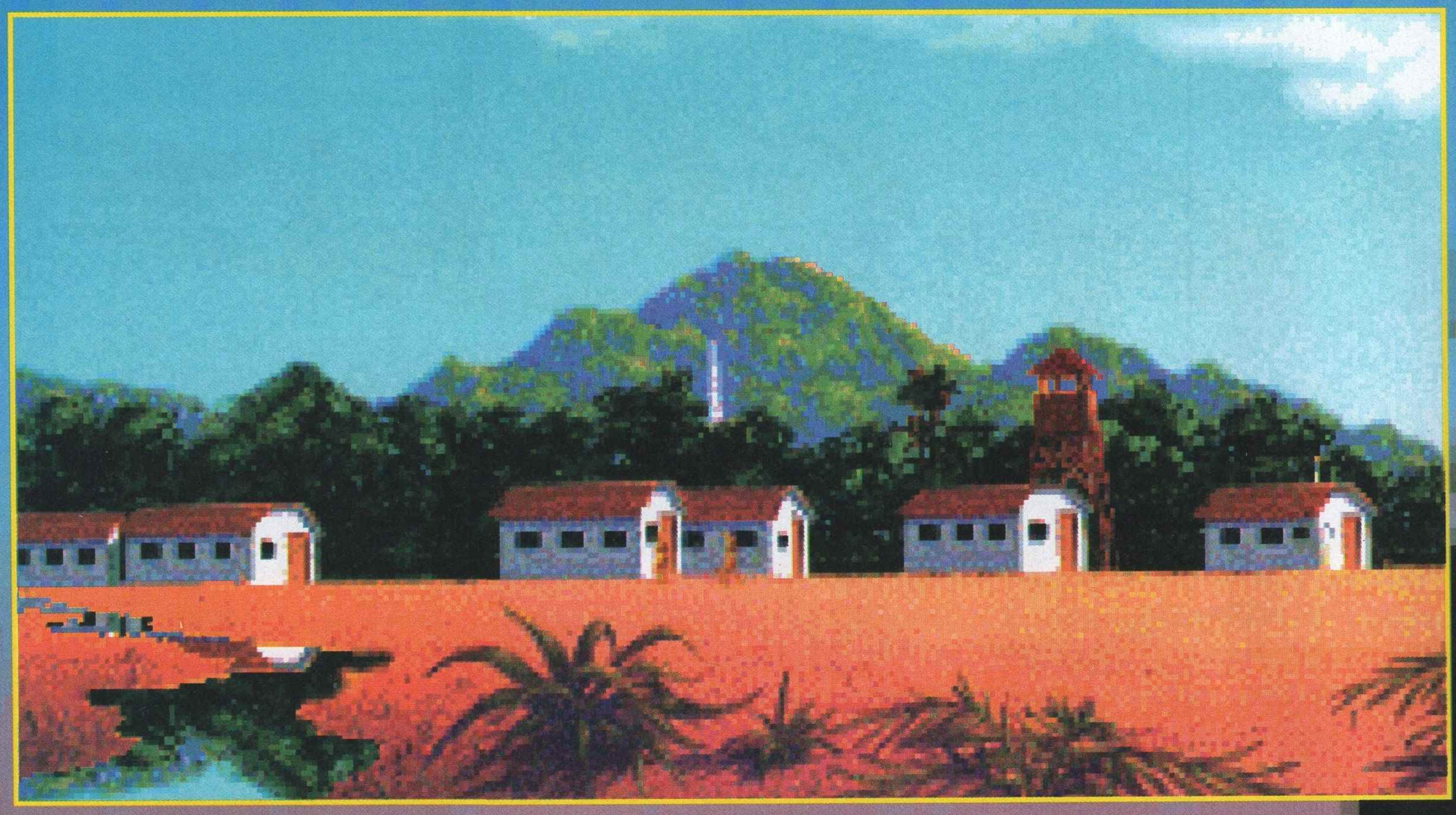
Vieni c'è una casetta nel bosco: è la base di quel fetentone di santino...













Un gioco ambientato nel tipico "ambiente tropicale": e non dimenticate lo spazzolino

guardare una preziosa pianta che contiene una particolarissima sostanza in grado di salvare numerose vite umane. Il problema è che cresce solamente in una sperduta isoletta del Pacifico, Metavira, che è controllata dal maligno Lucas Santino (non fatevi ingannare dal cognome). I due poveri ricercatori, Jack e Brenda (una moretta niente male) mandati sull'isola da una famosa casa farmaceutica, non riescono a farcela da soli a contrastare il perfido Lucas Santino, e chiedono aiuto a voi, che rappresentate il capo di un gruppo ben fornito di mercenari. Il vostro compito è quello di recuperare la preziosa pianta, ed eventualmente di scacciare per sempre dalla faccia della terra quel "fetentone" di Lucas Santino e dei suoi seguaci.

Per fare quanto sopra dovrete gestire, col budget offertovi da Jack, un gruppo di mercenari, allestirne il loro armamento e decidere il loro salario giornaliero. Sembra facile... ma non lo è. Anche perché il luogo sul quale vi muoverete è ricco di guardie nemiche e di posti da visitare, nei quali troverete importanti oggetti da utilizzare.

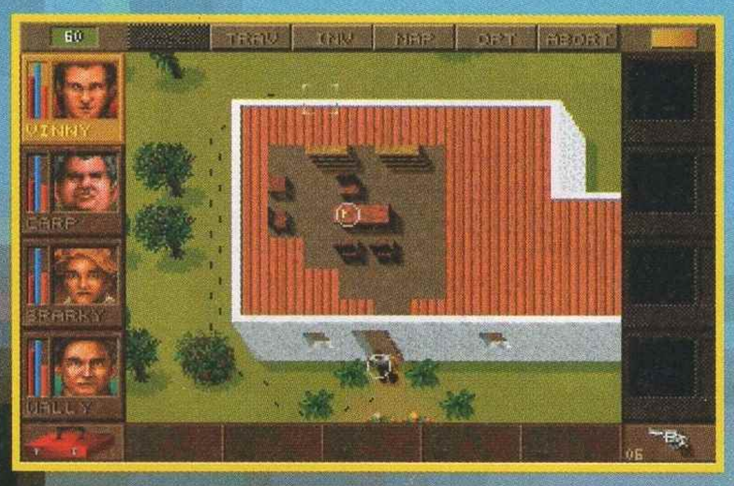


Una volta selezionato il gruppo di assalto e decisi determinati parametri di gioco che determineranno la vostra strategia di attacco, passerete all'azione. Il gioco viene in gran parte sviluppato in visualizzazione prospettica dall'alto, e la grafica risulta particolarmente accurata. In pratica è un misto di arcade, gioco d'azione e strategia. Un bel mix di ingredienti, che fanno di Jagged Alliance un prodotto di sicuro interesse.

Le variabili da considerare sono tantissime, e determinano notevolmente i risultati di gioco. Tra le paghe da assegnare ad ogni personaggio, tra le guardie da appoggiare ai militari, tra gli equipaggiamenti da selezionare per ciascun mercenario, il gioco si articola stupendamente in uno scenario dal tipico sapore tropicale.

Ai vostri "mercenari" ognuno dei quali contraddistinto da un carattere predefinito dovrete assegnare anche un compito ben







Dovrete assegnare ai vostri uomini dei compiti ben precisi: "chi va a comprare i gelati?!?"

preciso, in modo da rendere la squadra ben bilanciata sotto il profilo strategico. Darete, ad esempio, a Mary Beth l'incarico di infermiera, mentre a Gary il compito di coordinare le operazioni via radio, e così via.
Oltre a questi parametri tipicamente da gioco di ruolo, le nostre azioni possono essere più determinate, muovendo fisicamente sul campo i nostri soldati e facendogli effettuare determinate azioni, quali raccogliere oggetti, sparare a guardie nemiche, curare i feriti, ecc.
Una mappa gigantesca ci fa comprendere quanto potrebbe essere lungo e articolato il gioco. Ci sono ben sessanta caselle che rappresentano altrettante fette di territorio, da esplorare e da riconquistare.
Non c'è che dire. Jagged Alliance è un bel gioco, e il contorno dato dalla grafica e dal sonoro lo posizionano tra i più bei giochi di strategia dell'anno.

Luca Monticelli



Genere: Strategico
Casa: Sir-Tech
Sviluppatore: Interno

Pro

Storia avvincente. Grafica abbastanza accurata e sonoro curato. Non necessita di configurazioni particolari della memoria.

Contro

Manualistica interamente in Inglese, come i dialoghi e i sottotitoli.

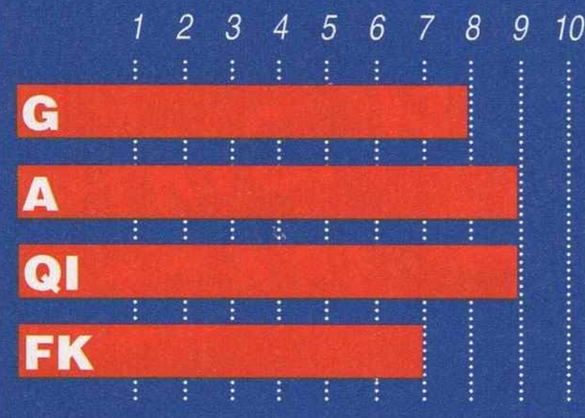
PC CD-ROM

Non vengono richieste condizioni particolari per il funzionamento. Il gioco non ha una grafica animata che richieda un supporto CD-ROM dalle prestazioni elevate. La memoria richiesta è quella standard. Non viene richiesta, dunque, una configurazione particolare della stessa, salvo eccezioni da noi non riscontrate.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

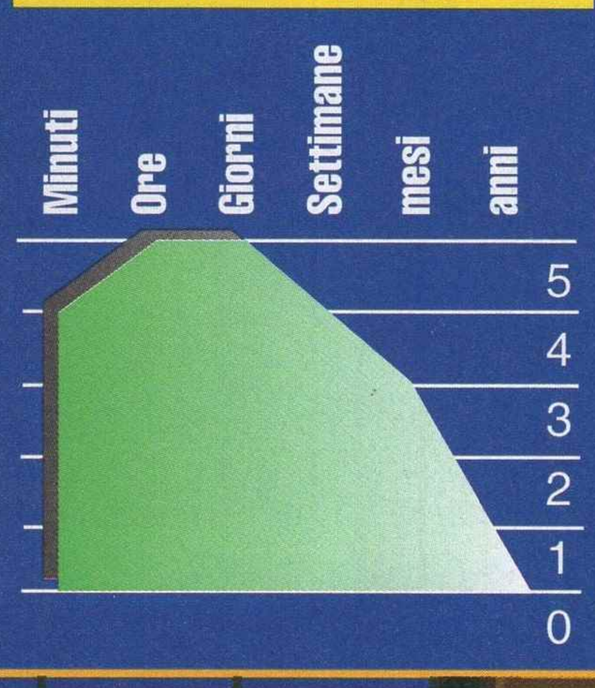


K VOTO 880



I giochi di ruolo hanno fans dedicati, e di solito sono difficili da fare apprezzare al resto degli "smanettoni". Devo dire, però, che Jagged Alliance risulta essere molto interessante, in quanto raccoglie parecchie soluzioni interattive che spaziano oltre al classico gioco di ruolo. Va decisamente provato.

CURVA D'INTERESSE



«VIRTUAL» POOL

Una simulazione di biliardo dotata di ergonomia eccellente e grande giocabilità... Un'unica lamentela: l'attrito "stecca pelle"... Non c'è.

C'era Gino, un mezzosangue di origine rumena. Viveva al bar. Durante il giorno, mentre noi eravamo chi a scuola, chi al lavoro, lui tendenzialmente giocava al flipper. Faceva partite eterne, era capace di fare rinvenire la pallina dalla buca, anche quando non era più nemmeno visibile... E mai che il flipper gli andasse in tilt. Giocava, con il pube saldato alla portella metallica dell'apparecchio ludico, in bocca la Malboro, sfregandosi sul flipper come un gatto contro un mezza secchiata di moscardini. Nel sorso della giornata si staccava dal flipper solo per attaccare bottone con qualche pensionato, seduto al tavolo per il bianchino spruzzato con il ginger, o, talvolta, per andare a dirimere accese discussioni su materie e argomenti di natura sportivo-calcistica, che nascevano tra il barista, uno iuventino patito di Bettega, il pensionato "di turno", ed altri clienti di passaggio. Ma, pur concedendosi spesso a questa platea, e non disdegnando di entrare talvolta in questo genere di conversazioni, elargendo i suoi preziosi convincimenti tecnico-tattici, e schivando, con l'astuzia di una murena, ogni tipo di replica e di posizione che gli sembrava in contrasto con i suoi convincimenti, se ne restava piuttosto sulle sue, riservato e con un contegno aristocratico. Aspettava, che noi si tornasse dalle proprie faccende quotidiane, e, appena veniva il nostro momento di fare la quotidiana capatina al bar, si fiondava al tavolino a cui eravamo seduti, come un cane affamato. Noi... non lo consideravamo proprio "nostro amico, non era proprio della "compagnia": era, un amico di stecca.
Non era un tipo di molte parole - inoltre non si esprimeva molto bene in italiano - e, in fondo, anche noi non avevamo molto da dirgli, non capiva niente di politica, non sapeva giocare davvero a pallone. Ma, indubbiamente, sapeva fare ottime cose con la stecca, e, siccome, a quei tempi, per i ragazzi di un quartiere di periferia di una grande città, i passatempi non è che brulicassero, non era stato per lui molto difficile convincerci ad abbracciare questo nuovo trastullo. Eppure, tra di noi, permanevano molte paure...

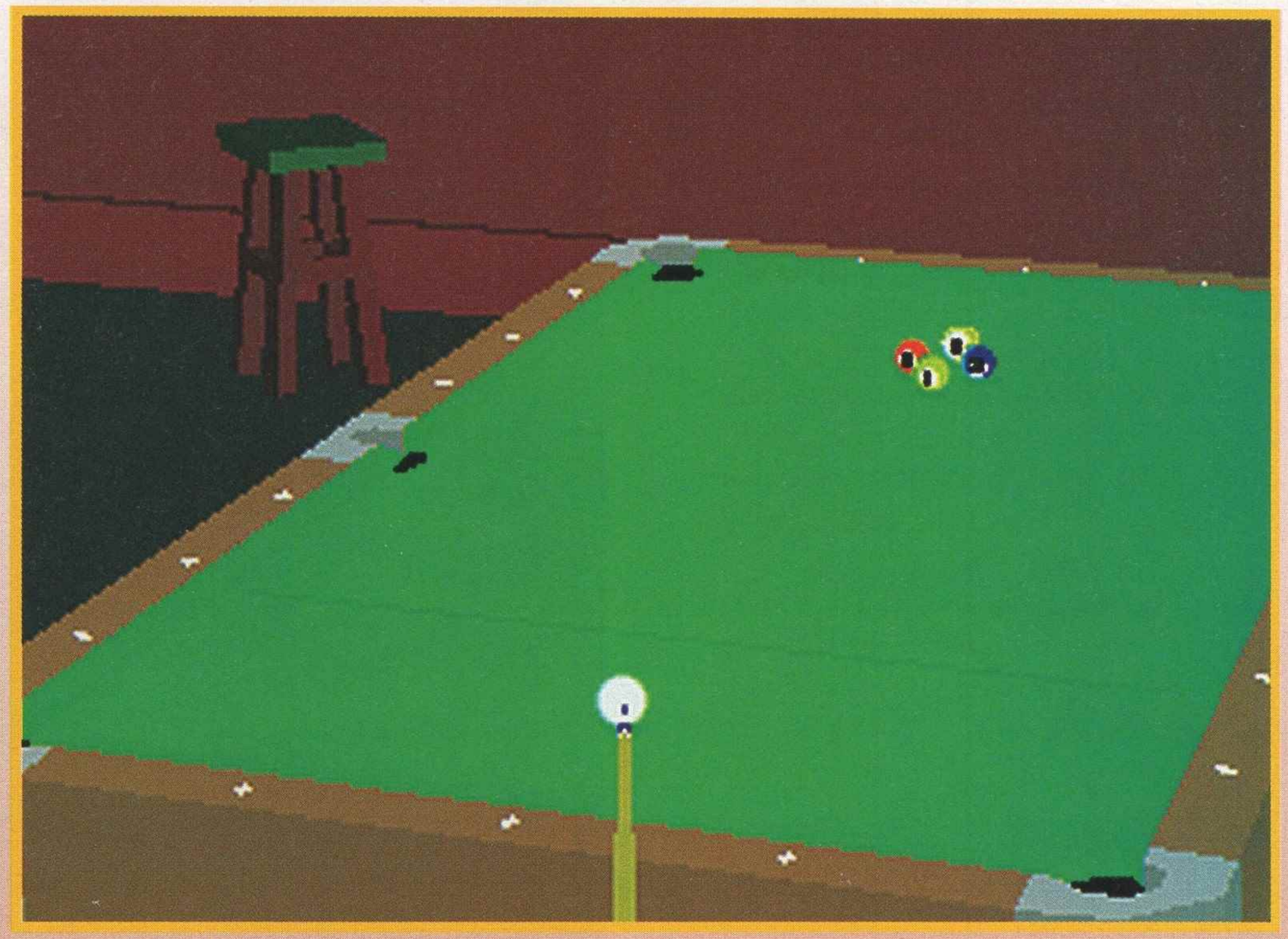


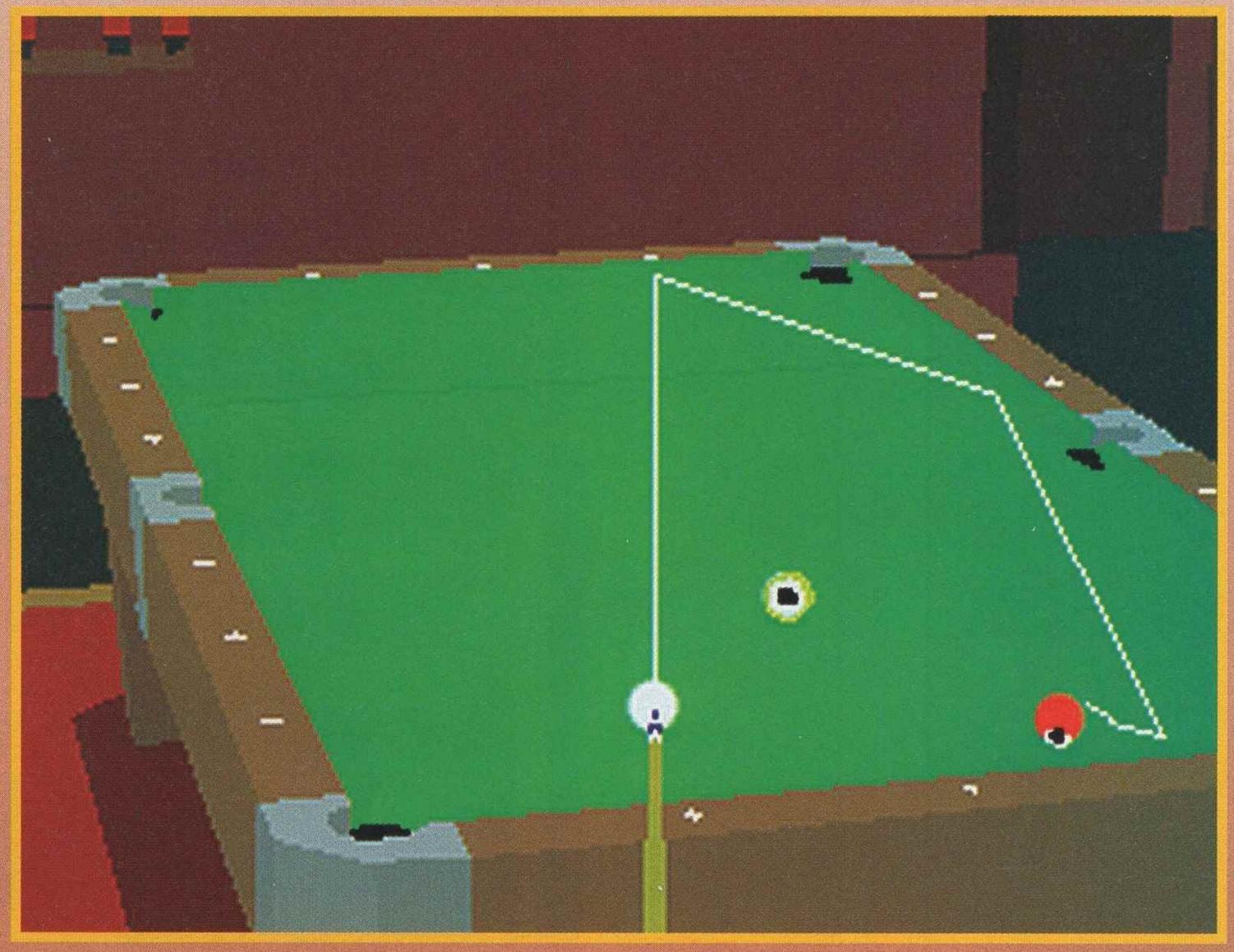
Manca l'attrito del legno sulla pelle squamosa...

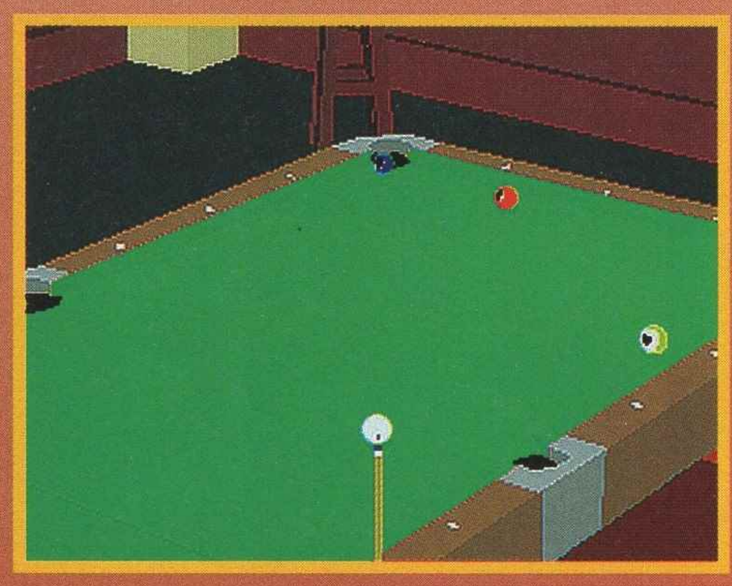
LEGGENDE METROPOLITANE

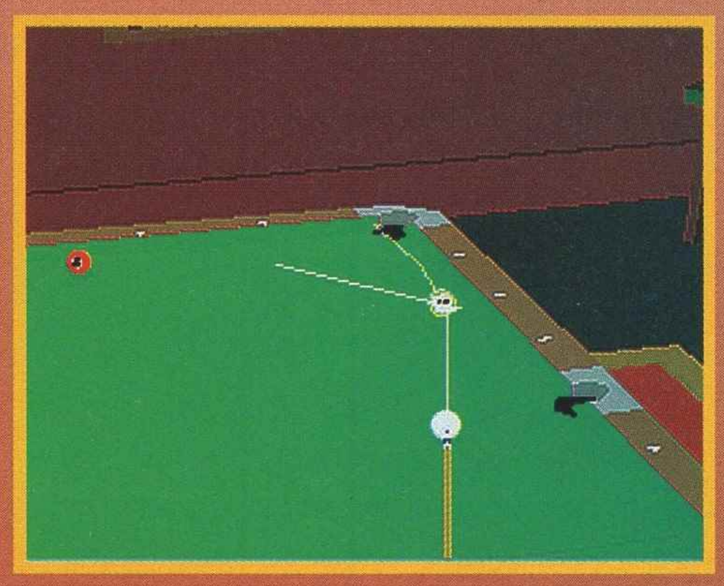
Pino, ad esempio, ci aveva raccontato, molti anni prima di un suo conoscente, non tanto pratico di biliardo, che, coinvolto suo malgrado in una partita ed essendo realmente impreparato, aveva fatto STRAP, cioè era stato capace di danneggiare in maniera irreparabile con una steccata, violenta quanto incerta, il manto verde del biliardo. Il costo del suo errore capitale? Un milione. Un'esagerazione? Una leggenda metropolitana? Comunque fosse, tra di noi il fantasma dello strappo-

ne, aleggiava come una concreta e infestante presenza. Fatto sta che nessuno di noi riusciva, di fronte a quel manto verde, usurato e maculato, così logoro, ma con un valore di utilizzo "così" intatto, a restarsene particolarmente rilassato. Guardavamo le macchie di Cynar, le chiazze di unto, sbrodolii dai panini con la pancetta, il borotalco che si era, qua e là, mutato in gesso, e ci domandavamo chi tra di noi avrebbe avuto la sventura di regalare un "tappeto" nuovo al padrone della cooperativa dei ferrotranvieri - il locale in cui andavamo insieme a Gino a produrci nelle nostre personalissime performance di stecca e gessetto - : lo guardavamo, e qualcuno di noi sbottava in un laconico... "Giochiamo a boccette?".
Ma Gino non aveva nessuna pietà o compassione per i nostri timori e le inibizioni: diceva: "Patda 12 in buca" dava una gessatina alla cappelletta della sua stecca e partiva. Erano degli assoli terrificanti: nessuno tra noi era nemmeno lontanamente all'altezza dell'asso italo-rumeno, un vero e proprio "scuro" ante litteram, che si muoveva con la disinvoltura di un cecchino tra decine di boccette, silurandole una dopo l'altra: noi ingessavamo furiosamente la capocchiella della stecca, fumavamo moltissimi pacchetti di sigarette e, quando veniva il nostro turno, un po' per la paura dello strappo, e un po' per inattitudine - del resto mutuamente confessata -, steccavamo uno dopo l'altro, senza soluzione di continuità -, e la "palla" ripassava a Gino, che ricominciava il suo show. "Passami la a palla" diceva, e la mandava a colpire la gemellina che si dirigeva diritta come un fuso a sbarellare il castelletto di birillini. Poi un giorno, proprio di fronte all'emporio della Motta, nell'affumicato e disadorno locale del "canetta", Chele, lo strappone lo fece per davvero, ed iniziò un'altra storia, la storia che ci ha portato tutti - eccetto Gino, che non si sa bene che fine abbia fatto -, pur ormai lontani, e affaccendati nei lavori e nelle attività più disparate - e, per quanto, di persona non ci si frequenti neanche più -, ad orientarci in modo deciso verso il biliardo virtuale... E, risolto il problema dello strappone, adesso il Gino chi lo vedrebbe più!









AGLI AMERICANI NON PIACE

Iniziamo subito a dire che la classica partita a due biglie con il castelletto di birilli, all'europea, in Virtual Pool non si può fare... Agli americani piace quello che da noi si chiama "carambola"... Palla in buca, un gran movimento, grasse risate, e il più forte, che

se è davvero bravo, praticamente gioca solo lui; ma l'affitto del "tavolo" lo si paga in quattro. Un classico. La mancanza delle più raffinate ed evolute opzioni di gioco che ruotano intorno a: due palle, boccino e castelletto di birilli, non leva comunque molti punti a VP, che resta un gioco in grado di riprodurre fedelmente le sensazioni del vero biliardo, e di divertire con efficacia chi del biliardo è un praticante, un simpatizzante, o un semplice sostenitore.

Si procede secondo quattro fasi: la veduta generale della disposizione delle biglie e la definizione della strategia delle carambole, sponde e contaccolpi.
Puntamento e mira - posizionamento iniziale della stecca.
Meticolosa scelta del punto di impatto sulla biglia bianca; con gli eventuali effetti e strisciatine.
Potenza del colpo al momento del tiro.

L'interfaccia di VP grazie ad una eccellente ergonomia riprende con precisione queste fasi di interpretazione del gioco assicurando una buona condotta reattiva rispetto a quegli assestamenti a quelle incertezze e scarti, alle oscillazioni e impercettibili spostamenti sull'asse che decidiamo di effettuare e che accompagnano i preliminari al tiro.

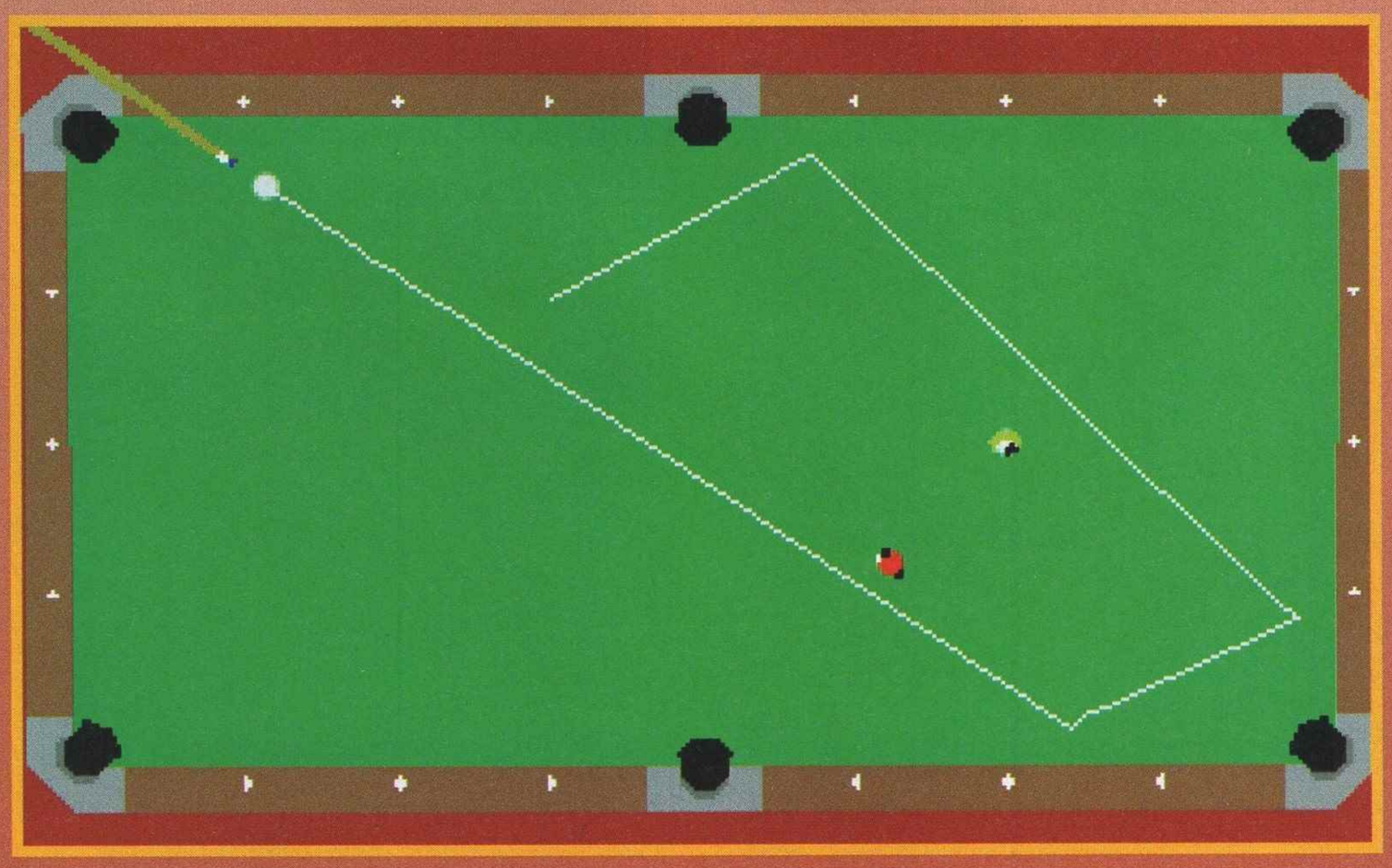
Un efficace e vasta gamma di inquadrature e di angolature ci permettono di ottenere una veduta globale del tavolo di gioco, si "gira" intorno al tavolo, ci si allontana o ci si avvicina alla situazione di gioco, si abbassa la visuale (la classica veduta raso terra, dell'esperto, con la guancia che accarezza la sponda e l'occhio che resta in alto, chiuso...).

Manca il condizionamento dell'attrito della stecca contro la pelle squamosa e "imbiancata" dell'incavo tra pollice e indice. Una mancanza inaccettabile!

Ci si muove ruotando intorno alla biglia bianca: la stecca si inclina, zoomiamo e ci ritroviamo naso a naso con la biglia che sta per ricevere il colpo, e il punto di impatto ci viene rivelato da un pallino al centro della superficie sferica.
Se si vuole imprimere un effetto particolare basta spostare il punto d'impatto sulla biglia.
E' anche possibile realizzare colpi assai lontani avanzando la stecca virtuale, senza bisogno di coricarsi sul biliardo, reale, con il vostro "socio" che vi fa da sostegno con il



Una simulazione di biliardo molto ben riuscita, in attesa della tanto agognata realizzazione di un bel "cinque birilli" all'italiana, o dell'ancor più casareccio: "boccette"!



Per tutti gli appassionati di biliardo consigliamo una storica simulazione di biliardo conosciuta sicuramente da molti: Jimmi's White's Whirlwind Snooker della Virgin. Che tuttavia non raggiunge i vertici di Virtual Pool.

polso; e colpire la palla dall'alto, senza per questo rischiare di perforare il mobile...

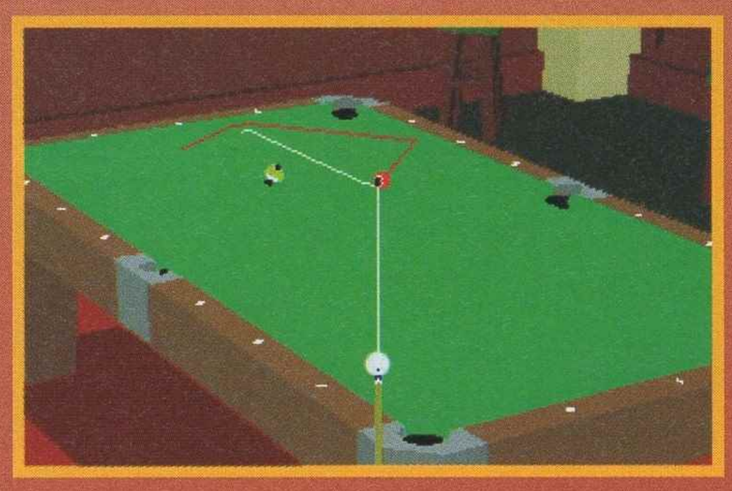
"Shot", seguito da un rapido spostamento del mouse alto-basso, per definire l'irruenza del colpo e osserveremo la dinamica delle biglie in movimento che entrano allegramente e debitamente in collisione.

Una volta selezionato il colpo è possibile con un opzione anticipativa osservare il colpo come verrà effettuato e ammirare il concatenarsi di biglie che si cozzano e si imbucano.

ARRIDATECI GINO

Avrete la possibilità di affrontare avversari virtuali con stili differenti: Myki mano fredda, lo Scuro, Gionni Stecca, probabilmente anche Gino; ed altri virtuosi della carambola molto conosciuti in tutto il mondo...
Noi aspettiamo comunque una versione comprensiva di tutti gli stili e dei modi di giocare diversi dalla carambola, che è in sé abbastanza divertente - ma anche piuttosto limitata rispetto ad altri modi di utilizzare bilie e biliardo -, per una versione migliorata e ambiziosa e ancora più divertente del biliardo virtuale targato Virtual Pool.

Danil lo scu Ro cca





Genere: Simulazione di biliardo
Casa: Interplay
Sviluppatore: Celeris

Pro

**Molto realistico. Le traiettorie sono perfette, sembra di giocare su un biliardo vero.
Grande libertà di movimento.**

Contro

Ci pacerebbe giocare anche una partitina a cinque birilli, sic...

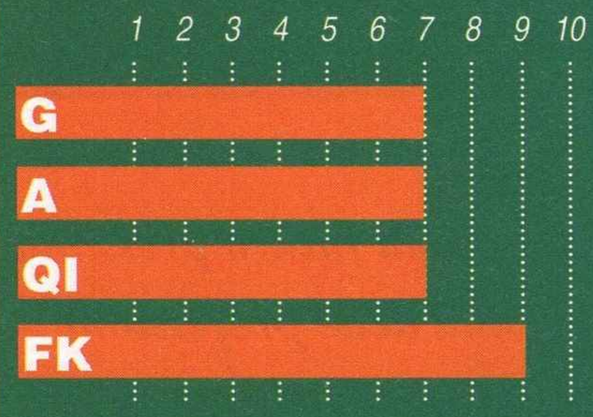
PC CD-ROM

Virtual Pool può essere giocato su un qualsiasi 386, ma consigliamo un bel 486 dx 33. Richiede 510 K di memoria convenzionale e scheda grafica VGA. Occupa 1,5 Mb sull'Hard Disk e supporta le principali schede sonore.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

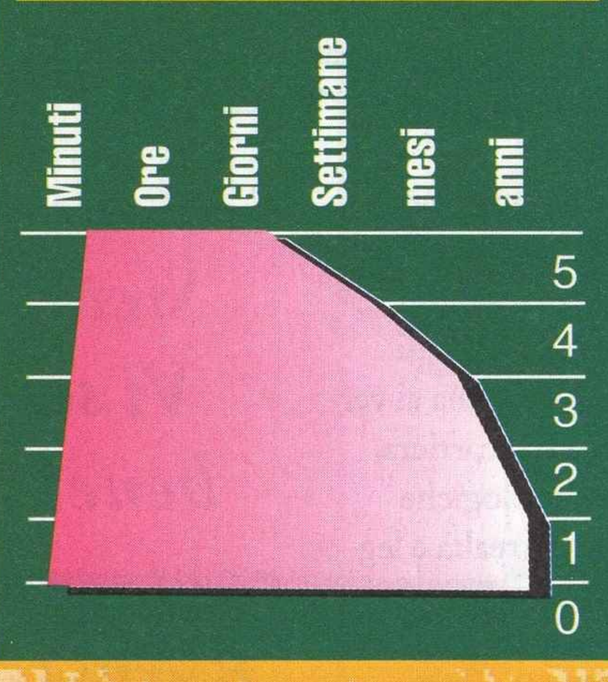


K VOTO 912



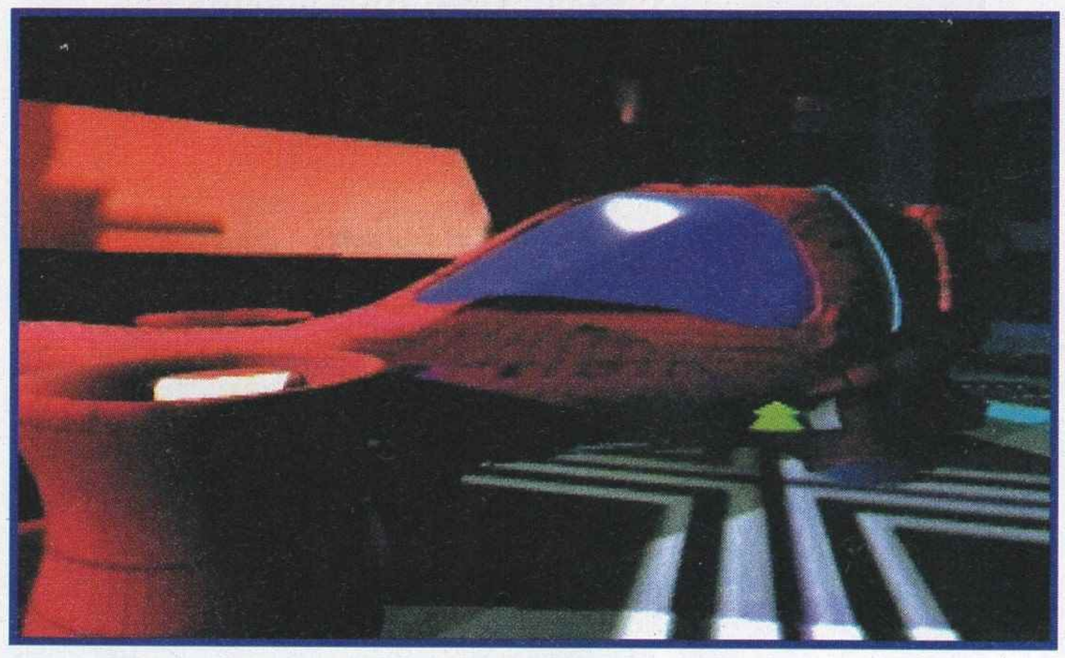
**Con Virtual Pool ci siamo proprio divertiti come dei maiali (come direbbe Benigni).
Sarà perché il biliardo è uno di quei giochi (o videogiochi, che dir si voglia) profondamente radicato nelle coscienze di ogni individuo e pronto ad esplodere in tutta la sua furibonda passione quando si scorgono un tappeto verde e due stecche.
Oppure semplicemente per il fatto che Virtual Pool è la miglior simulazione di carambola in circolazione.
In attesa del "cinque birilli" lo consigliamo vivamente a tutti gli appassionati del genere.**

CURVA D'INTERESSE



Burn: Cycle

In un futuro prossimo venturo una delle professioni economicamente più vantaggiose è quella dell'hacker, ovvero un ladro di dati informatici. Anche se ci sono diversi rischi: non ci si ammala di influenza, ma di virus trasmessi direttamente dal computer!







Il vostro nome è Sol Cutter.
L'anno è il 2000 e qualcosa. Siete un hacker, ovvero un ladro di dati informatici, un'attività che di questi tempi si rivela piuttosto redditizia.
La dinamica del vostro lavoro è piuttosto semplice, mentre ai giorni nostri i ladri di dati si insinuano nelle grandi banche dati attraverso l'uso di un modem, voi utilizzate un innesto cybernetico appositamente ricavato nel vostro cervello, dopo scaricate tutti i dati "zappati" per poi rivenderli al miglior offerente, in cambio di sonanti, si fa per dire in un'epoca dominata dal "virtuale", Rand Nigeriani.
Gli hacker migliori acquisiscono una fama e una popolarità non inferiore a quella di Diego Maradona ai vertici della sua carriera. Figure mitologiche sospese tra realtà e leggenda.
E Sol Cutter è il migliore!



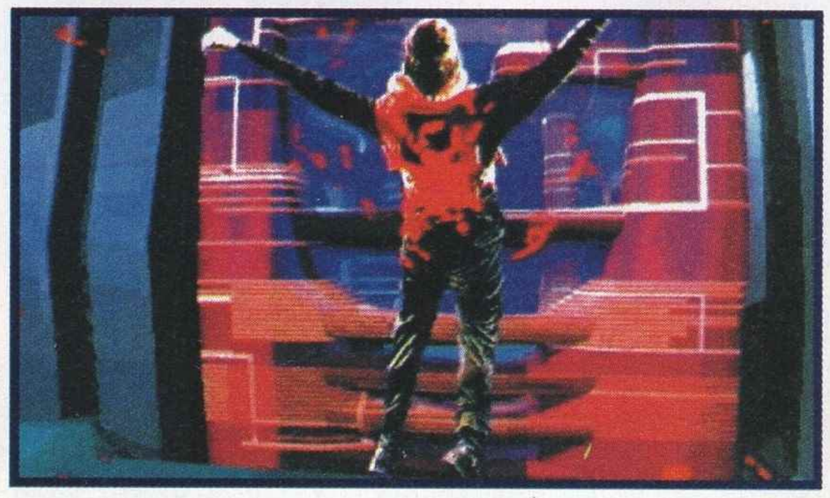
Solo che nella sua ennesima scorribanda informatica, qualcosa sembra andare storto...
Sol Cutter si risveglia nel cuore della Softech, la società vittima della sua ennesima razzia di byte, in stato confusionale. Qualcosa è andato storto, è in stato confusionale, e ne ha tutto il diritto, infatti il suo cervello è appena stato infettato da un virus letale chiamato: Burn Cycle. Questo virus si allargherà nel giro di due ore, cancellando tutti i ricordi dell'hacker.
A questo punto cutter ha due ore, centoventi minuti, 7200 secondi, per scoprire chi gli ha inniettato questo virus letale e come riuscire a debellarlo.
Inizia la sua e la vostra corsa contro il tempo...
Burn: Cycle, è il miglior gioco per CD-i di sempre. Un'avventura complessa, ambientata in un universo che ricorda da vicino le atmosfere alla Blade Runner. Scenari cupi, illuminati da fosforescenze irreali, dove ci si muove a bordo di lifeters, delle piccole aeromobili.

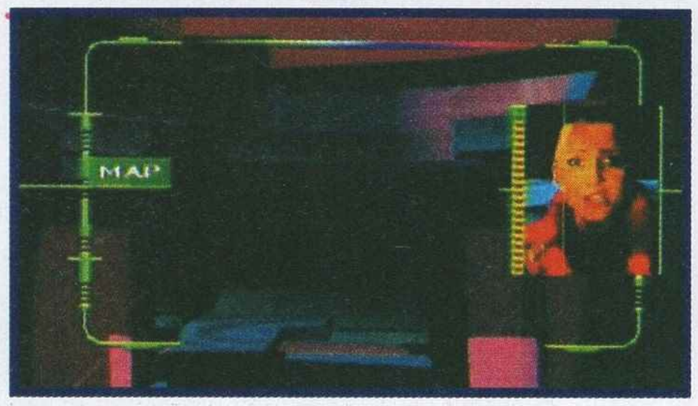




Il sistema è quello caratteristico del punta e clicca con un inventario situato nella parte inferiore dello schermo che permette di raccogliere tutti gli oggetti che mano mano si incontrano nel corso dell'avventura.
Il tutto giocato in soggettiva con filmati in full-motion a pieno schermo che contraddistinguono la grafica del gioco.
Lo stesso Cutter, vi apparirà a pieno schermo più di una volta per darvi informazioni, o semplicemente commentare le

Siete pallidini? Vi sentite poco bene? Siete stati contagiati dal Virus Burn: Cycle: letale





azioni che avete appena compiuto.
La storia di Burn: Cycle, non è così lineare come negli altri punta e clicca cui siamo abituati. Partendo dalla scena iniziale, Cutter ricostruirà, attraverso continui flashback e colpi di scena che costellano il gioco, il motivo per cui si è ritrovato svenuto all'interno della Softech, è riuscirà a capire chi lo vuole eliminare.



Un inizio che ritorna alla fine, oppure, se preferite una trama che completa il suo percorso a tutto tondo, come in Pulp Fiction, il capolavoro di Quentin Tarantino.

Un "individuo" che finisce per diventare un accessorio del computer... praticamente un mouse

Dovrete essere pronti a risolvere gli enigmi che via via si susseguiranno, ma anche ad eliminare con prontezza di riflessi i nemici, sempre in full motion, che incontrerete sulla vostra strada, come nel più classico shooting game.
Insomma Burn: Cycle è un'avventura davvero completa, che rischia di tenervi inchiodati alla poltrona per ore e ore.
Uno sguardo indiscreto in un futuro prossimo dominato dalle macchine e contraddistinto da una spersonalizzazione dell'individuo, che suo malgrado, per mera cupidigia, diventa quasi un accessorio del computer, una terminazione nervosa, quasi l'equivalente di un mouse...
Tutto questo nel 2000 e qualcosa in un mondo dominato dagli hacker...

Burn: Cycle

Genere: Arcade
Casa: Capstone
Sviluppatore: Interno

Pro

Grafica notevole, con filmati in full-motion a pieno schermo.
Avventura complessa e coinvolgente.
Grande varietà di generi assemblati in un solo titolo.

Contro

Il puntamento con il joypad non è molto preciso.
Dialoghi in inglese.

CD-i



Burn: Cycle attualmente è stato realizzato solo per piattaforma Cd-i, si attende con ansia la conversione anche su PC.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

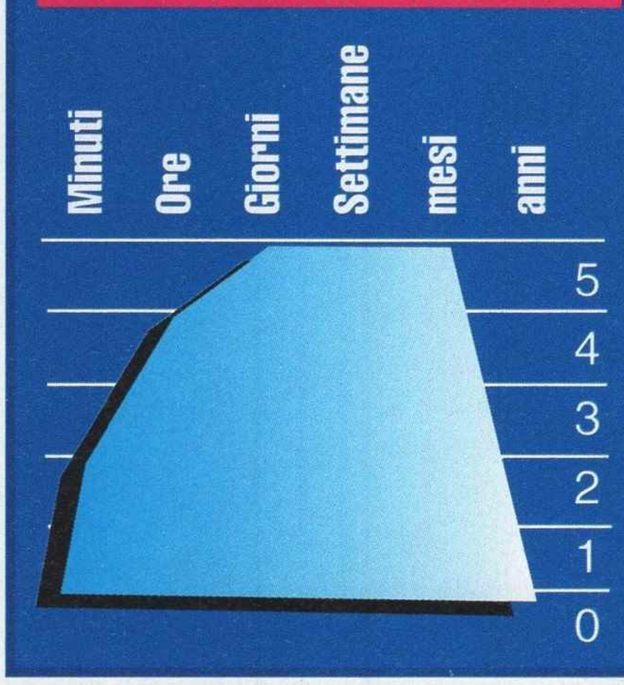


K VOTO 917



Burn: Cycle è un'avventura complessa e coinvolgente. Non solo un filmato interattivo, dove a parte la bellezza delle immagini la possibilità di interagire è bassissima. Ma un vero e proprio "gioco" interattivo con filmati in full-motion. La stessa bellezza di Daedalus Encounter, unita a una giocabilità non inferiore ai punta e clicca della Lucas.
Cosa desiderare di più?

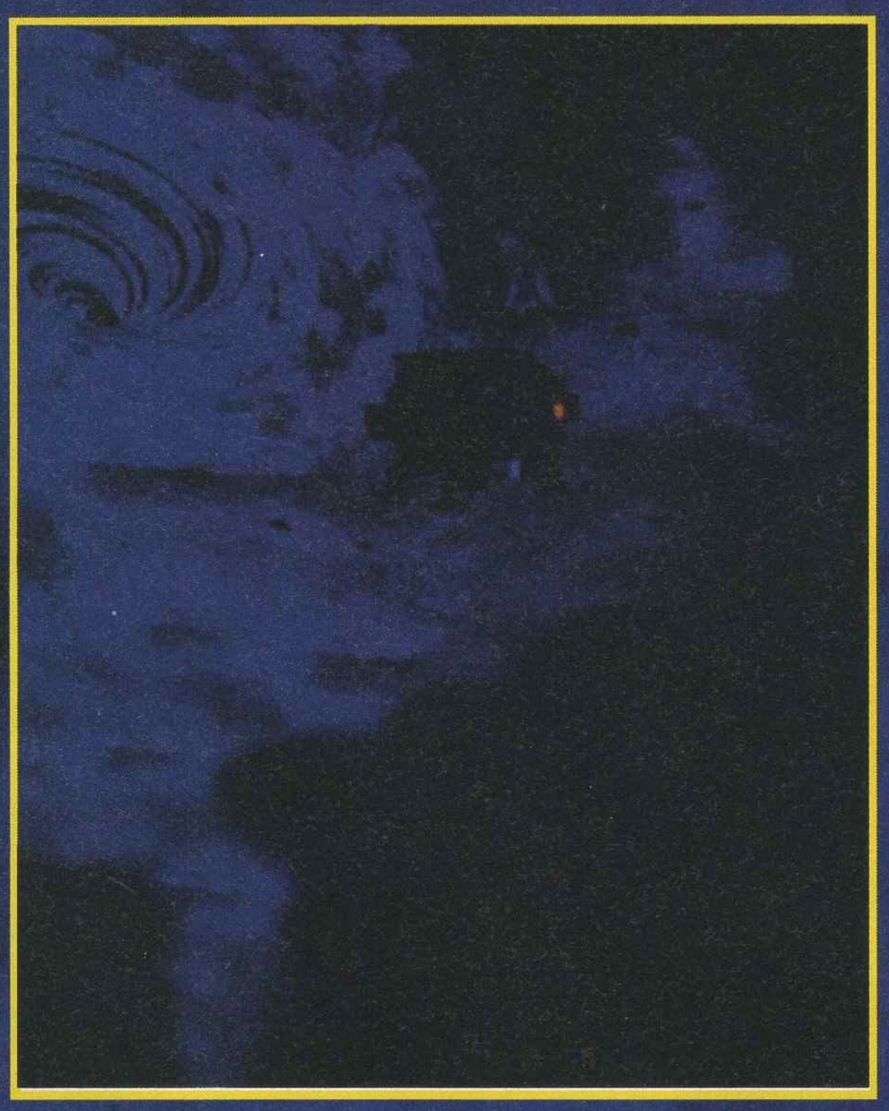
CURVA D'INTERESSE



THE ORION CONSPIRACY

Trust No One...

Un futuro un po' cyberpunk dove regnano le solite corporazioni... uff, che barba! Comunque a parte il preambolo non proprio originalissimo TOC riserva numerose gradite sorprese.



L'ambientazione

Inutile dirlo, come avrete già intuito dal nome e dalle immagini, ci troviamo nel futuro. Un futuro un po' cyberpunk in un mondo ormai retto dalle classiche mega-corporazioni guidate da esseri spietati e senza scrupoli. Il denaro compra ormai tutto e tutti; i viaggi interplanetari sono finalmente una realtà che vede tutti i "colossi" della terra in gara per arrivare là dove nessuno è ancora giunto (mi sembra di averla già sentita questa...) nella corsa alle nuove scoperte: tecnologia, minerali, nuovi pianeti, tutto è valido purché procuri una barcata di soldi. E non importa quali mezzi si debbano usare per ottenerli.

Tra tutte queste mega-corporazioni, leader indiscussa nella tecnologia per i viaggi intergalattici è la Yamagashi Inc. che ha approntato una stazione orbitante per lo studio dei fenomeni dei Buchi Neri. La stazione in questione si chiama Cerberus ed è situata su di un piccolo asteroide (solo 250 metri) nei pressi della stella G-527 per analizzare il Buco Nero noto con il nome di Cancello del Diavolo. Come le tre teste del mitologico guardiano dell'Ade (Cerbero, appunto), Cerberus è un insieme di tre blocchi di edifici, collegati da una monorotaia: nel complesso maggiore troviamo i laboratori della Yamagashi; nel secondo una delegazione di scienziati di una società chiamata Nataka-Trump, specializzata in ricerche mediche che hanno come obiettivo l'analisi degli effetti delle "radiazioni" emanate da un buco nero sul fisico umano; nel terzo gruppo ci sono le apparecchiature ed il personale necessari a mantenere l'asteroide in orbita sul Cancello del Diavolo. Tutti i rilevamenti vengono svolti da un complesso

Il denaro compra ormai tutto e tutti... anche noi della redazione non siamo immuni



Cerberus: tre blocchi di edifici collegati da una monorotaia

sistema di sonde e sensori situato su di una piattaforma "appesa" sotto l'asteroide. Cerberus è settimanalmente visitato da navette della Yamagashi che hanno il compito di rifornirlo di provviste e di effettuare controlli periodici di sicurezza.

La storia

Voi siete Devlin Marshall, ex ingegnere della Yamagashi Inc. ormai in pensione a causa di un incidente sul lavoro. Siete vedovo (vostra moglie vi ha abbandonato da due lunghi anni) ed il vostro unico orgoglio è vostro figlio Danny, scienziato della Yamagashi di stanza su Cerberus. Un giorno vi arriva la comunicazione che vostro figlio è stato vittima di un incresciOso incidente: uscito per riparare un guasto ai sensori è sparito nel buco nero. Il suo corpo - ovviamente - non è stato ritrovato. In preda alla disperazione vi recate su Cerberus con il primo shuttle disponibile per presenziare alla cerimonia funebre e per assistere alla posa di una targa in suo ricordo. Una volta tornati nei vostri alloggi, qualcuno fa scivolare un messaggio anonimo sotto la vostra posta. Il testo vi lascia impietriti: "La morte di Danny non è stata un incidente... è stato ucciso".

Inizia così la vostra disperata ricerca di un perché, un movente, un colpevole. Molte sono le cose che verranno a galla interrogando - con discrezione - gli abitanti della stazione orbitale, i colleghi di Danny ed i taciturni e riservati ricercatori della Nataka-Trump ma attenzione: molti sanno più di quanto non vogliano far credere. Stendendo accurati profili psico-logico-caratteriali dell'equipaggio del Cerberus potrete far luce sulla verità.

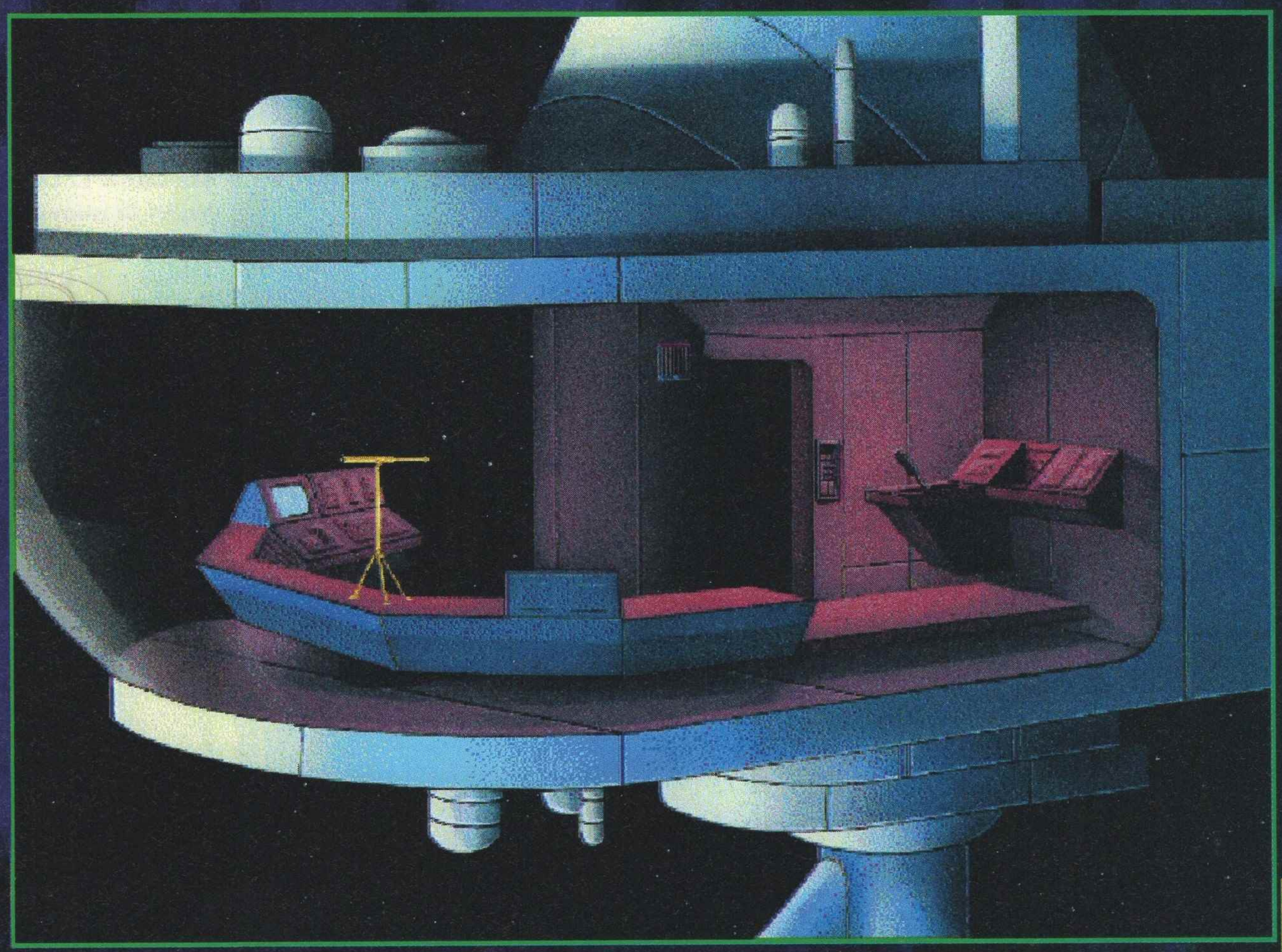
Due parole su TOC

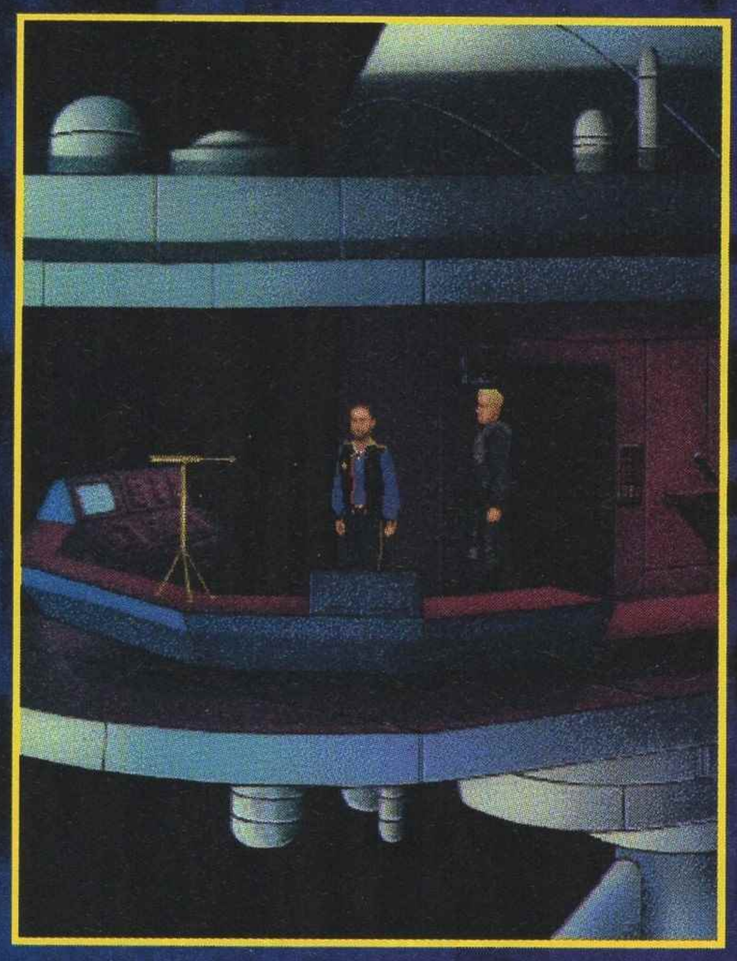
La nuova graphic-adventure della Domark deve il suo sicuro successo al riuscito mix di cyberpunk ed adventure game ed all'esperienza accumulata sul campo dagli sviluppatori che hanno firmato due *must* come Innocent Until Caught e Guilty. Ottima la scelta di tenere lo schermo intero: le icone si attivano quando il cursore raggiunge il bordo inferiore dello schermo stesso, lasciando così libero lo spazio per gli splendidi panorami. Ogni volta che si clicka un oggetto appaiono solo le icone che lo riguardano: se questo può sembrare un aiuto eccessivo, vi accorgerete presto che non è così; si elimina in questo modo il fastidioso "proviamo un po' a cliccare anche questo" che la disperazio-



NOTA BENE NB NOTA BENE

Sulla scia di Orion Conspiracy vi suggeriamo Guilty e Innocent Until Caught, firmati entrambi dallo stesso staff di sviluppatori che hanno lavorato a TOC.





THE ORION CONSPIRACY

Trust No One...

Genere: Avventura
Casa: Domark
Sviluppatore: Davide by Zero

Pro

Grafica in SVGA ad alta definizione.
Interfaccia semplice e funzionale.

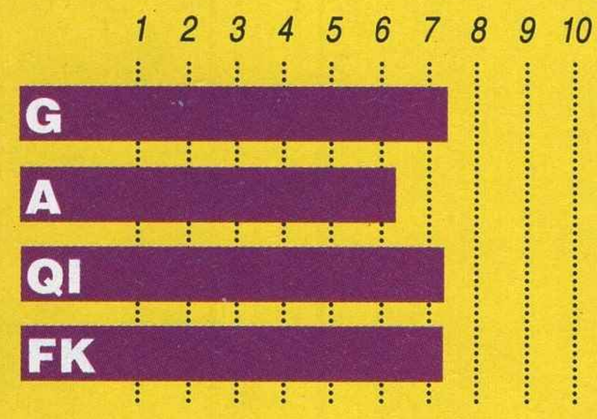
Contro

La struttura della storia ricorda un po' da vicino i due capitoli che hanno avuto come protagonista Jack T. Ladd.

PC CD-ROM

Come configurazione minima TOC richiede un 386 con 4 Mb di RAM e scheda SVGA. Si raccomanda comunque un 486 a 33Mhz e 8 Mb di RAM. supporta tutte le principali schede sonore.

K VOTO 881

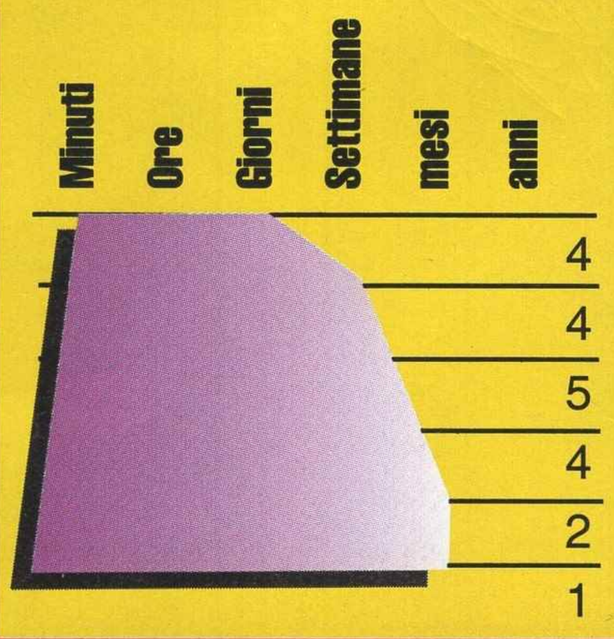


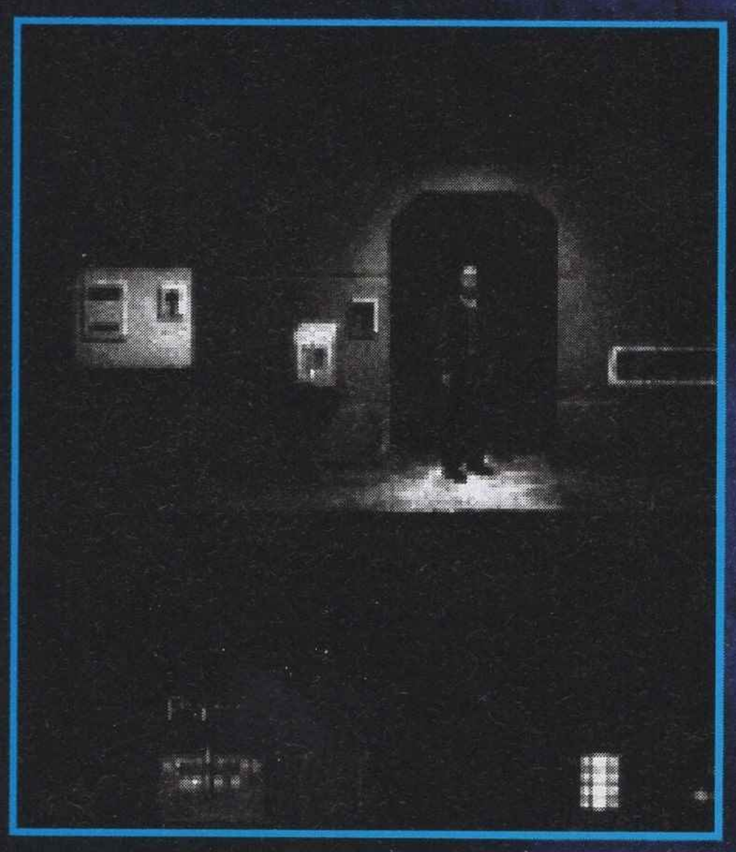
The Orion Conspirancy è una buona avventura "punta e clicca" curata dagli stessi sviluppatori di Guilty e Innocent Until Caught. Questo rappresenta un marchio di garanzia, ma anche forse un limite, nel senso che la struttura del gioco in molti suoi aspetti ricorda da vicino i due capitoli con protagonista Jack T. Ladd.
Nulla di nuovo all'orizzonte? No, qualche innovazione in effetti c'è, a partire dall'interfaccia piuttosto semplice e innovativa.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



CURVA D'INTERESSE





ne ci spinge a fare anche quando ogni logica ci suggerisce che l'azione è completamente inutile.
La grafica è liberamente ispirata alle prime uscite della Divide by Zero, dove gli scenari dipinti a mano sono privilegiati alle ormai dilaganti scene digitalizzate e trovano un valido sussidio grazie alla nuova scheda video, passata dalla normale VGA all'alta risoluzione della SVGA. In questo momento di "digitalmania", un buon ritorno al passato non è per questo noioso o sorpassato.

Luca Fassina

ATTENZIONE!!!

QUESTA PAGINA E' MANCANTE...

QUALORA SIATE IN POSSESSO
DELLA RIVISTA COMPLETA
VI INVITIAMO A CONTATTARCI
AL SEGUENTE INDIRIZZO E-MAIL:

info@dizionariovideogiochi.it

ATTENZIONE!!!

QUESTA PAGINA E' MANCANTE...

QUALORA SIATE IN POSSESSO
DELLA RIVISTA COMPLETA
VI INVITIAMO A CONTATTARCI
AL SEGUENTE INDIRIZZO E-MAIL:

info@dizionariovideogiochi.it

ATTENZIONE!!!

QUESTA PAGINA E' MANCANTE...

QUALORA SIATE IN POSSESSO
DELLA RIVISTA COMPLETA
VI INVITIAMO A CONTATTARCI
AL SEGUENTE INDIRIZZO E-MAIL:

info@dizionariovideogiochi.it

ATTENZIONE!!!

QUESTA PAGINA E' MANCANTE...

QUALORA SIATE IN POSSESSO
DELLA RIVISTA COMPLETA
VI INVITIAMO A CONTATTARCI
AL SEGUENTE INDIRIZZO E-MAIL:

info@dizionariovideogiochi.it

CHAOS CONTROL

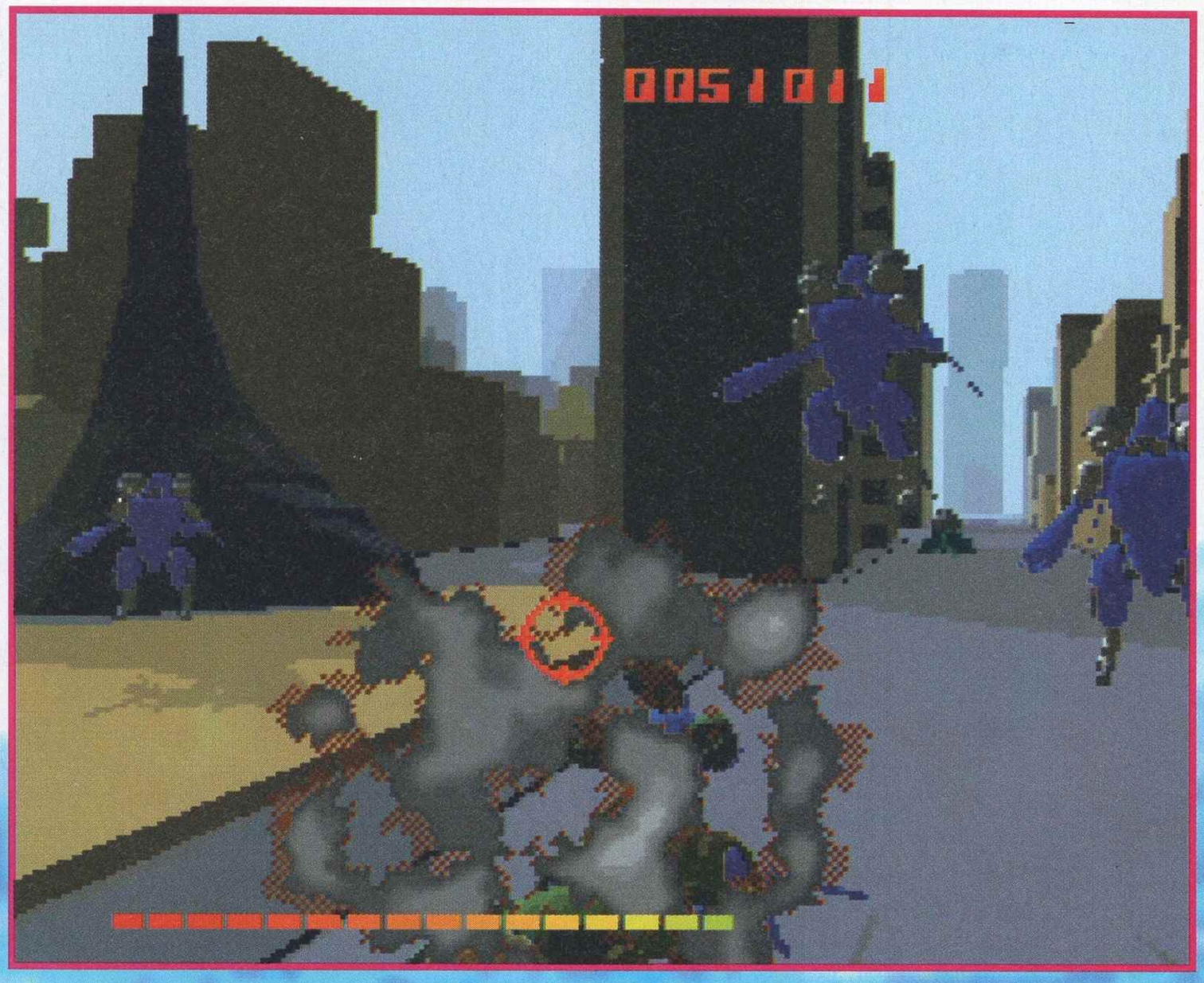


Chaos Control è un gioco d'azione composto da sequenze interattive in immagini di sintesi, ognuna preceduta da una spettacolare sequenza video a pieno schermo. Una vera libidine!

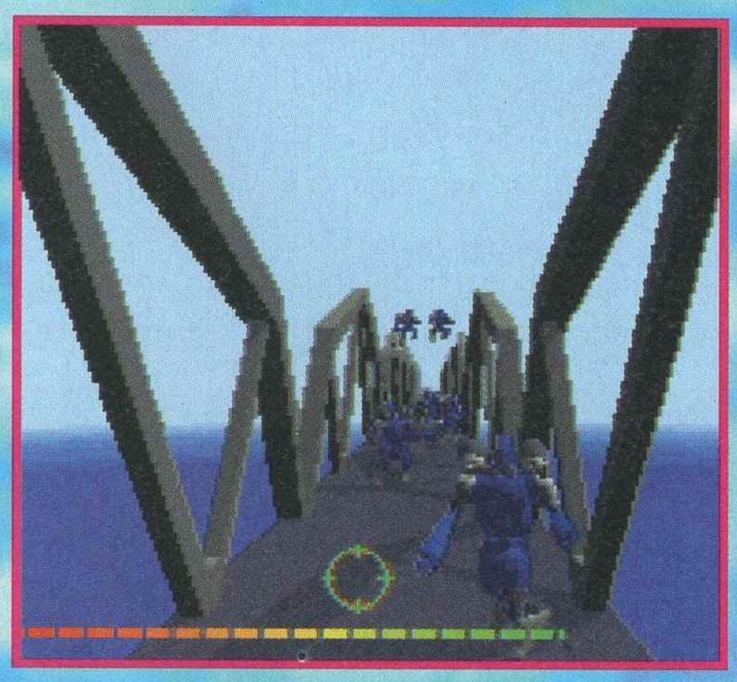
Il 3 Marzo 1972 la sonda d'esplorazione interplanetaria Pioneer 10 viene lanciata nello spazio con un messaggio contenente le coordinate della Terra. Ci spostiamo nell'anno 2050. Molto tempo dopo avere oltrepassato i confini del nostro Sistema solare, la Pioneer 10 prosegue il suo lungo viaggio cosmico, quando ad un certo punto cessa improvvisamente di trasmettere segnali e viene misteriosamente rapita. Vi sarete accorti che stiamo già parlando dell'ambientazione di Chaos Control, il nuovo gioco creato in simbiosi tra Philips Media e Infogrames. Chaos Control è un simulatore "punta e clicca" (ovvero punta e spara come un matto!) dalle sequenze animate veramente mozzafiato. Tornando alla trama del gioco, stavamo dicendo che la sonda cessa improvvisamente di mandare segnali alla Terra. Ovviamente gli scienziati che seguono da tempo il viaggio della sonda interpretano tale silenzio come un guasto nel sistema di trasmissione. Un errore che si rivelerà fatale. Qualcuno ha intercettato il messaggio imprudente dei Terrestri e si accinge ad utilizzarlo per uno scopo veramente micidiale... Nel gioco impersonerete il Lieutenant Jessica Darkhill, incaricata di condurre le operazioni nella lotta contro i Kesh Rhan, un popolo di extraterrestri che si è impadronito delle coordinate della Terra, con l'unico intento di distruggerla.
Quando l'astronave ammiraglia dei Kesh Rhan si avvicina pericolosamente, preannunciando così l'inizio dell'invasione finale, Jessica Darkhill viene trasferita insieme a tutte le altre unità di combattimento al Quartiere Generale della Terra, da cui verranno condotte tutte le operazioni di difesa.
Nella prima parte del gioco dovrete combattere contro i guerrieri Kesh Rhan che pullulano ovunque nel quartiere cittadino di Manhattan a New York, e tentano di bloccare il passaggio che conduce al Quartier Generale.
Nella seconda parte del gioco vi troverete in un mondo virtuale in cui dovrete annientare il programma virus Kesh Rhan.
Nella terza parte, al comando di un prototipo di caccia molto potente, partirete all'assalto del grosso della flotta spaziale del Kesh Rhan.
Nell'ultima e decisiva parte, verrete portati in un terribile labirinto pieno di trappole, al termine del quale potrete misurarvi contro l'astronave ammiraglia dei Kesh Rhan.
Per vincere la sfida abbiamo a disposizione alcuni "aiuti".
Un mirino: un cerchio sullo schermo che si sposta e ci permette di colpire tutti i bersagli comodamente col mouse.
La barra dell'energia: rappresenta la riserva di energia che ci mantiene in vita, e che diminuisce man mano si viene colpiti dai tiri nemici.
La barra di surriscaldamento del cannone:



situata nell'angolo in basso a destra dello schermo compare quando si effettuano dei tiri a ripetizione, e segnala il grado di surriscaldamento del cannone, a seconda dell'intensità dei colpi. Se colpiamo ripetutamente, essa si colora dal verde al rosso. Conviene aspettare qualche secondo prima di sparare nuovamente, in modo tale da permettere al cannone di raffreddarsi.
Il punteggio: posto nella parte superiore dello schermo, è rappresentato da un contatore che si incrementa man mano che passa il tempo. Per ogni nemico colpito otterrete 1000 punti, ma se si tratta di un nemico indistruttibile, solamente 100. Fate attenzione a non colpire i vostri alleati, altrimenti vi verranno immediatamente tolti ben 2000 punti (nonché vi vedrete negata la possibilità di stringere una eventuale amicizia col malcapitato compatriota).
Ma chi sono i personaggi di questo incredibile gioco?
Cominciamo col vedere gli alleati.
Jessica Darkhill, considerata uno dei migliori piloti delle Forze di Difesa Orbitali, fa parte dell'11° squadrone. All'inizio della vicenda ha il grado militare di Tenente, ma quando viene trasferita a Manhattan viene promossa Maggiore e deve condurre l'operazione FUNSAI, con l'obiettivo di sfondare le linee nemiche e soprattutto di distruggere l'astronave ammiraglia dei Kesh Rhan. Ha perduto il fidanzato in una grande battaglia contro i Kesh Rhan su Marte.
Hank Mc Bride: è un pilota che fa parte dello stesso squadrone di Jessica, e le è sempre affianco. Non manca mai di punzecchiarla, e sembra che provi qualcosa di più che una semplice amicizia.
Il Comandante Darkhill: è, ovviamente, il padre di Jessica. La ha allevata come se fosse il figlio che non ha mai avuto. In questo modo ha creato un personaggio duro e freddo nelle circostanze sfavorevoli.
Il Capitano Yoko Nakamura (...chissà perché tutti i giapponesi si chiamano così...): è un ufficiale scientifico (donna) e lavora nel settore Ricerca del QG di Manhattan. Anche lei, come Jessica, ha perduto il marito nella battaglia su Marte, ed è per questo che ce la mette tutta per aiutare Jessica a combattere il virus che è stato immesso nel sistema di controllo della rete di difesa.
I nemici invece chi sono?
Arakh'Kreen: è il Lord Commander della flotta dei Kesh Rhan. Si trova a bordo della sua astronave ammiraglia dalla quale conduce una lotta accanita contro i Terrestri.
Il caccia atmosferico: è un caccia standard utilizzato come protezione per colpire le truppe di sbarco.



... Caccia orbitali, cannoni di protezione, incrociatori leggeri e torri di difesa...

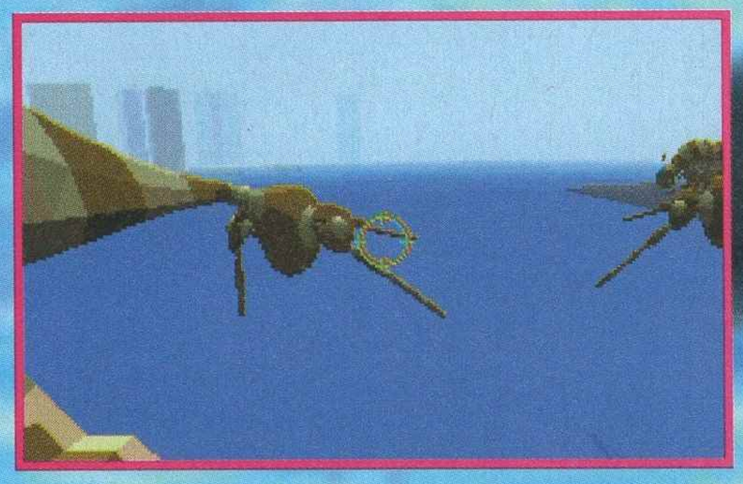




Il trasportatore: è un mezzo utilizzato sia nello sbarco delle truppe che dei robot da combattimento: Da considerare indistruttibile per le astronavi.
Speeder antigravità: è un veicolo da attacco leggero, specialmente concepito per i combattimenti in spazi ristretti: città, canyon, foreste... Facilmente manovrabile, ma non molto blindato, quindi facile da distruggere.
Battle Bot Kesh Rhan: sono robot da combattimento (rossi, blu, viola, secondo la loro potenza), il cui collegamento pilota/macchina resta ancora sconosciuto.
Warbot da comando: è un robot da comando dotato di equipaggiamento molto primitivo ma temibile. Ha una spada a un filamento in grado di tranciare corazzature molto spesse.
Inoltre ci sono caccia orbitali pesanti e leggeri, cannoni automatici di protezione, incrociatori leggeri e pesanti, torrette di difesa e programmi di combattimento generati da virus. Insomma, ci aspetta un compito davvero complicato da risolvere, data la tenacia del nemico. Ora qualche notizia tecnica. Il gioco è stato concepito per funzionare con un lettore CD-ROM con un valore di transfer-rate di 300 KB al secondo. Inoltre si consiglia di far girare il gioco almeno su un computer con un processore 486DX/33MHz, scheda grafica VGA a 256 colori, 4 MB di RAM, 550 KB di memoria libera in ambiente DOS, scheda audio Sound Blaster (2 o compatibile al 100%, standard MPC),

Un capolavoro del genere "punta e clicca" che un vero intenditore non potrà mancare

ed un mouse Microsoft o compatibile. Su un computer 486DX2/66MHz, con CD-ROM 300 KB di transfer-rate, 8MB di RAM e con scheda video a 32bit il gioco è apparso piuttosto fluido, anche se qualche volta si notano alcuni momenti in cui il computer si arresta per caricare ulteriori dati da CD-



ROM. La grafica poligonale, sebbene con pixel ancora a mio parere troppo "grossolani" è molto fluida, e non disturba la giocabilità delle azioni del gioco. Gli effetti sonori sono decisamente realistici, digitalizzati. Tutte le sequenze sono parlate, e il computer di bordo del nostro caccia ci informa di continuo sullo stato della battaglia con una vocina metallica. Chaos Control è dotato di salvataggio automatico. Ogni volta che uscirete vittoriosi da una fase del gioco (ve ne sono ben quattro: Manhattan, Computer, Spazio e Astronave ammiraglia), il programma esegue un salvataggio automatico della partita (sostituendo eventualmente quella precedente). La confezione si presenta, oltre che curata graficamente, con un CD-ROM e un manualetto in quattro lingue (tra cui l'italiano) dove vengono spiegate tutte le tematiche di gioco e come risolvere eventuali problematiche con il proprio hardware. Inoltre è presente una cartolina di iscrizione gratuita al Philips Media Club, che permetterà di godere di una serie di vantaggi, tra cui la partecipazione a concorsi, ricevere gli annunci dei nuovi prodotti e conoscere le promozioni della Philips. Viene, infine, fornito un numero verde col quale è possibile contattare un tecnico che vi aiuterà nell'uso del prodotto acquistato. Un capolavoro del "punta e clicca", che non può mancare nella collezione dell'appassionato del settore.

Luca Monticelli



Genere: Simulatore di volo
Casa: Philips & Infogrames
Sviluppatore: Philips & Infogrames

Pro

Sequenze animate mozzafiato, grafica piuttosto curata e sonoro digitalizzato realistico.

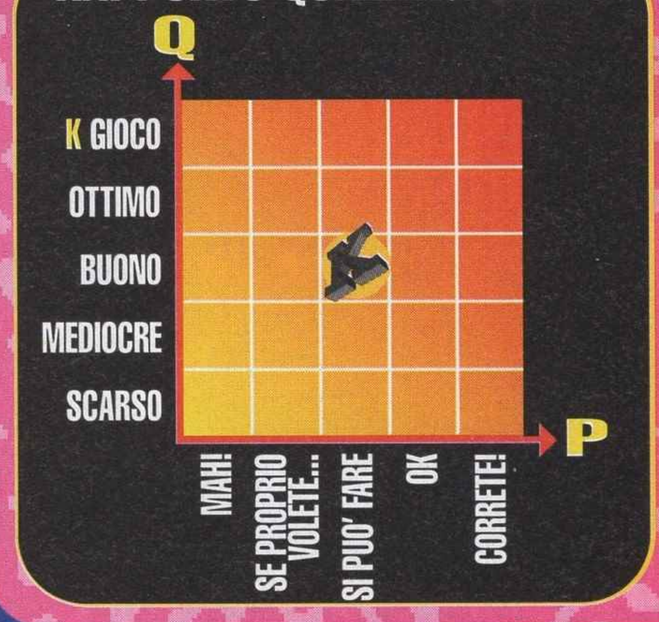
Contro

Tematica di gioco piuttosto scarna.
Il mouse non dà quella sensibilità necessaria a puntare.

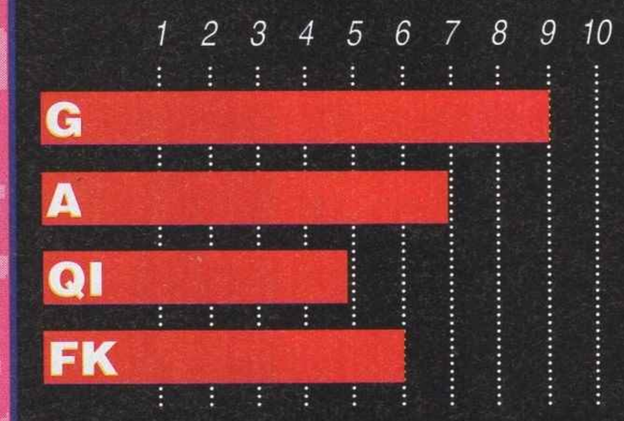
PC CD-ROM

Gira su 486DX/33 (consigliato un 486DX2/66) con almeno 4 MB di RAM (consigliati 8 MB) e una VGA da 256 colori (meglio se SVGA a 1 MB). E' necessario, inoltre, avere un CD-ROM a doppia velocità. E' consigliata una Sound Blaster. E' disponibile anche per CD-i.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

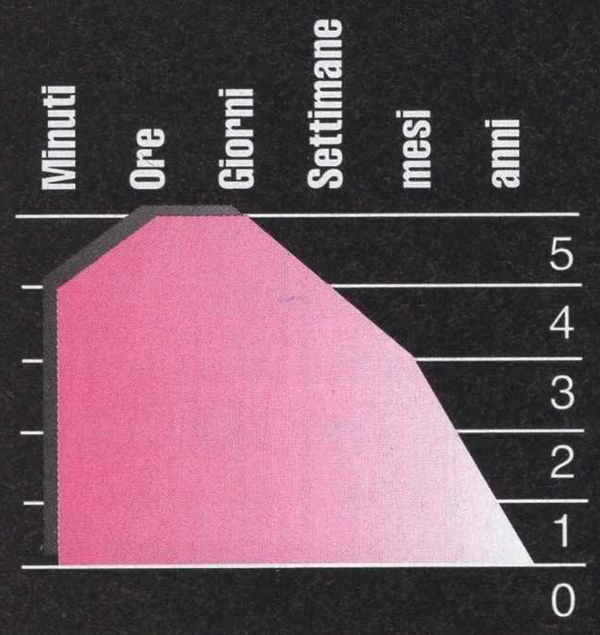


K VOTO 825



Se amate i giochi che hanno sequenze animate continue, che non vi lasciano un minuto di respiro, dove vi chiedete "ma quanti sono questi alieni?!?", allora Chaos Control fa per voi. Gli ingredienti per un gioco "punta e clicca" ci sono tutti, dalle animazioni, alla grafica, per finire col sonoro. Data la configurazione richiesta, che è a portata di molti utenti, Chaos Control è decisamente un prodotto interessante nel breve/medio termine. Gli "smanettoni" non possono perdere questo gioiello.

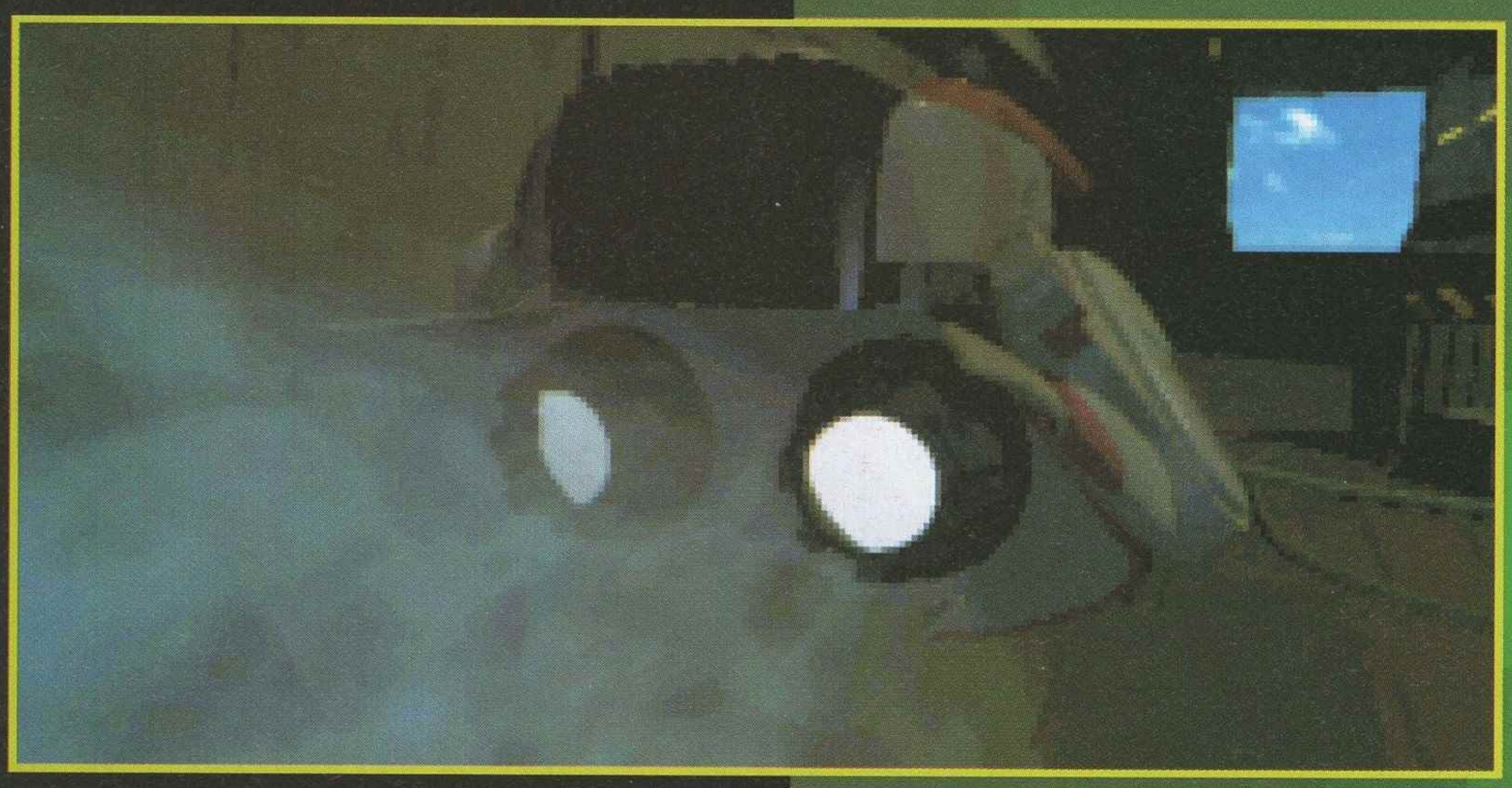
CURVA D'INTERESSE



FLASHBACK

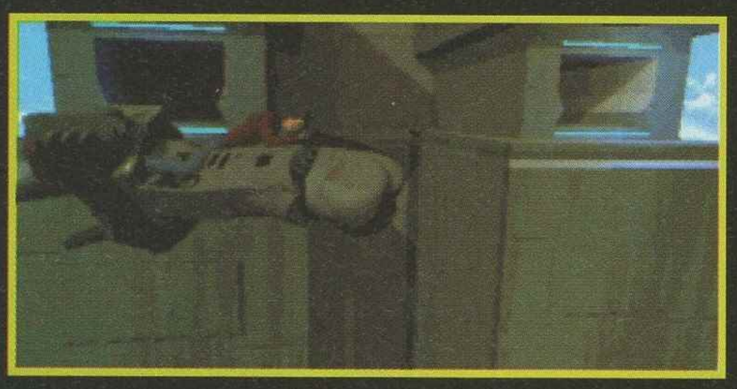
Vi è mai capitato di svegliarvi e di ritrovarvi prigionieri su un pianeta alieno? No? Strano, a me capita spesso, ma lasciate che mi presenti; sono Hart, Conrad Hart e ho una storia da raccontarvi.

Grazie Conrad, ma non ho tempo per ascoltare la tua storia, la recensione è breve e ho molte cose da dire, comunque, se vuoi, la posso riassumere io ai lettori (sempre che ci sia ancora qualcuno che non la conosca). La storia è quella di uno scienziato, impiegato dell'Ufficio d'Investigazione della Galassia che un giorno scopre, grazie all'Analizzatore di Densità Molecolare di sua invenzione, la presenza di una razza aliena sulla nostra vecchia e amata Terra. Purtroppo il nostro buon Conrad non ha nemmeno il tempo di dare l'allarme, che viene catturato dagli arzilli alieni che, simpaticamente, gli cancellano la memoria. Per sua e nostra fortuna però, Conrad aveva provveduto, in precedenza, a fare una copia del il contenuto del suo cervello sapendo di essere in pericolo. Una volta fatto prigioniero, il nostro scienziato si sveglia (non si sa dove) e scappa; dopo un breve inseguimento

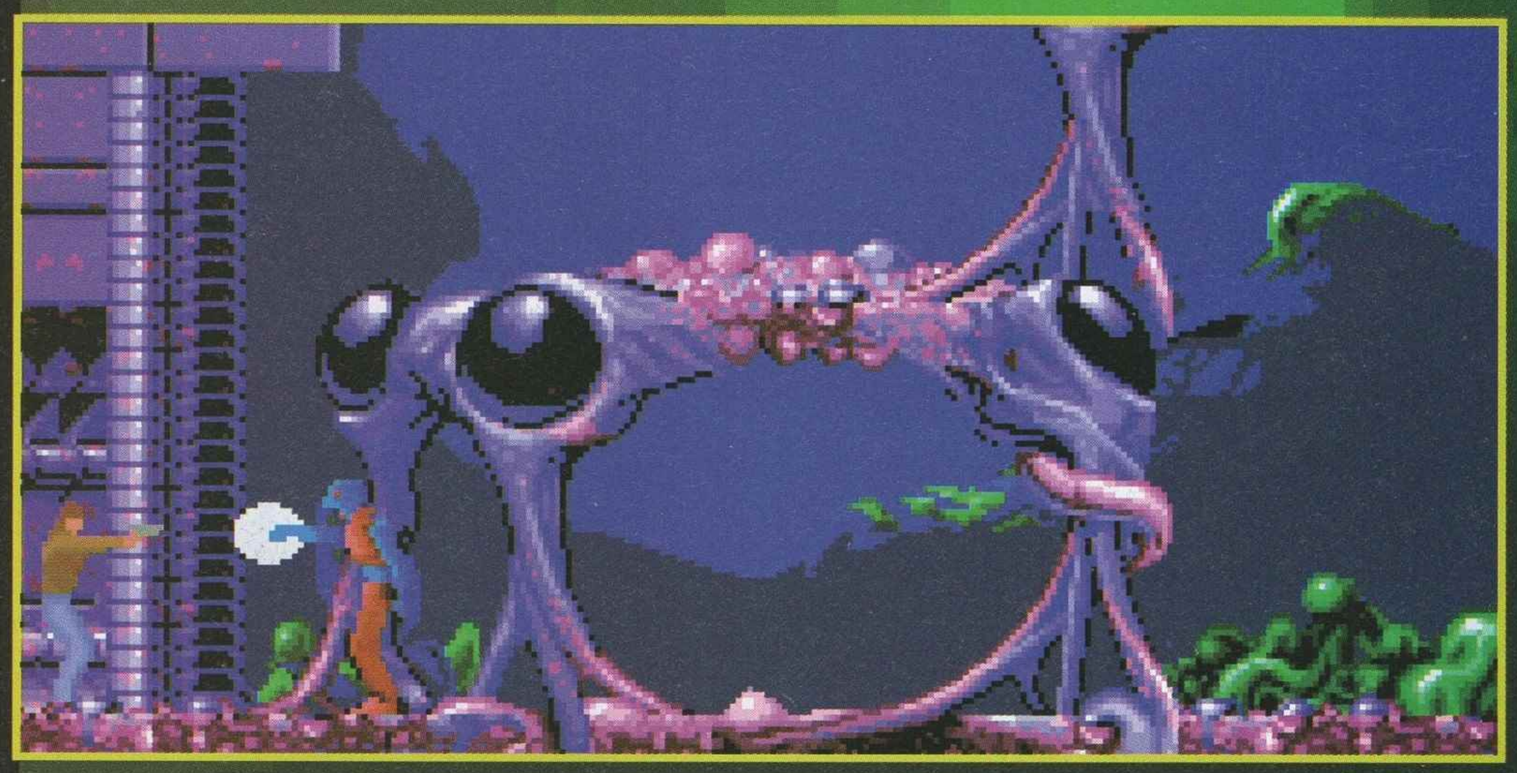




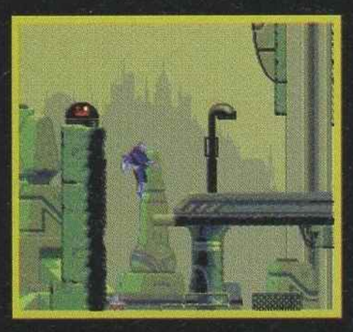
Arzilli alieni che simpaticamente cancellano la memoria degli umani...







FLASHBACK



volante, viene abbattuto e perderà, così, i sensi per una seconda volta e qui, in mezzo a questa foresta, entreremo in gioco noi col compito di far tornare Conrad sulla Terra. Ecco fatto, adesso anche quei pochi che ancora non conoscevano la storia di Flashback non si potranno lamentare. Le cose da fare durante il gioco sono sempre quelle, le medesime che lo hanno reso famoso: potrete camminare o correre, saltare, rotolare, aggrapparvi al volo alle piattaforme, estrarre o riporre la pistola e raccogliere e utilizzare oggetti; incontrando persone, potrete pure scambiare quattro chiacchiere, insomma, dai non ditemi che non le conoscevate di già. Ma non perdiamo tempo e passiamo subito a vedere le innovazioni di questa versione CD; come dite? Sta già finendo lo spazio a mia disposizione? Non c'è problema perché l'unica novità di questa versione, consiste nel rifacimento degli intermezzi cinematografici. I programmatori hanno deciso di rifarli utilizzando una veste grafica in 3D invece della vecchia 2D che tra l'altro non era nemmeno molto curata. Devo dire che questi nuovi intermezzi sono decisamente migliori e più





coinvolgenti, ma per quanto riguarda il gioco vero e proprio, i programmatori cosa hanno deciso di fare? Niente! Si, avete letto bene, non hanno cambiato una virgola, nemmeno il sonoro. Che dire, io ci sono rimasto male, ma evidentemente a quelli della Delphine (o meglio: della U.S.Gold) non interessa. Conclusione: chi possiede già Flashback può pure far finta che questa nuova versione non sia mai uscita, gli altri possono anche farci un pensierino.

Riccardo Landi

Genere: Avventura/Arcade
Casa: U.S. Gold
Sviluppatore: Delphine Software

Pro

Flashback è sempre Flashback. Belli i nuovi intermezzi cinematografici

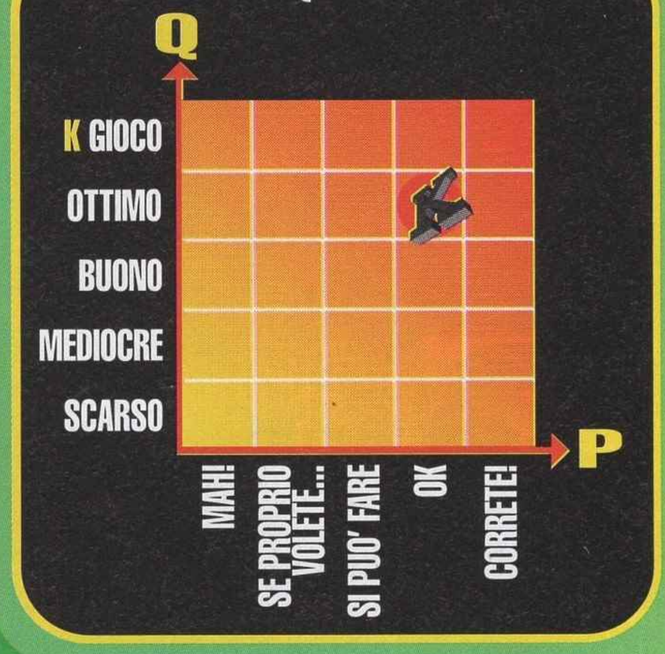
Contro

Nessuna innovazione per quanto riguarda il gioco vero e proprio

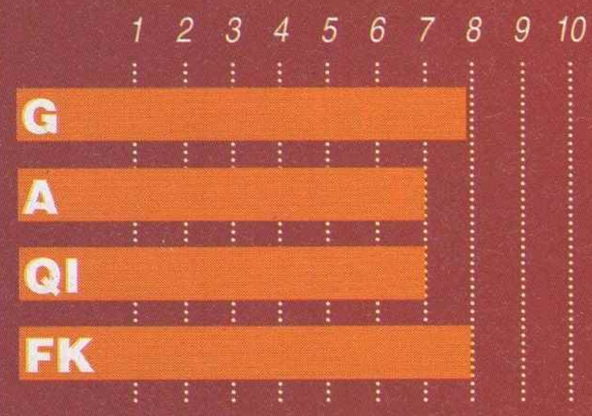
PC CD-ROM

Per godervi questa versione CD di Flashback, basta un 386sx 25 con 4Mb di RAM, un lettore CD a doppia velocità, scheda VGA, 580Kb di memoria di base e un DOS dal 5.0 in su. Supporta tutte le SoundBlaster, MT32 e AdLib.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

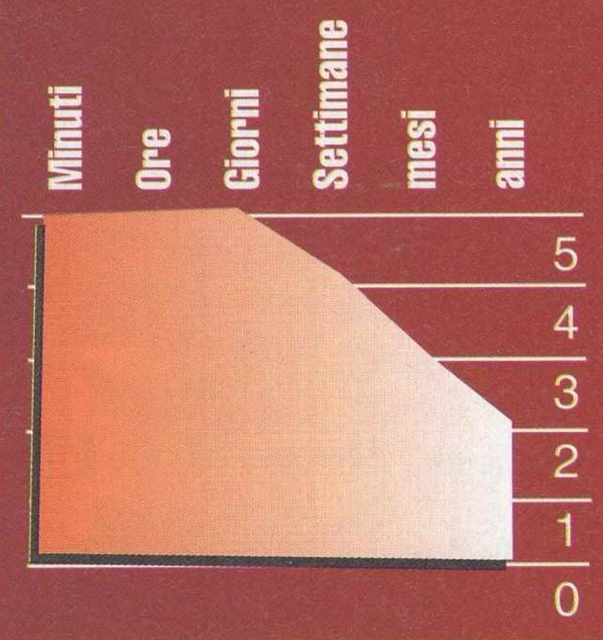


K VOTO 900



Non è la prima volta che mi trovo a dover recensire nuove versioni di giochi già usciti in precedenza e le cose da dire sono sempre le stesse. Siccome si tratta di un gioco che ha fatto scuola, mi trovo obbligato a consigliarlo a tutti quelli che non l'hanno mai giocato, anche se comincia ad essere un po' vecchiotto (avete visto le immagini di Heart of Darkness? Il nuovo gioco degli sviluppatori di Another World e, appunto, Flashback). Onestamente penso che il lancio di questo prodotto sul mercato da parte della U.S. Gold, sia stato studiato esclusivamente per fare un po' di soldi e nient'altro perciò, se potete, snobbatelo.

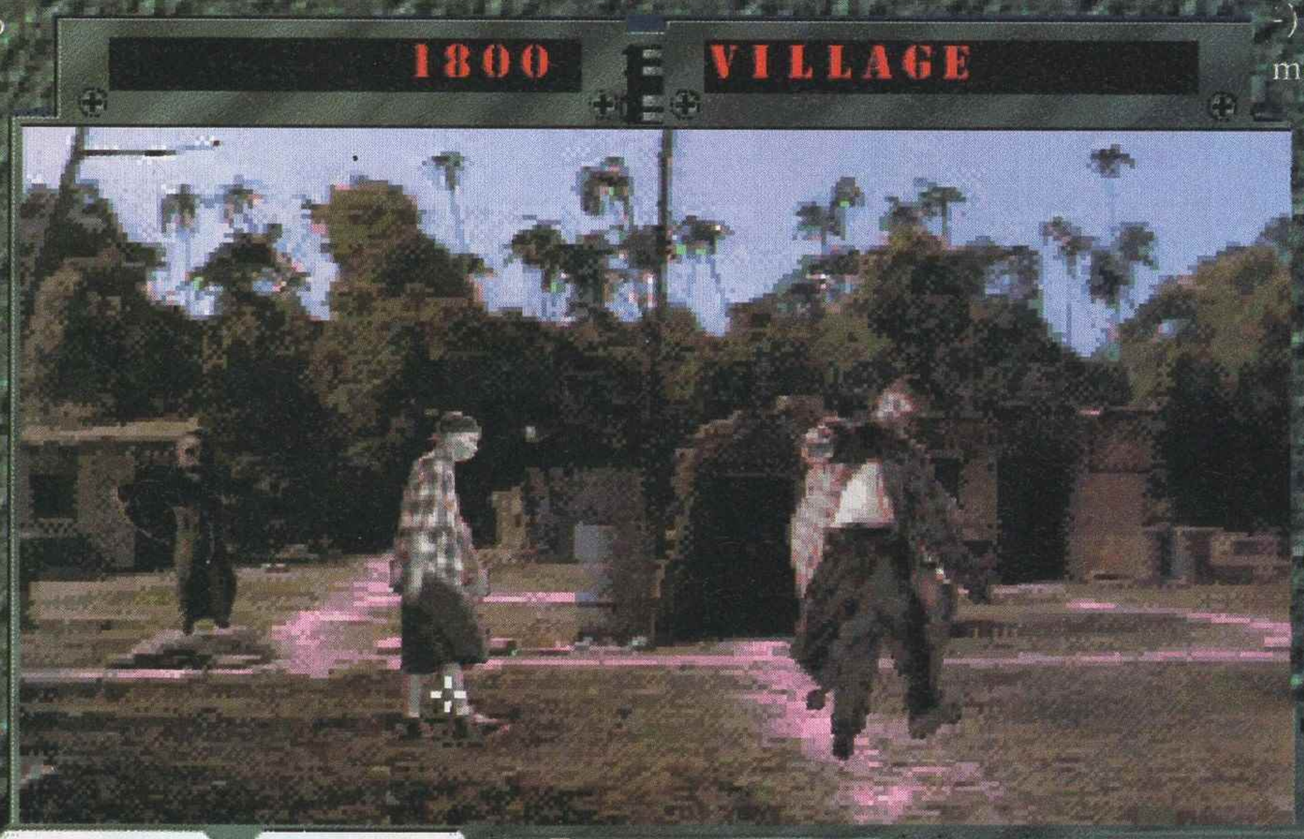
CURVA D'INTERESSE



CORPSE KILLER

Capitan Max contro gli zombies. Una nuova avventura del prode eroe che stavolta, però, torna a casa piuttosto insoddisfatto. Strano... eppure il tiro allo Zombie è il suo sport preferito...

Squilla il telefono, è il caporedattore di K: "Caro Capitan Max m'hanno riferito che sei appena tornato da una bella missione. Mi fai una relazione per i nostri lettori? Ne avrei bisogno per... ieri, grazie. Clic... Tu-tuu, Tu-tuu...". Non ho fatto in tempo a rispondere che aveva già riattaccato!
Dannazione, se questi giornalisti elettronici non andassero sempre di corsa avrei avuto il tempo di avvertirlo. Forse stavolta non era proprio il caso di rendere nota la "sciagura" che mi era occorsa. Ovvero: la noia totale.
Eppure, lo giuro, ero partito con tanto, tanto entusiasmo e, anche se un po' fuori allenamento, ero decisamente ultra-gasato.
L'occasione che mi si presentava era davvero ghiotta e mi avrebbe consentito di dedicarmi per qualche tempo al mio sport preferito: il tiro allo zombie.
Così, mentre mi addentravo con un vecchio gippone militare nella giungla tropicale di Cay Noir, una misteriosa isola tropicale con capitale... Zombietown (!?), ricordavo con malinconia quanto tempo fosse passato dal mio ultimo incontro-scontro con gli zombies... Se non ricordo male fu quella volta che dovetti dare fuoco a tutto il cimitero dopo aver bombardato a colpi di bazooka una folla di testoline livide ed ammaccate. Pensavo alle emozioni uniche, ai brividi adrenalinici che sanno infonderti le loro voci sepolcrali e i loro goffi movimenti al rallentatore. Sì, era da un pezzo che non maciullavo quei putrefatti morti viventi... ma ora... Woahw! Finalmente erano tornati!
Purtoppo questi sono rimasti gli unici pensieri entusiasti e le uniche sensazioni positive di tutta la storia: un'avventura denominata "Corpse Killer" che davvero mi ha lasciato con l'amaro in bocca. Ma procediamo con ordine. Il tutto comincia con una truculenta introduzione che farebbe ben pensare: un parà rimasto impigliato al ramo di un albero viene attaccato da un enorme ed orripilante zombie seriamente intenzionato a staccargli le gambe a morsi. Prima che lo zombie metta in atto le sue palesi intenzioni, interviene però l'amico "rasta" Winston (immaginate un incrocio tra Bob Marley e Tremalnaik - quello di Sandokan -) per farlo opportunamente a pezzi. OK, bella scena, di Winston ci si può fidare. Andando poi avanti con l'introduzione scopriamo che, nel ristretto gruppettino dei buoni, oltre al "rasta" e al sottoscritto, figura anche una discreta bionda di nome Julie. Peccato che sia anche lei, come chi mi ha telefonato stamattina, una giornalista. Con lei finisce il repertorio di esseri umani viventi di questo gioco. Anzi no, perché di corredo a questi personaggi appare, di tanto in tanto, un mefi-



L'interfaccia non brilla certo per originalità (come tutto il gioco del resto). In compenso avrete l'occasione di incontrare elegantissimi zombies in stile grunge. Se vi sembra serio...



Una delle "vuote" figure che si aggirano in Corpse Killer.

stofelico necrobiologo, tale Dr. Elgin R. Hellman. Il Dottore pare sia stato cacciato via dal Pentagono, lui ed i suoi esperimenti, alcuni anni addietro, (e ci credo, uno che come aperitivo si beve lo Zombie Cocktail voi lo terreste?) ma questo alla fin fine non cambia niente e non incide su alcunché di particolare.

Comunque, ecco che termina il filmino introduttivo e... via con l'azione!

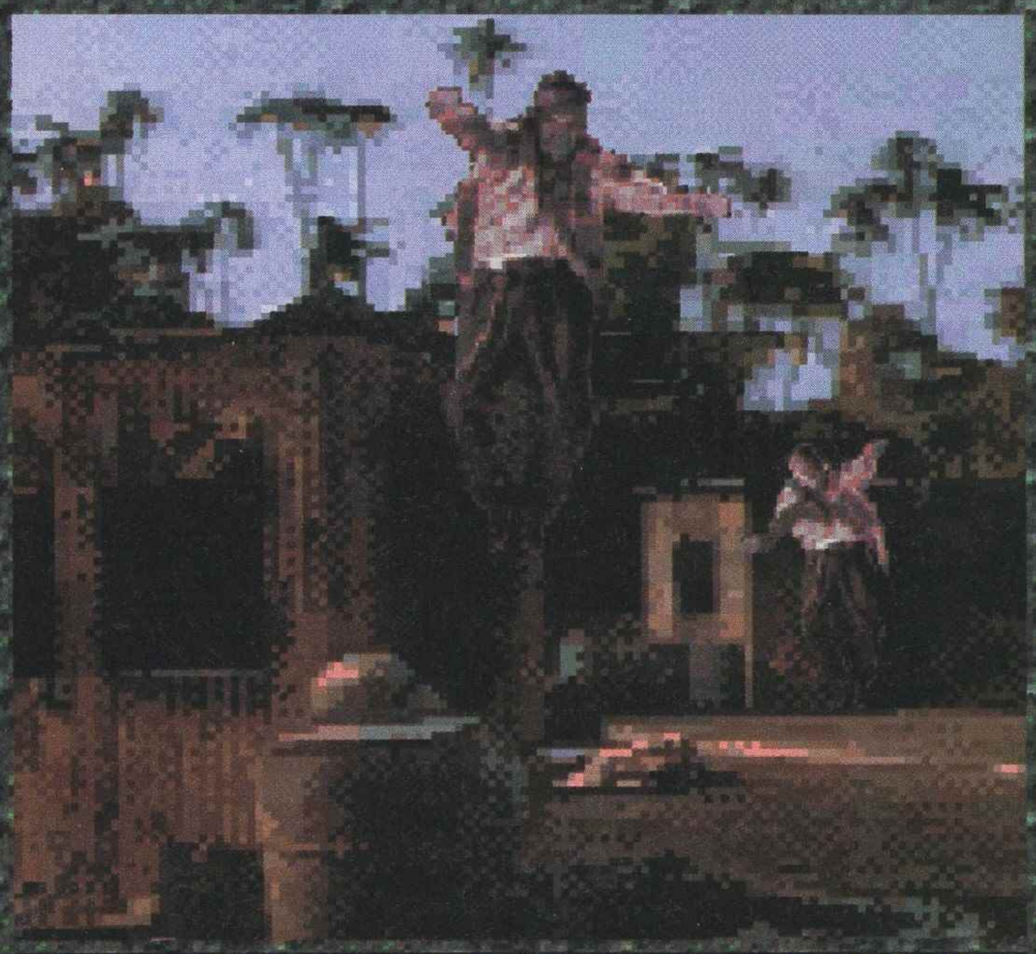
Ahimé, l'angoscia è immediata: la visuale scorre lentamente ed a senso unico, senza alti nébassi, senza alcuna variazione, senza possibilita di controllo. Come se fossi sul cavallino di una giostra. Contemporaneamente appaiono gruppi di pseudo-zombies che sembrano ritagliati ed appiccicati sul fondale (anzi, ad un più approfondito esame ho potuto appurare che non è che "appaiano", bensì "sono" ritagliati ed appiccicati sul foudale). L'impressione d'insieme che se ne ricava è la stessa che si ha guardando uno di quei vecchi film western (avete presente "Ombre rosse", quello con John Wayne?) quando si vede la carrozza della carovana evidentemente ferma - nonostante la convinta e commovente mimica dei passeggeri - con il tipico paesaggio di canyon e cactus che gli scorre dietro, su un telone... La differenza sostanziale riscontrabile è che, mentre quegli accorgimenti tecnici risalgono agli anni Quaranta, oggi siamo alle soglie del Duemila! Allora viene da pensare che non può essere tutto così: continuo a sparare agli zombies, come fosse il tiro al piattello e vado avanti. Vado avanti..., altro scenario, stesso effetto. Si affievolisce, man mano, la speranza e cresce invece, irrefrenabile, un senso di delusione e di scoramento mai provato prima (neanche nell'occasione in cui la mamma mi disse che Babbo Natale non esisteva - avevo ventotto anni e mettevo ancora la ciotola dell'acqua fuori dalla finestra per le renne assetate -).

Credevo di avere visto tutto nella vita. Poi è passato uno zombie che volava...

Ma i "buchi" di questa missione non si fermano qui, anzi, sembrano essere inesauribili e radicati nella concezione e nell'architettura stessa del prodotto. Qualche esempio? Intanto non si son mai visti degli zombies autentici cadere sotto i colpi di una stupida mitraglietta. Sarebbe come riuscire ad uccidere un vampiro con una pallottola d'argento o un lupo mannaro con un paletto di legno (naturalmente, lo sanno anche i bambini, è vero l'esatto contrario). Insomma, lasciatelo dire a chi, come il sottoscritto, di incontri ravvicinati con mummie risorte ne ha vissuti piu d'uno: l'unico vero modo di farli fuori e il taglio (o lo spappolamento) della testa. Non bastasse, per la prima volta nella vita (N.d.R. per chi non lo sapesse Capitan Max e un Highlander ed ha 498 anni) ho potuto vedere degli zombies volanti! Sì, avete capito bene: volanti. Ora, va bene tutto, ma preserviamo almeno la dignità dei buoni cari vecchi zombies che, se da orripilanti divengono improvvisamente oggetto di ilarità generale, rischieranno seriamente il posto

Ci si aspetta una avventura thrilling ed invece niente! Anzi, qui si sfiora il ridicolo!





Con gli zombies volanti si raggiunge il massimo dell'ilarità.



di lavoro ed un'impietosa esclusione dai copioni di futuri lavori "horror", cinematografici o videoludici che siano. Il massimo lo si raggiunge, però, quando sbucano fuori le sagome contornate degli zombies... senza lo zombie "appiccicato" sopra! Praticamente una macchia bianca, dalla vaga forma umana, sopra la pellicola. Non contenti, quei geni degli autori hanno avuto la brillante idea di dare un nome ai buchi, "Black magic men", e dividerli addirittura in più categorie: the Shadow men, Black Magic Strawmen ecc. inserendoli nel



La giovane giornalista (sopra) e lo scienziato pazzo (sotto). Due protagonisti dei filmati di Corpse Killer.



gioco come se niente fosse. Con molta fantasia, hanno poi trovato un nome anche per tutti gli altri zombies: ci sono i Dead Boys, i Cult Killers, gli Electroposse, i Serial Killers (si vede che la fantasia cominciava a scarseggiare), i Mercenaries, i Renegades. La cosa più difficile non è ucciderli ma riconoscerli. Arrivare fino in fondo è stata davvero dura e, tornato a casa, ne ho subite le conseguenze: ho passato veramente una notte da incubo... Ho sognato che quelli di K mi legavano ad una sedia e mi costringevano a rivedere e a rigiocare Corpse Killer! Noooooooo!

Capitan Max



Genere: Film digitalizzato
Casa: Digital Pictures
Sviluppatore: Interno

Pro

Difficile trovarne (comunque si spara tanto).

Contro

Noiosità dei filmati di gioco.
Effetti sonori mediocri.
Trama pressoché inesistente.
Ci si gioca un'ora a dir tanto.
Scarsa qualità grafica.
Scarsa interattività.

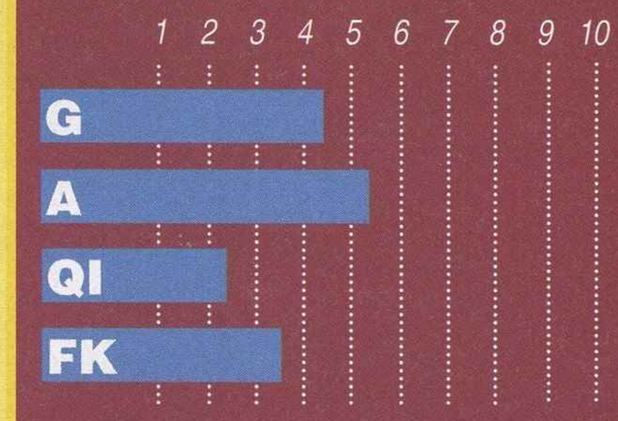
MACINTOSH

Volete proprio stragiare gli zombies? Vi serve un Mac con processore 68030 a 25Mhz (o superiore), un CD-ROM a doppia velocità, 256 colori, il solito System 7.
Richiesta una RAM libera pari a circa 3,7Mb, il che, per un gioco come questo è un po' troppo!

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



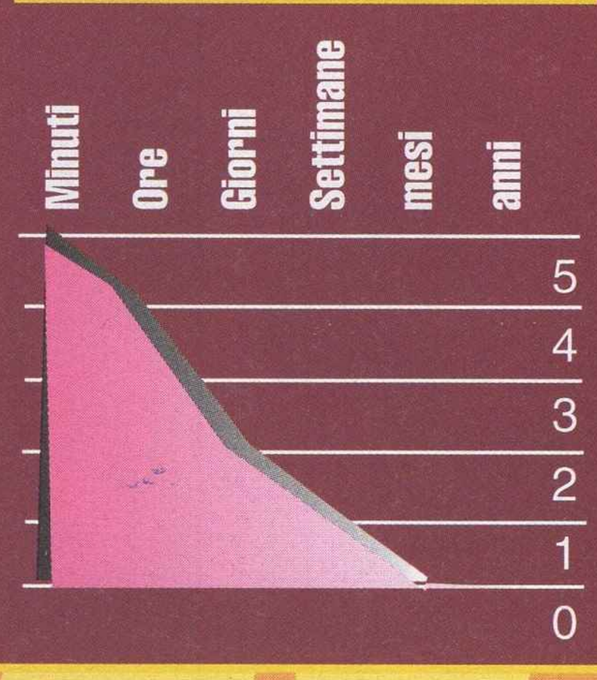
K VOTO 458



Se vi piace sparare accomodatevi. Con Corpse Killer potete fare solo questo. La trama è quasi inesistente oltre che assolutamente non-interattiva: le immagini scorrono, automaticamente ed a senso unico (sigh!), e voi sparate, sparate, sparate... Oltretutto il prodotto, pur avvalendosi di filmati digitali, non è graficamente impeccabile e presenta lacune anche dal punto di vista strutturale. Io, sinceramente, non lo comprerei: andrei a sparare al Luna Park. Ci si diverte di più e, se va bene, si vince anche il pallone per andare a giocare al parco.

QUESTO PRODOTTO E' STATO GENTILMENTE OFFERTO IN VISIONE DA **PERGIOCO**

CURVA D'INTERESSE



FULL THROTTLE™

AVVINCENTE INTRIGANTE MOZZAFIATO

Full Throttle™ and © 1994 LucasArt Entertainment Company. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto sotto autorizzazione.
Il logo LucasArt è un marchio registrato della LucasArt Entertainment Company. Muse U.S. Patent No 5.315.037

PC - CD
PARLATO IN ITALIANO
COLONNA SONORA "HARD ROCK"
DIGITALIZZATA

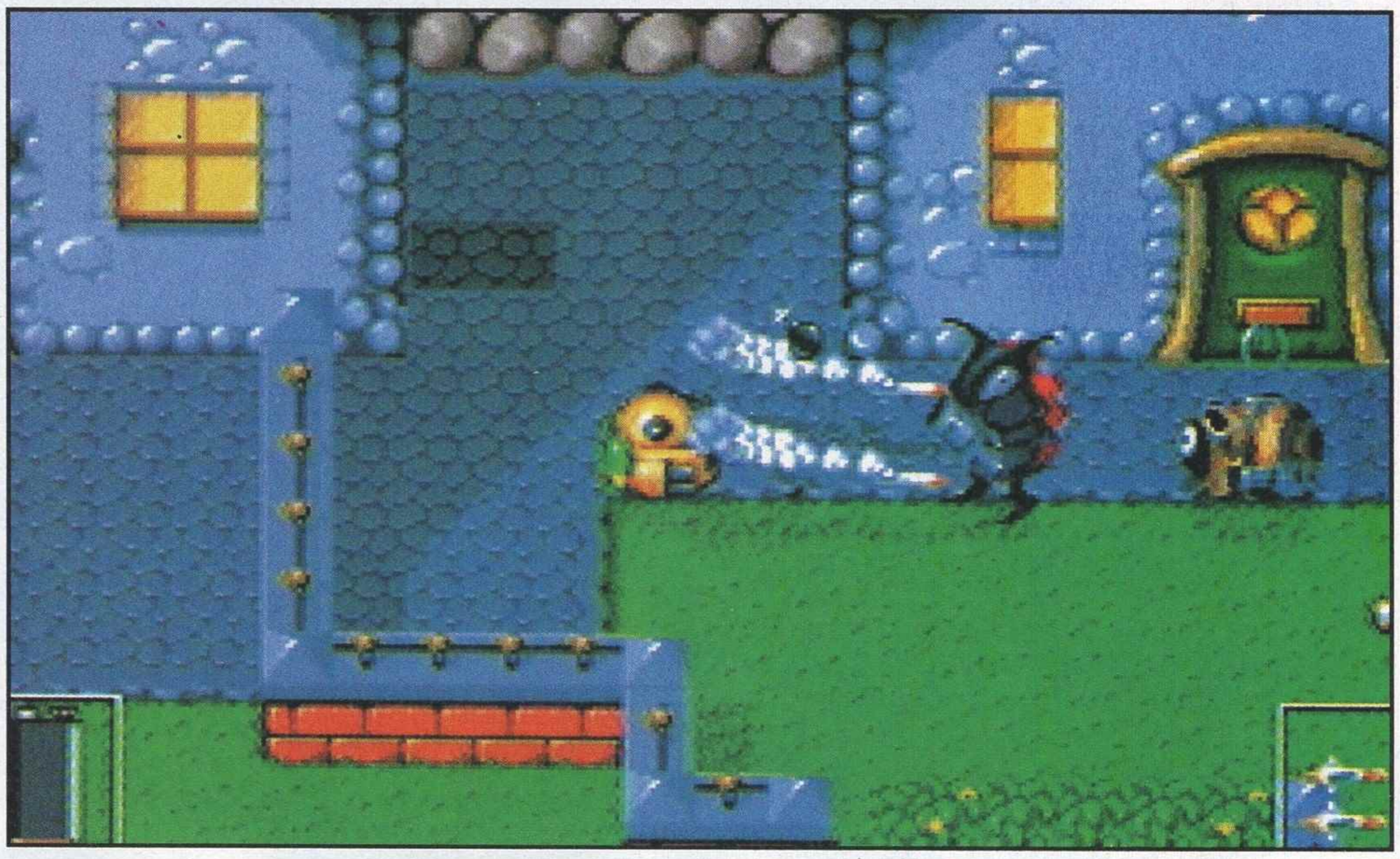


LUCAS Arts®

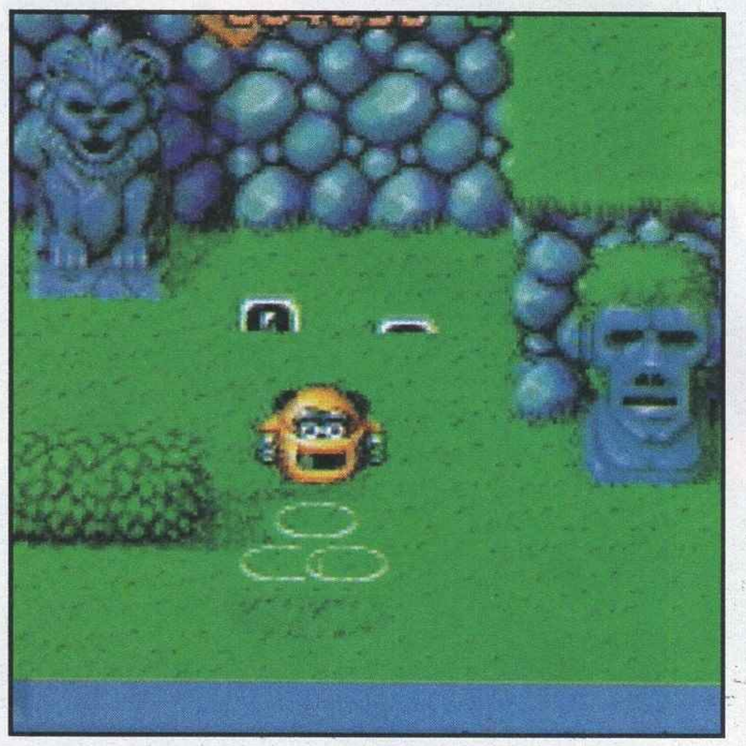
C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

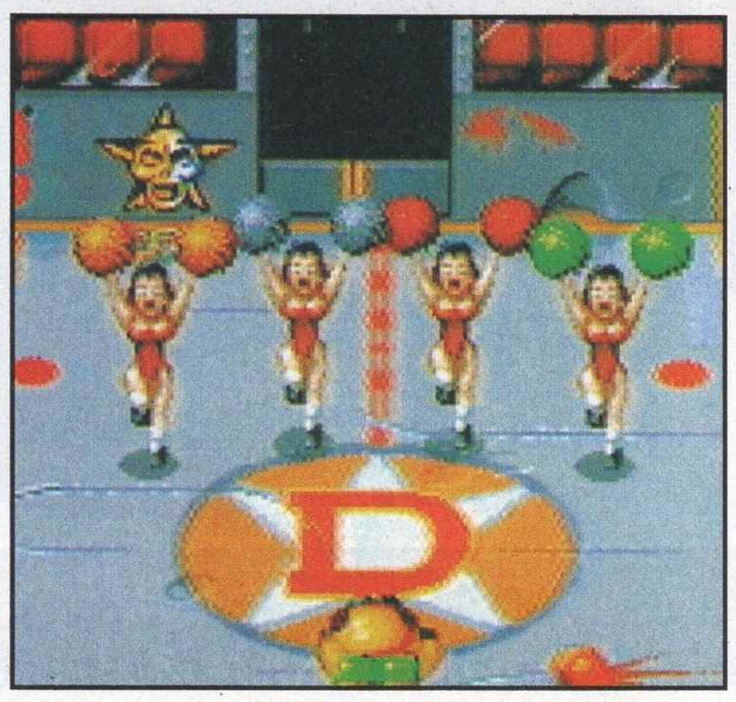
VIROCOP

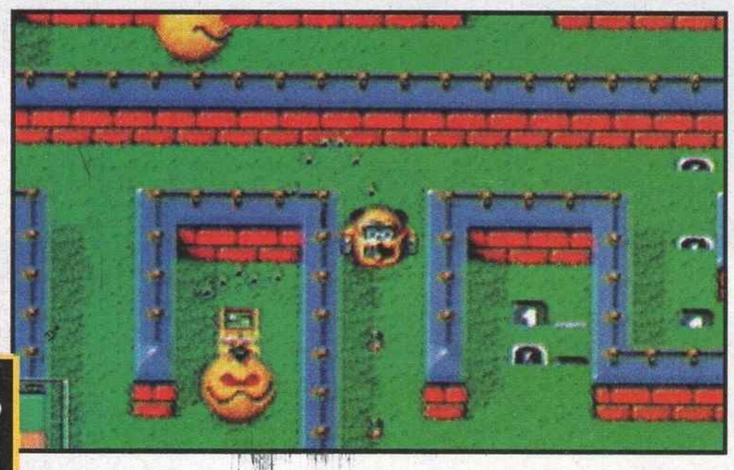
Un antivirus che se ne va in giro a cannoneggiare i fastidiosi programmi che rischiano di far andare in tilt il vostro videogioco preferito? Beh, è il sogno di tutti, e chissà che prima o poi Dave non finisca per scorrazzare allegramente nei PC di casa...



Virocop è un titolo strano, per certi versi fa assonanza, e richiama alla mente, almeno al sottoscritto, la fortunata serie poliziesca Beverly Hills Cop con Don Johnson nei panni molto firmati di un poliziotto alla moda, e anche piuttosto abile.
Bene, fermo restando che anche qui si spara, il protagonista non è un mancato modello che fa il poliziotto, ma un robottino formato mignon che si muove sospeso su una specie di campo elettromagnetico.
Non veste Armani, non gira in Ferrari, non è attorniato da nugoli di donne, ma è tremendamente divertente.
A questo riguardo forse è meglio partire da un'utile premessa: i giochi distribuiti per Amiga sono così rari ultimamente, che spesso si tende a considerare bello, più di quello che in realtà è, un gioco. Forse è la voglia inconscia, ma non troppo, di vedere restituito ai suoi fasti il caro buon vecchio Amiga, forse, e più semplicemente, perché i giochi pur non giungendo sugli scaffali dei negozi con una certa continuità, si distinguono per una certa qualità. Diciamo pure giocabilità, che è poi quella che sta mancando sempre più clamorosamente ai colossal su CD-ROM.





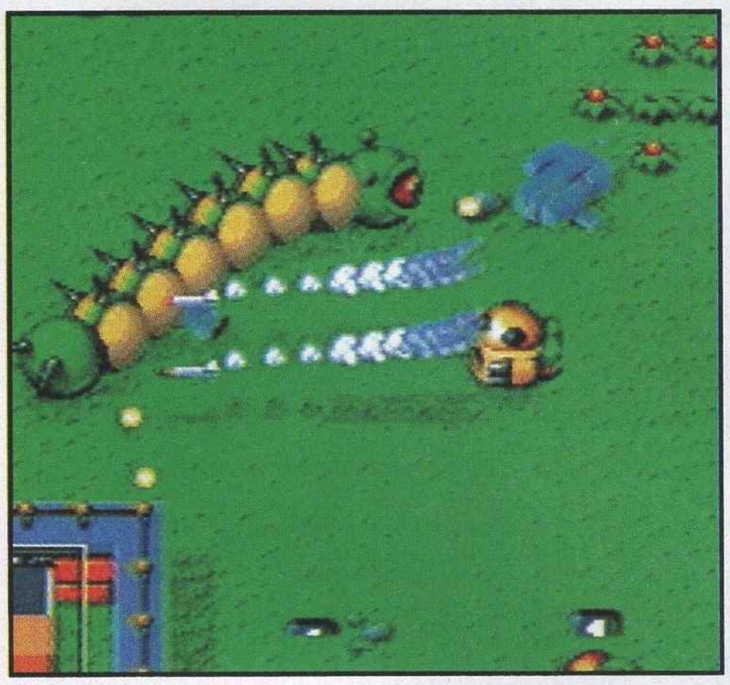


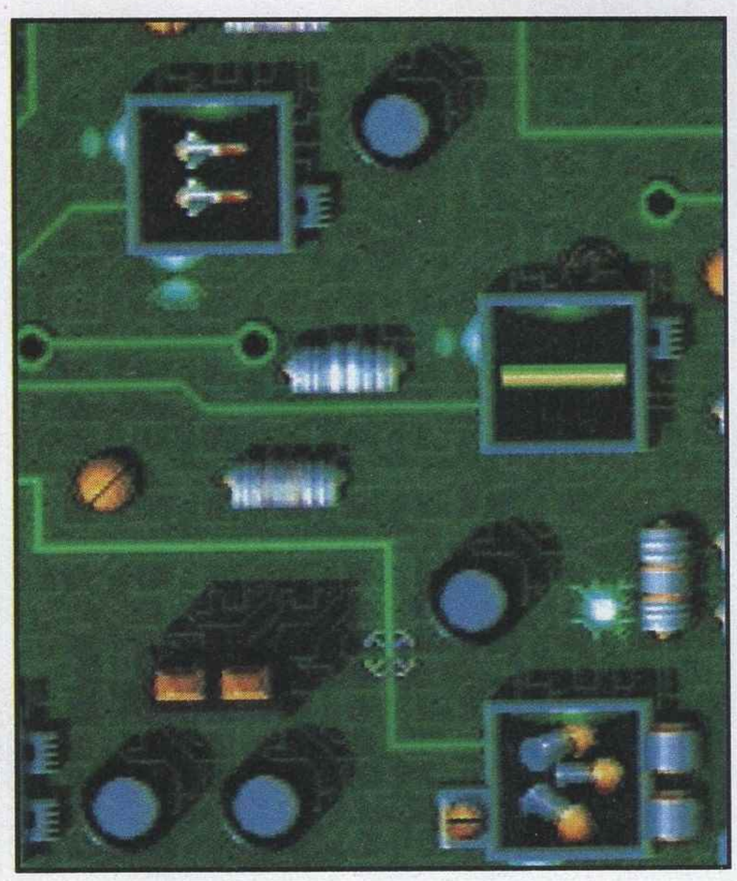
A monte...
Tornando al nostro caro Virocop, si tratta essenzialmente di un classico shooting game con una serie di variabili che rendono comunque intrigante l'insieme.
Il mondo è quello dei videogiochi (una sana autocitazione non guasta) e precisamente quello dei programmi che periodicamente vengono infettati da fastidiosissimi virus.
Per eliminarli, una volta che tutti i devirus hanno fallito non rimane che la soluzione estrema, Dave (Digital Armoured Virus Exterminator) appunto, il robottino di cui sopra, che di professione fa il cacciatore di virus e risulta essere piuttosto implacabile!
Dave deve ripulire quattro giochi dai virus che li hanno infettati fin nelle più remote profondità. Quindi si muove attraverso quattro scenari diversi.
L'armamento di Dave è piuttosto impressionante, può scegliere tra 20 armi diverse e montarne tre per volta in modo da avere, oltre che una certa potenza di fuoco, anche una discreta varietà bellica.
Un altro aspetto decisamente positivo di Virocop è dato dalla possibilità di giocare in

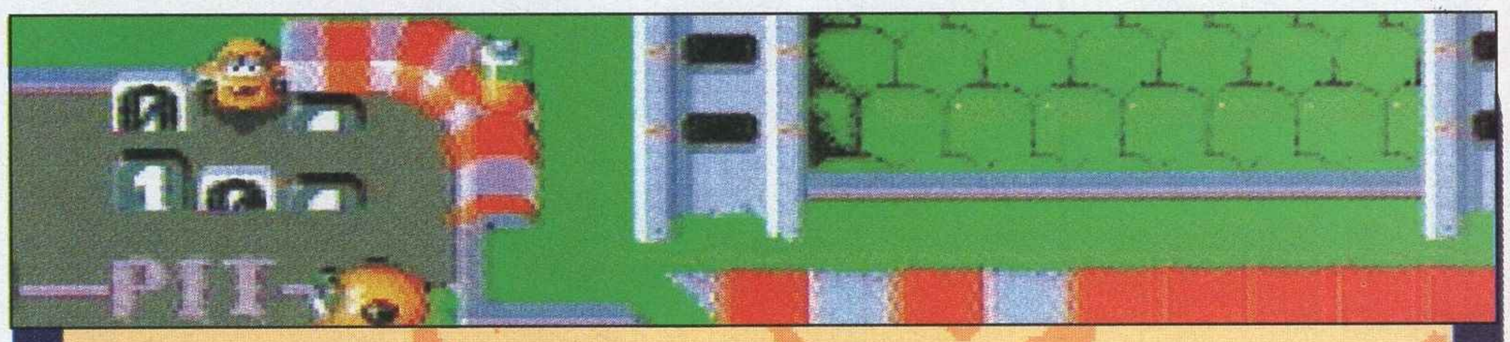
Un implacabile robottino che se ne va in giro a fare strage di virus

coppia... Nel senso che un giocatore controlla Dave e l'altro il potenziale bellico. Si tratta di una soluzione abbastanza divertente oltreché pratica, infatti in certi frangenti del gioco bisogna sparare con una continuità che non permette un buon controllo del buon Dave.
Virocop non ha altre grandi qualità, nel senso che complessivamente, nel suo genere, è un ottimo gioco. Oltretutto l'idea di ambientarlo all'interno dei videogiochi è piuttosto originale e divertente, ma non aggiunge e non toglie niente agli altri shooting game già comparsi su Amiga.
Complessivamente è un prodotto molto professionale, da consigliare agli amanti del genere.

Massimo Carboni







Genere: Shoot' em up
Casa: Renegade
Sviluppatore: Graftgold

Pro

Originale l'idea dell'ambientazione.
Molte armi a disposizione.
Buon metodo di controllo.
Possibilità di giocare in coppia.

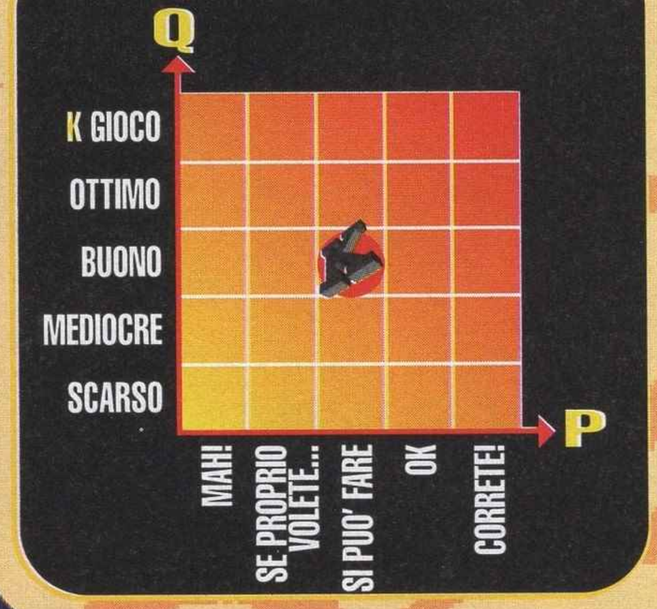
Contro

Non apporta innovazioni sostanziali rispetto ai soliti shoot' em up.
Quattro livelli di gioco sono un po' pochi.

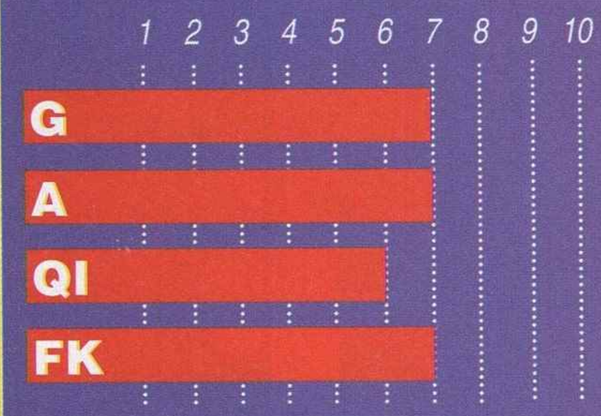
AMIGA

Esistono due versioni di Virocop, una per l'Amiga 500 con almeno un mega di RAM e una per Amiga 1200. In questo ultimo caso Virocop è installabile sull'hard disk.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

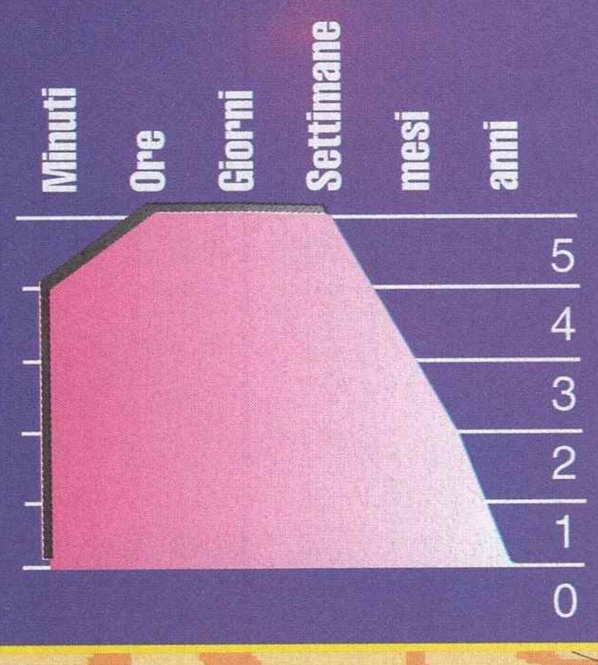


K VOTO 891



Virocop è un buon shoot' em up, che ha il grosso pregio di girare anche sul caro buon vecchio Amiga 500. Tra i punti di forza di questo gioco, senz'altro il tema piuttosto originale: infatti il protagonista è un antivirus dalle sembianze robotiche che si muove all'interno di quattro videogiochi diversi per eliminare i virus che ne appestano i circuiti.
La grafica e il sonoro sono di buon livello anche se globalmente Virocop non apporta clamorose novità al settore degli shoot' em up.

CURVA D'INTERESSE



ARC OF DOOM

Un gioco che non ha proprio niente a che vedere con il celeberrimo amato Doom. Purtroppo.



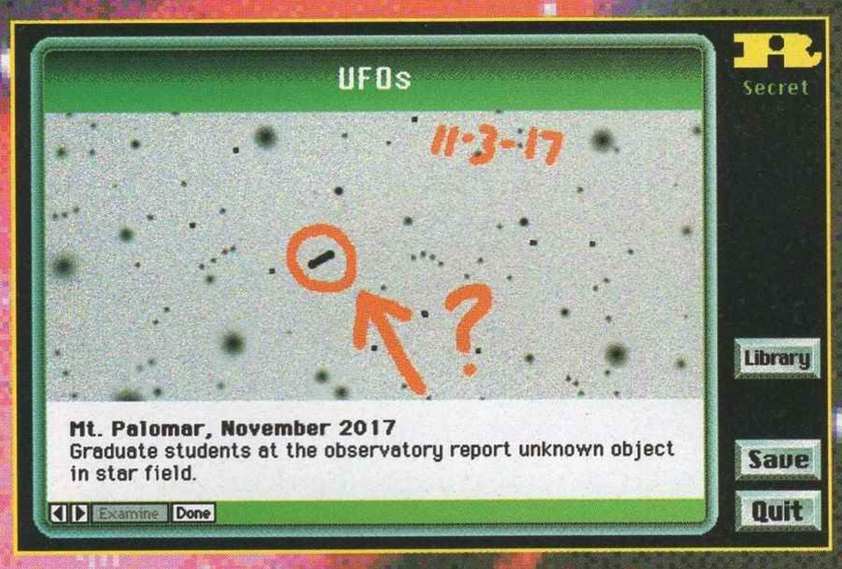
Capita, a volte, di essere tratti in inganno. Ad esempio: vedendo sullo scaffale dei CD-ROM il titolone "Arc of Doom" e notando che in primo piano sulla copertina della scatola c'è una pistola, chi non avrebbe automaticamente associato tale gioco all'immortale, fantastico, leggendario Doom (uno o due, fa lo stesso), il re incontrastato degli sparatutto? Invece, ahimè, questo prodotto non è neanche lontano parente del più famoso dei videogiochi. O mamma, non è detto che un gioco debba assomigliare per forza a Doom per essere bello, anzi... se avesse comunque una sua compiutezza, una trama avvincente, una buona grafica e una piacevole colonna sonora allora lo potremmo giocare e testare a fondo con curiosità e serenità di giudizio. Come sempre.
Purtroppo stavolta non è stato così: ci siamo imbattuti in un qualcosa di non ben definito, sia nella trama che nella giocabilità, sia nella grafica incerta che nella musica. Cerchiamo comunque di dare un senso e di presentare questo gioco: per una serie di motivazioni poco plausibili (ad esempio interventi di malefici U.F.O.) la terra è colpita da una serie di sconquassamenti, maremoti, scosse sismiche, fenomeni vulcanici e altro. Si è chiamati, allora, in una sorta di intervento ecologico-naturalistico, a porre rimedio a questi disastri. Ci è a tal fine assegnato un personaggio con dei punteggi che rimarcano le sue caratteristiche (esattamente come per i giochi di ruolo) di forza, intelligenza, riflessi, educazione (intesa come "ciò che si è studiato") e spirito. Dopodiché si scelgono i compagni di avventura del Beta Team (l'Alfa Team ha già fallito la precedente missione ed i suoi componenti sono svaniti nel nulla) e, avendo a disposizione gli immensi archivi del Pentagono da consultare (un tentativo di multimedialità?), avendo a disposizione codici di accesso segreti, esplorando i luoghi lampeggianti sul mappamondo che ruota nella schermata base, si deve scegliere da quale dei disastri in corso sulla terra partire - giacché ve n'è più di uno in contemporanea - e poi, naturalmente, cercare di venire a capo del problema.
Ma prima di giungere a capire quale sia il nocciolo del problema, prima ancora di addentrarvi in quella che forse è la parte interessante del gioco... probabilmente vi sarà già passata la voglia di andare avanti. L'introduzione ed i preparativi alla missione sono esageratamente lunghi, i tempi di attesa enormi, non c'è la sacrosanta possibilità di "jumpare" il tizio-comandante che si raccomanda e vi istruisce a proposito di ogni singola fase di gioco. A questo aggiungete un'interfaccia noiosa e statica, con filmati digitalizzati ristretti in un rettangolino tra i





più piccoli che io ricordi, aggiungete la presenza di immagini di tipo fografico stile "documentario anni '60" (al confronto i servizi televisivi di Piero Angela sono roba da realtà virtuale), immaginate il tutto condito di un'inefficace rendering, assenza di 3D, carenza di animazioni grafiche e di procedi-

A metà tra ecologia, gioco di ruolo fantascienza, e multimedia. Ma chi troppo vuole...



menti quali il Bump Mapping (tutto qui è liscio, tutto è tristemente omogeneo) ed avrete gli ingredienti di questa "macedonia" mal assortita e mal asseblata sotto il nome di Arc of Doom.
Carente tecnicamente, a volte un gioco può comunque dare emozioni, sollecitare curiosità, emanare un profumo o emettere un magnetismo particolare che gli renda merito. Nonostante abbia cercato di tuffarmi più volte nelle "crisi" dell'ecosistema che mi venivano segnalate, nonostante abbia fatto di tutto per farmi coinvolgere dalle molteplici sfaccettature delle varie missioni, non ci ho trovato proprio niente di appassionante. Sto invecchiando io o è il gioco che non va?

Max Pantani

POWER CONFIRMATION



Genere: Strategia
Casa: Sunstar
Sviluppatore: Interno

Pro

A suo modo è originale (almeno nelle intenzioni).

Contro

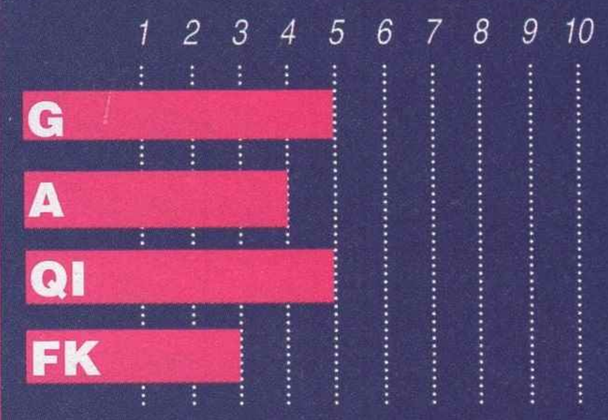
Giocabilità e grafica incerte.
Poco appassionante.
Musiche ed audio infelici.
Trama farraginosa.
Interfaccia infantile.

MPC CD-ROM

Arc of Doom gira sui Mac con processore 68020 (o superiore), serve un CD-ROM a doppia velocità, monitor con colore (8 bit), RAM di 4Mb. Gira anche su IBM e compatibili 386sx (o superiori), con Windows e CD-ROM, sound board, DOS 5.0. Consiglio un processore 68040 per il Mac e almeno un 486DX2 per il PC.



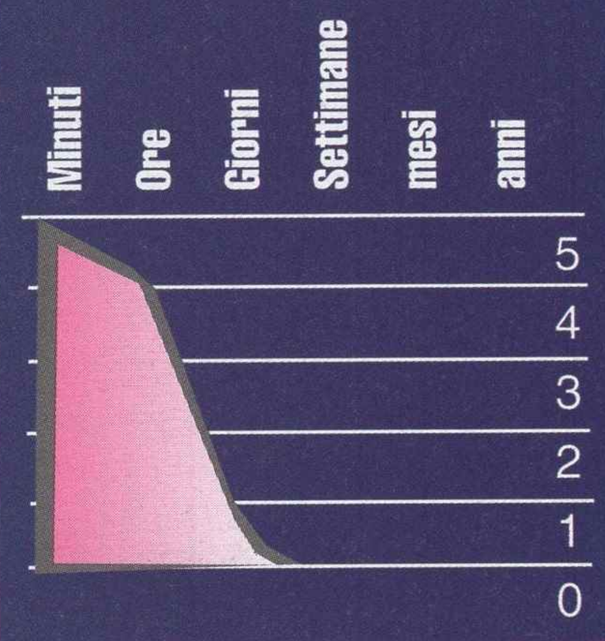
K VOTO 452

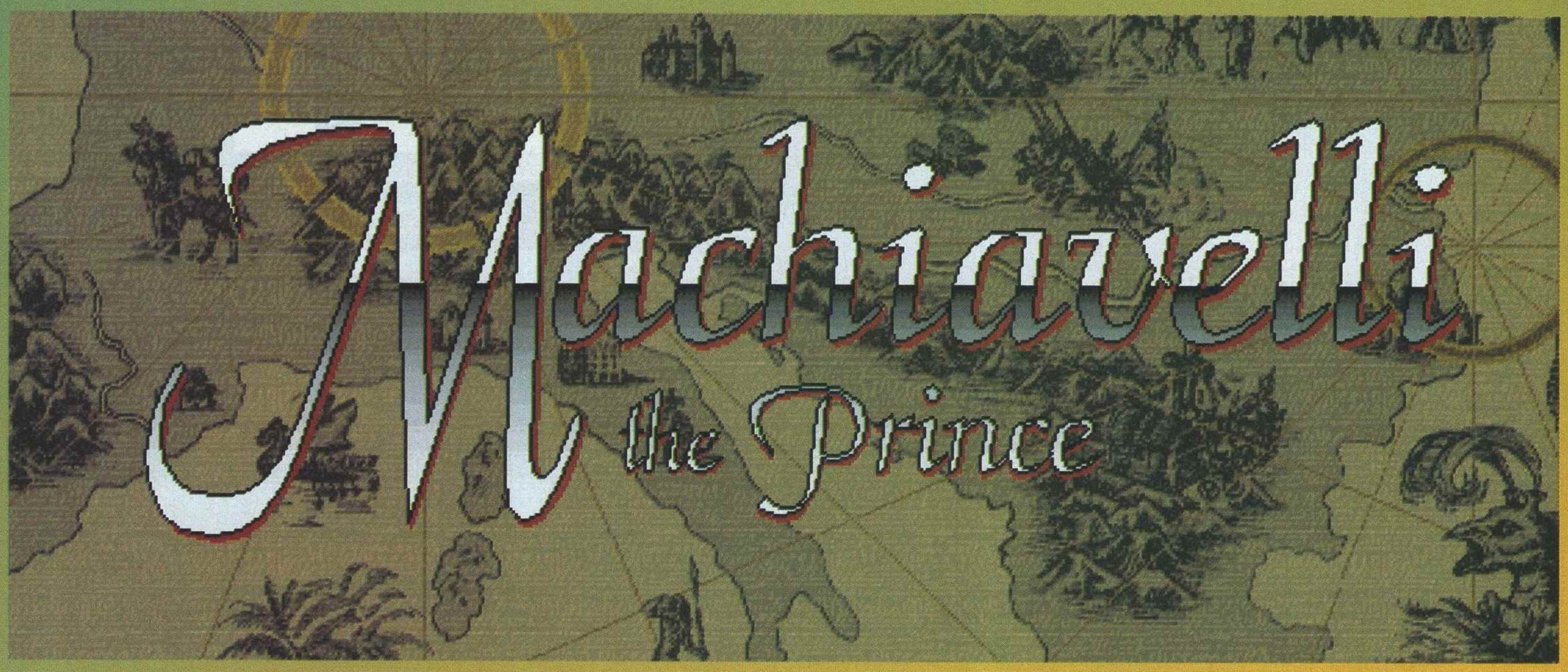


Un grossolano e malriuscito tentativo di integrare due realtà ben distinte: il "multimediale" ed il gioco di ruolo. Libretto inesistente (poco più di un foglietto dove si tratta della sola installazione), la trama chiara come una notte di nebbia, senza luna, in Valpadana, una scarsa giocabilità e musiche d'accompagnamento tristemente inespressive (quando ci sono) rendono questo prodotto una vera e propria delusione. Anche la grafica e l'interfaccia utente presentano pecche che contribuiscono ad abbassare il livello qualitativo complessivo di Arc of Doom. Insomma, in giro c'è sicuramente di meglio.

QUESTO PRODOTTO E' STATO GENTILMENTE OFFERTO IN VISIONE DA **PERGIOCO**

CURVA D'INTERESSE





No, per Machiavelli non si intende quel complicato gioco di carte simile a scala quaranta, ma si sta parlando proprio di lui, di Nicolò Machiavelli (chi ha studiato, l'aveva già capito dal sottotitolo). Non si tratta di un bigino in ipertesto, ma di un gioco di gestione/strategia.

All'inizio ci ero cascato pure io, l'avevo scambiato per un programma multimediale sull'opera del famoso scrittore e politico, Nicolò Machiavelli. Il soggetto del programma invece è tutt'altra cosa, ci troviamo di fronte ad un più amichevole gioco di strategia che ricorda Civilization. Per l'esattezza ci troveremo nei panni di un principe con il compito di far divenire il nostro principato, il principato più ricco del mondo, entro un numero prestabilito di anni. Allora cosa centra Machiavelli? Per tutti quelli che non lo hanno ancora studiato a scuola, provo a spiegarvelo brevemente (gli altri si vergognino). La principale opera di Machiavelli, si intitola "Il Principe", un trattato politico che descrive tutto ciò che un principe deve fare e tutto quello che non deve fare, per far sì che il proprio principato goda di buona salute (spero che nessun professore di letteratura legga questa recensione). Ecco risolto il mistero, ma onestamente non la trovo una scelta azzeccata, dare ad un gioco, il nome di un personaggio storico che inevitabilmente fa tornare alla mente, pomeriggi interi passati sui libri. Insomma un titolo del genere non invoglia certo all'acquisto (io per esempio non lo comprerei). Lasciamo perdere i commenti che si possono fare sul titolo e passiamo al programma vero e proprio. Il gioco è ambientato nel periodo che va dal 1300, fino alla scoperta dell'America (1492) e, come già detto all'inizio, il nostro scopo sarà quello di arricchirci il più possibile. Per far questo non avremo altra scelta che il commercio. Come tutti saprete, a quei tempi, il cuore del commercio era il bacino mediterraneo, dove si affacciavano tutte le maggiori città portuali. Voi, in particolare, avrete sotto il vostro controllo una delle quattro fazioni della città di Venezia e dovrete, entro la fine del gioco, diventare la più ricca di queste (si, all'inizio della recensione ho un po' esagerato).

DA GRANDE FARO' IL MERCANTE

La primissima cosa da fare, una volta installato il gioco, sarà quella di settare i parametri della simulazione. Potrete decidere se cominciare la partita con o senza handicap (che equivale al numero di unità che avrete a disposizione) e settare la bravura degli avversari (le altre tre fazioni veneziane). Le fazioni concorrenti potranno essere controllate dal computer, di cui dovrete scegliere la bravura, oppure da avversari umani che, per la gioia della SIP (anzi Telecom), potrete sfidare anche via modem. Altri particolari da configurare sono: la durata della "competizione" che può variare da 15 a 192 anni e le caratteristiche della mappa che può essere storica (rappresenta l'Europa, l'Asia e l'Africa come venivano rappresentate ai tempi della simulazione) o casuale (generata al momento dal computer); meno importante ai fini del gioco, è la scelta del simbolo e del nome della vostra fazione. Bene, adesso che ve la siete tirata scegliendo sicuramente il nome più cattivo che siete riusciti a trovare, dovrete dimostrare il vostro vero valore in campo. Partirete con le vostre unità tutte attraccate al porto di Venezia, qui potrete acquistare merci da vendere in altre città ad un prezzo maggiore; per esempio a Venezia il vetro costerà meno che a Tripoli mentre nelle città del nord Europa, le pelli si troveranno a prezzi più vantaggiosi che nel Mediterraneo. Riassumendo, perciò, durante il gioco, dovrete continuamente far viaggiare le vostre unità da una città all'altra; ad acquistare merci dove costano meno e a rivenderle dove



Riccardo Landi in missione per conto di K nel mondo dell'"alta strategia"



costano di più (mi sembra un concetto elementare); ma non preoccupatevi, il gioco non finisce qua, le cose da fare per arricchirsi sono molteplici. Ciò che potete acquistare, non sono solo merci, ma anche persone; "come"?, direte voi; con i soldi, rispondo io. A parte gli scherzi, quando parlo di persone da comprare, intendo: cardinali, ambasciatori, eserciti mercenari e addirittura pirati. Acquistando un cardinale, potrete sperare che prima o poi diventi Papa (volete mettere quanti soldi può portare un Papa nelle vostre casse?), mentre, acquistando un ambasciatore, potrete avere accesso a città



prima inaccessibili a causa di contrasti diplomatici. Gli scopi per cui assoldare un esercito mercenario o dei pirati, sono meno leciti; l'esercito vi servirà per conquistare città intere (e vai con vagonate di incassi!), mentre i pirati si divertiranno a "infastidire" gli avversari. Se siete fortunati, potrete fare soldi in più, trovando per strada dei cimeli storici tra cui il Santo Graal. Io vi ho detto tutto, ora non vi resta altro che rimboccarvi le maniche e fare soldi, magari, un giorno, potrete fare il bagno nel vostro deposito come un certo Paperon de Paperoni.

Riccardo Landi



Genere: Strategia
Casa: Microprose
Sviluppatore: HID

Pro

Fedele riproduzione storica.
Opzione multiplayer.

Contro

Le cose da fare non sono poi molte.
Grafica "all'antica".

PC-CD ROM

Per far girare Machiavelli al meglio è consigliato un 486 a 33 Mhz con 4 Mb di RAM. Mouse e scheda VGA sono richiesti. Supporta inoltre le prinipali schede sonore.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



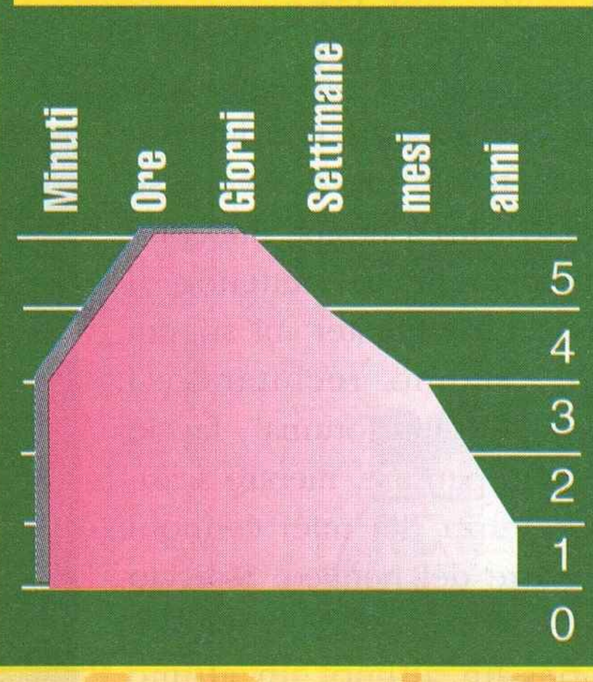
K VOTO 870



In generale, Machiavelli è ben fatto. I programmatori hanno prestato particolare attenzione a rendere l'ambientazione storica la più credibile possibile e devo dire che ci sono riusciti; tralasciando, però, l'aspetto grafico e sonoro. Il gioco è reso molto più vario dalla possibilità di giocare sempre con mappe nuove e dall'opzione per giocare insieme ai propri amici. L'unica vera obiezione che posso fare a questo programma, è la possibilità che, a lungo andare, le azioni possibili risultino ripetitive.

QUESTO PRODOTTO E' STATO GENTILMENTE OFFERTO IN VISIONE DA **PERGIOCO**

CURVA D'INTERESSE



STAR WARS. SEMPRE, FORTISSIMAMENTE, INCROLLABILMENTE STAR WARS. ANCORA SEMI-SOMMERSI DALLA PIOGGIA DI LETTERE, DISCHETTI, VIDEOCASSETTE, LIBRI, TRATTATI, ILLUSTRAZIONI, OPERE DI ARTE VARIA CHE HANNO INONDATO LA REDAZIONE, CONTINUIAMO A NAVIGARE TRA I TOP 50 PROPONENDOVI I LAVORI CHE SONO STATI PREMIATI CON LO SCREEN SAVER.

Redattore stellare

VISIONI

"Luke... Luke... Luke... per l'amor di Yoda, riesci a ricevermi?"

E' una voce lontana quella che sento, metallica, gracchiante, mi prende come un cigolante artiglio e mi trascina fuori da questo strano sogno... fuori e dentro... dentro il mio X-Wing! Ed è subito inferno. "Comandante ha un Tie Fighter in coda!!!" E' la voce di Sam, solo ora la riconosco, l'auricolare sembra esplodere, mi ci vuole un secondo per realizzare che un Tie alle spalle è morte che ti alita sul collo.

Scarico tutta la potenza dei motori ionici, inserisco gli scudi posteriori e viro di sinistra. Giusto il tempo di vedere i laser sibilare sopra la cabina: ora devo solo sperare che il caccia non intuisca la mia traettoria, giro due volte su me stesso, viro a destra, impenno e di colpo rallento mettendo al minimo; il Tie-Fighter mi supera subito; "stanno reclutando i novellini per mia fortuna", faccio in tempo a pensare, mentre scarico la potenza dei miei cannoni nel reattore del nemico. Sfreccio attraverso il bagliore dell'esplosione e per un attimo, un attimo solo, mi sembra di scorgere tra le mille schegge impazzite, il volto che mi perseguita nel sogno.

"Comandante, non avevo previsto gli straordinari oggi!". E' la voce di Sam che mi ha raggiunto all'interno dell'hangar principale nella nostra base Alfa1. Sam ha vissuto tutto insieme a me. Faceva parte di quella pattuglia di folli che eliminò la minaccia della morte nera. Poi, in mille altre battaglie, sempre in prima linea, sempre pronto a pararti le spalle. Noto la sua espressione, è sorridente, ma una strana luce negli occhi tradisce il dubbio che forse lo ha assalito. Faccio del mio meglio per rassicurarlo sulle mie condizioni, gli parlo dei progetti futuri, della sconfitta dell'Imperatore, della terribile battaglia che ci aspetta domani e della nostra Forza. Non so se riesco a convincerlo più di quanto non voglia fare lui stesso. (...)

Pierpaolo Brunoldi
di Caidate di Sumirago

STAR WARS 50TH ANNI VERSARY

Il 2027 verrà ricordato sicuramente per la manovra del governo contro i traffici illegali di microprocessori pirata ma soprattutto, per noi appassionati di videogiochi, come l'anniversario della prima uscita di un film che ha dato il via ad una delle saghe interattive più famose e divertenti.



Nel 1977, cinquant'anni fa esatti, usciva nelle sale cinematografiche, il film "Star Wars" (al secolo "Guerre Stellari") destinato a rivoluzionare il concetto di cinema spettacolare e di effetto speciale.
Il film riscosse un così grande successo che per 10 anni nessun altro film riuscì ad incassare come lui. Tale enorme seguito di pubblico portò alla ribalta un uomo destinato a cambiare il mondo dello spettacolo prima, dei videogiochi poi: George Lucas.
Al primo grande successo seguirono ben 17 film, di cui l'ultimo, uscito appena due mesi fa, "L'impero colpisce ancora una volta", ha raddoppiato il successo del precedente, incassando solo nel primo weekend di programmazione circa 600 milioni di dollari. Già cinquant'anni fa, l'uscita di film così importanti era accompagnata dal lancio di centinaia di gadgets e da notevoli videogiochi. Da allora ne sono usciti ben 309 (in varie versioni), dallo storico "Rebel Assault" all'ultimo "Super Z-Wing 6", che hanno talvolta aperto nuove strade dell'interazione digitale. Ricordiamo, ad esempio, che nel 2007 uscì "Star Wars Live", con risoluzione grafica 2560x1280 a 27 frame al secondo, totalmente in realtà virtuale. Riportando una frase da un vecchio numero di K di allora (*ci saremo, ci saremo... N.d.R*): "questo gioco rasenta l'incredibile, non solo la grafica è di una fluidità sconcertante, ma la risoluzione è talmente alta che al momento in cui si finisce di giocare e ci si toglie il casco-monitor, la realtà appare in bassa risoluzione!".
A rileggere tali affermazioni, proviamo oggi un senso di tenerezza considerando le risoluzioni arrivate a 5120 linee di Full-Motion con l'ormai superato MPEG7.
Dunque, è proprio in occasione dell'anniversario di questo celeberrimo film che la Lucas Arts, la leggendaria Software House fondata dal compianto George, ha deciso di pubblicare una collezione di prodotti legati alla saga di S.W. Nella confezione sono contenuti 12 CD-ROM ad alta capienza (12,8 GB ciascuno) contenenti i primi 6 film della serie codificati nello standard SUPER-MPEG8-HD; i giochi X-Wing, B-Wing, Tie Fighter, Rebel Assault, Tie Interceptor, GunBoat, Star Cruiser Simulator, Sim Death Star nelle versioni 1, 2 e per connessioni in multirete (più di trenta persone contemporaneamente); tutta la serie dei film interattivi; alcuni gadget progettati per l'occasione: la copia esatta del casco utilizzato da Mark Hamill in Guerre Stellari al comando del suo X-Wing, una spada laser (con laser di sicurezza funzionante), un abito di maestro Jedi. (...)

Luca Bonacina di Milano

PERCHE' STAR WARS

Molti si chiedono il perché dell'enorme successo della saga di Guerre Stellari e di ogni iniziativa ad essa legata. Credo che queste persone dovrebbero chiedersi anche perché le fiabe hanno questo enorme e continuato successo da diversi secoli a questa parte, perché Star Wars non è altro che questo: una sola, lunga, meravigliosa favola.
Si tratta di una fiaba in piena regola, con tanto di principesse, maghi e stregoni cattivi, epiche battaglie, mostri invincibili, vecchi saggi e furbi avventurieri, una fiaba che ha abbattuto i confini temporali che da sempre la legavano ad un mitico passato, per proiettarsi in un futuro possibile e al



Fotocomposizione diRosso Daniela di Casale Bocciana, Chiaverano

contempo assolutamente immaginario, senza alcun chiaro riferimento al presente, eppure così vicina al nostro mondo.
Credo che solo il genio di Lucas avrebbe potuto escogitare questo incredibile stratagemma che è riuscito a riaprire le porte dei cinema ai film di fantascienza e di genere fantasy e che, di fatto, ha inaugurato la stagione dei grandi effetti speciali, ma non solo. Infatti la Trilogia ha riportato migliaia di appassionati del genere nei cinema ed ha invogliato quanti avevano capito di trovarsi di fronte a qualcosa di unico, ad entrare in un cinema. Dunque Star Wars, a causa del suo primato, della sua particolare impostazione, della sua firma di genialità, va di sicuro inserito all'interno della categoria dei grandi miti della fantascienza insieme ad altre opere miliari come "2001 Odissea nello Spazio" e come la serie, oramai oggetto di culto, di "Star Trek". Questo suo record viene confermato non solo dall'infinita serie di repliche televisive, ma anche dal grande successo che ha avuto la sua parodia, il geniale "Spaceballs" di Mel Brooks (ricordiamoci che una parodia non può avere successo se non è più che nota la sua controparte "seria") e che trova continua riconferma nel successo del merchandising legato alla trilogia di Lucas. (...)

Stefano Andrian
di San Pietro in Gù

FILASTROCCA

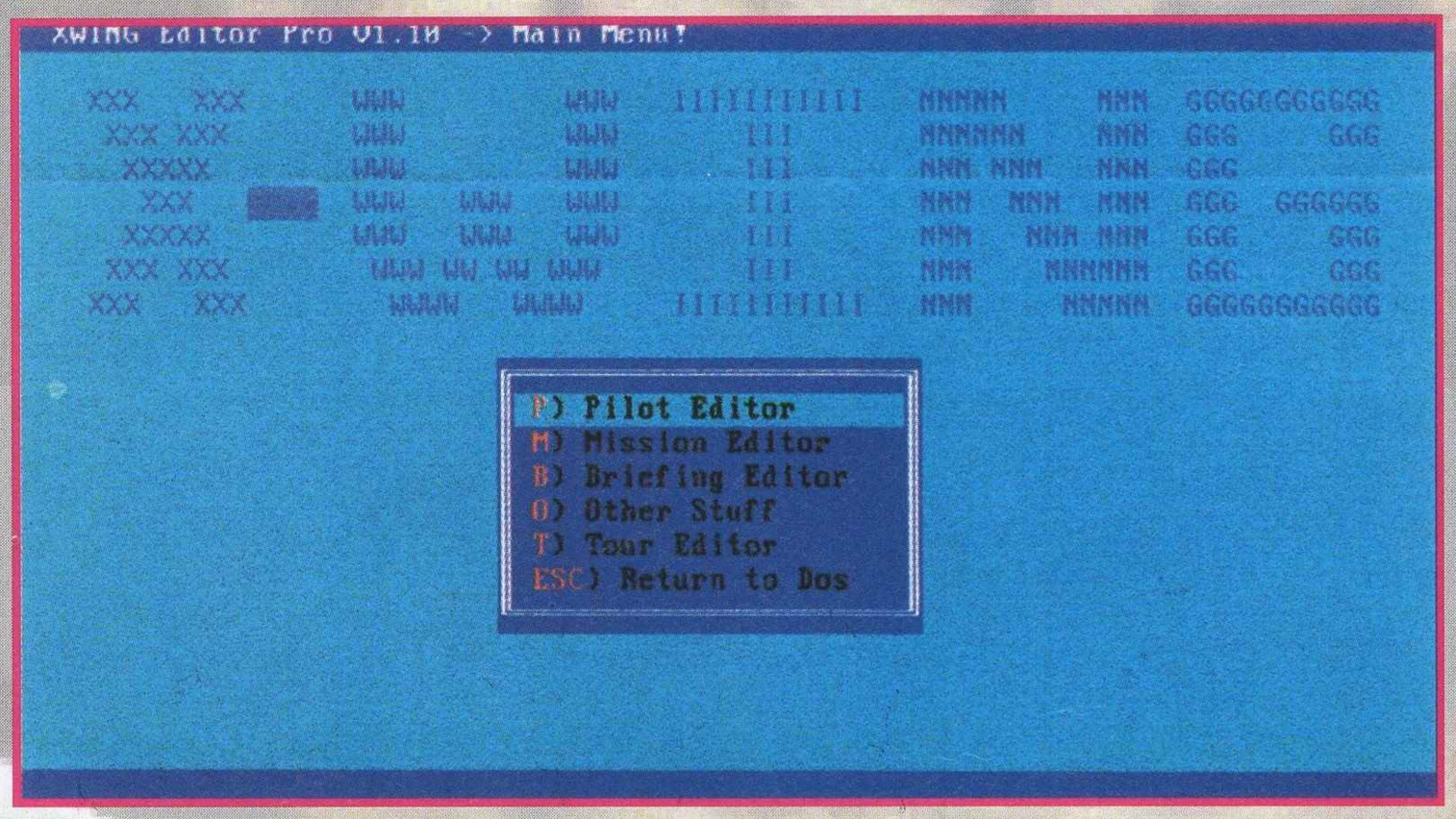
Un TIE-FIGHTER inseguiva l'astronave di LUKE
lungo i versi di una piccola poesia
"Quattro parole ancora" disse LUKE
"e verrò preso, se non scappo via"
ma nel dirlo si sentì sollevato
ché per altre undici parole era scappato
mentre il TIE-FIGHTER vide scoraggiato
che di ventidue parole era staccato
"Non mi prendi" disse LUKE al TIE-FIGHTER
ma fece un grosso errore pronunciando
quella frase ché lo sfiorò una terribile raffica di laser
"TIE-FIGHTER, che tu sia maledetto!"
disse Luke "tra me e te cinque parole metto"
"Mi arrendo, non riuscirò mai a raggiungerti"
disse il TIE-FIGHTER "o LUKE"
e con questa astuta mossa si sentiva
ormai sull'ambita preda:
distrusse le virgolette, poi la "o"...
ma all'improvviso ecco arrivare l'intrepido Ian Solo
che annientò il terribile nemico con un colpo solo
salvando così l'amico LUKE.

Mirko Ardissone di Torino

REBEL ASSAULT

C'era una volta il PC, con i suoi giochi su floppy, spesso belli, ma che avevano sempre un'impronta particolare che li rendeva chiaramente identificabili come "giochi per computer" (in senso dispregiativo)
all'occhio del videogiocatore inacallito, quello che si accontenta solo delle macchine ultraveloci e dalla grafica esplosiva della sala giochi: non era ancora arrivato il CD-ROM...
Nei primi tempi, una volta acquistato un bel lettore, c'erano due titoli che invariabilmente venivano scelti come primo acquisto: The 7th Guest e Rebel Assault.
Del primo c'è ormai poco da dire, in quanto le sue meraviglie essenzialmente grafiche e sonore sono già state eguagliate e superate da altri giochi; al contrario, il leggendario titolo della Lucas Arts ha ancora molto da offrire.
Ma procediamo con ordine: la maggior parte di chi ha trascorso l'adolescenza negli anni '80 ricorda con passione la saga di Guerre Stellari, quell'incredibile trilogia di film che ci ha conquistati, prima sullo schermo del cinema, quando eravamo ancora troppo piccoli per capire tutto della trama ma già ci lasciavamo trascinare da quella festa di luci, suoni ed eroismo, e poi in videocassetta e in televisione. Ormai Luke Skywalker e compagni sono entrati nell'immaginario collettivo della nostra generazione, una generazione che, fra le altre cose, è cresciuta con i videogiochi.
La prima volta che due simboli degli anni '80, i videogiochi e Guerre Stellari, appunto, sono apparsi in simbiosi è stato con un gioco da bar di cui appena ho memoria, ispirato al "Ritorno dello Jedi".
E' passato molto tempo e lo stesso Lucas è entrato in campo: il primo grido di meraviglia è stato nella primavera del 1993 quando è uscito per PC il mitico X-Wing. Tutti gli appassionati del film si lanciarono a capofitto su quel gioco che, difficoltà inumana a parte, ricreava buona parte dell'atmosfera delle battaglie tra ribelli ed impero. Ho però detto buona parte, non tutta, perché qualcosa ancora mancava: senza voler togliere nulla al programma di Hollander e Kilham, X-Wing era un po' troppo "strategico" (se mi è permesso questo termine con il significato di "gioco in cui è richiesta una certa dose di riflessione") non aveva, insomma, quella travolgente immediatezza delle battaglie del film, che era invece presente nel concorrente Wing Commander della mitica Origin.
Rebel Assault arriva a colmare questa lacuna, spingendo ancora di più verso il lato arcade. L'impressione di prendere parte a un film che questo capolavoro riesce a creare è difficile da eguagliare; penso di non esagerare se dico che, oltre al gioco Lucas, solo Wing Commander 3 e Under A Killing Moon mi hanno dato l'impressione di vivere in pellicola (...)

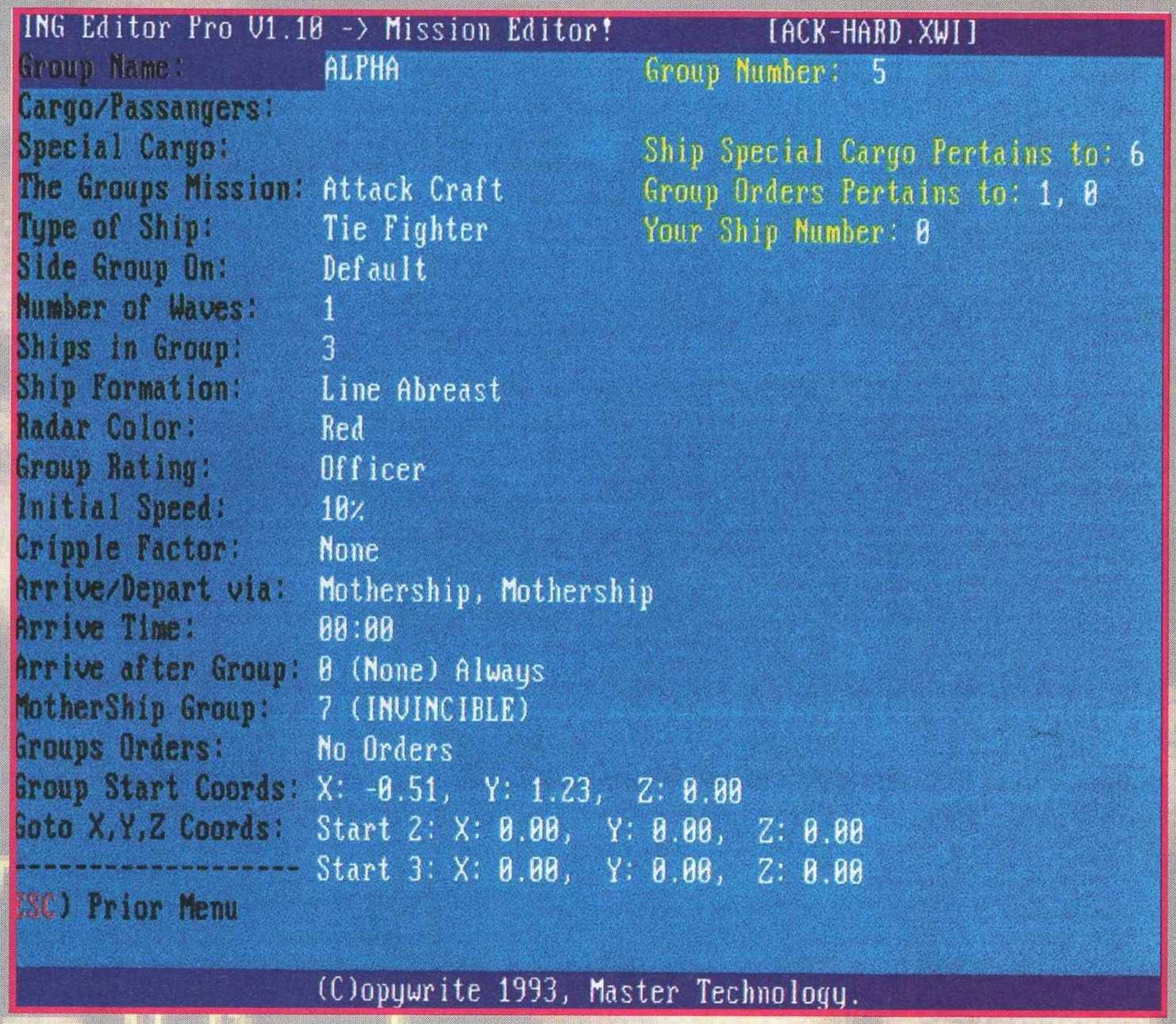
Luca Chichizola di Torino



Alcune interessanti schermate inviateci da Marco Fornaresi di Milano

TIE FIGHTER

Avrei voluto iniziare con il classico "che la forza sia con voi" ma, oltre che poco originale, non mi sarebbe stato proprio possibile dato che in Tie Fighter interpreterete la parte di un pilota dell'Impero che in 7 campagne (tour of duty) dovrà condurre il lato



oscuro della Forza alla vittoria totale sulla ribellione. (...) Sin dalle prime schermate noterete come Tie Fighter ricordi per molti versi X-Wing sia dal punto di vista dell'interfaccia utente sia da quello delle sessioni di volo sui caccia. Di certo non si potrà fare a meno di apprezzare come la grafica sia stata sensibilmente migliorata e di come la giocabilità ne abbia favorevolmente risentito, grazie anche a missioni più vivibili che non mancheranno di appassionarvi al punto da non riuscire a staccarvi dal video prima di avere completato l'ennesimo tour of duty. Anche il sonoro merita un elogio particolare, in quanto sia le musiche, sia gli effetti, sono piacevoli da ascoltare e accompagnano le varie fasi di gioco creando la giusta atmosfera e suspance. Ma ora basta con le inezie e passiamo a dedicarci all'aspetto più importante: la giocabilità.

Non pensate che Tie Fighter sia un gioco tutto fumo e niente arrosto; dietro alle presentazioni mozzafiato e ad una colonna sonora degna di uno dei film della trilogia si cela un arcade dall'elevatissimo realismo che possiede nel suo motore grafico e negli strabilianti effetti sonori i suoi punti di forza. (...) Un gioco esaltante che vi farà immedesimare nel personaggio "cattivo" con la stessa facilità con cui altri titoli vi avevano fatto diventare un cavaliere Jedi, tanto che, dopo aver ricevuto l'ennesima medaglia dall'imperatore in persona e vedrete comparire i titoli di coda con i ringraziamenti degli autori, verrete pervasi da una sconfortante tristezza che inevitabilmente vi riporterà davanti allo schermo per rigiocare le missioni più emozionanti.

In conclusione penso che se proprio si volesse trovare un difetto in questo gioco, potremmo dire che può essere difficile, per i fans della religione Jedi, interpretare un nemico più volte combattuto (vedi X-Wing e Rebel Assault) ma nonostante ciò, mi sento di affermare con sicurezza, che Tie Fighter è sicuramente il più bel gioco mai prodotto (ovviamente nella sua categoria): perciò... lasciatevi sedurre dal lato oscuro della forza.

Stefano Perrone di Milano

RECENSIONE STELLARE

Eccellentissimi, illustrissimi, sapientissimi (tanto per inumidirvi un PO il fondoschiena) kappi... no, kappini... no, kapponi... neanche (ma come si dice?) vabbé, ricominciamo.

Redattori e redattrici di Kappa, siete pregati di sedervi ai vostri posti: si va ad incominciare. Questa è la migliore recensione del computer game di STAR WARS (le maiuscole sono d'obbligo) che io abbia mai fatto. (E' anche l'unica tra l'altro).

Nessuno si ricorda quando, una decina d'anni or sono, il miglior home computer che si poteva possedere aveva 64 Kbyte di memoria ed aveva come simbolo una grande C? (Sigh, sigh, che nostalgia) Se la risposta è no, allora rispedite la lettera al mittente, poiché evidentemente l'ho inviata per sbaglio sul pianeta delle scimmie.

Se invece la risposta è affermativa, allora rammenterete anche quelle mega-raccolte di giochi (tipo 15 milioni di videogiochi a 3500 lire) in vendita nelle edicole, nelle quali erano spesso presenti anche bellissimi videogiochi ai quali erano affibbiati i nomi più astrusi (attacchino, pistolero, ecc. ecc.). Ecco, in una di queste raccolte trovai il mitico Guerre Spaziali (non mi guardate così, ve l'avevo detto che usavano nomi assurdi, no?). Dopo il consueto caricamento di 8 ore impugnai il mio fido joystick e cominciai a giocare. Appena apparse la prima schermata capii che non era il solito shoot-em-up (a quel tempo li chiamavo "giochetti spaziali") come mi aspettavo, ma era il videogioco di (rullo di tamburi) Star Wars. Ciò che mi sorprese subito fu il fatto che la visuale non era la solita laterale ma la (mai vista prima) soggettiva; cioè io ero Liuc Scaiuolcher!

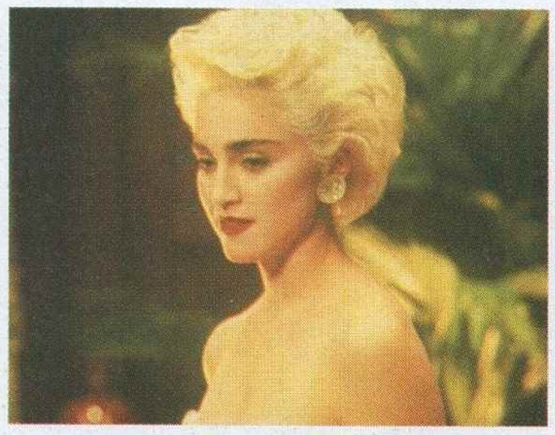
Dopo il ricovero in ospedale dovuto a fibrillazioni e ad altri lievi problemi cardiocircolatori, riaccesi il computer e, dopo averlo schermato opportunamente, (sapete com'è: il bypass è sensibile alla statica) cominciai ad osservare la grafica che, utilizzando il "fil di ferro" era incredibilmente fluida e veloce, ascoltai gli effetti sonori da infarto (la metafora è da intendersi in senso letterale) senza parlare di giocabilità, LEV (livello di esaltazione da videogioco) ecc. ecc. Passati un paio di giorni in apparente coma vegetativo davanti al televisore (dietro, infatti, non si vede niente... ah, ah, ah... Sciok! - rumore delle fustigate sulla schiena del redattore -) e dopo aver distrutto innumerevoli Tie Fighter e Walkers Imperiali, raggiunsi la Morte Nera dove quel fetuso di Casco Nero (Balle Spaziali docet) mi attendeva. (...) Solo recentemente, con Rebel Assault, ho riprovato delle sensazioni simili. Anche in questo caso ho passato delle giornate meravigliose, immerso nella stupenda grafica e nel sonoro incredibile. Quando sono riuscito a penetrare nella Morte Nera, però, la grafica in Raytracing è scomparsa. Al suo posto è riapparso un videogioco con grafica in "fil di ferro": sono riuscito a tornare indietro nel tempo, per pochi attimi siamo rimasti solamente io e quel maledetto tunnel e, alla fine, come 10 anni fa, la Forza ha trionfato. (...)

Andrea Buffa di Roma

CINECICLOPEDIA 2

Dopo Cinemania '95 un altro multimedia dedicato al cinema

Dopo aver presentato qualche numero fa, in quello di Marzo se ben ricordo, Cinemania '95 della Microsoft, eccoci ad esplorare di nuovo il fantastico mondo cinematografico con un'opera nostrana realizzata dalla Editel.
Inutile cercare di trovare dei paragoni con l'opera della
Microsoft, un'esercizio questo, che attualmente è assai di moda, infatti si tende a comparare tutto: dal chinotto alla macchina di grossa cilindrata, meglio invece esaminare l'opera senza condizionamenti.
Se si parte da questo approccio, CinEnciclopedia si dimostra un'opera dotata di una facilità di utilizzo notevole. Un'archivio cinematografico che spazia dagli albori del cinema fino a tutto quello che è rimasto impresso su celluloide a tutto il 1994. I numeri sono abbastanza impressionanti: 3.200 immagini, tutti i premi cinematografici di Venezia e Cannes, gli Oscar, l'elenco delle riviste specializzate, le categorie professionali degli operatori del settore, i nomi e gli indirizzi dei critici cinematografici italiani - quest'ultima serie di informazioni utilissima sopratutto per gli attori le cui opere sono state inesorabilmente stroncate dai suddetti, e che così potranno risalire ai responsabili e compiere la propria "Vendetta privata", tanto per rimanere in ambito cinematografico -.
Cinenciclopedia 2, fa parte della collana di editoria elettronica "Tuttocinema" diretta da Andrea Piersanti, e contiene la banca dati del cinema mondiale dell'Ente dello Spettacolo realizzata in 65 anni di attività di documentazione sul cinema internazionale.



Banca dati

GENERE ENCICLOPEDICO
CASA EDITEL

CPU	CD-ROM	RAM	HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
486	150	4MB	2MB	SVGA.	SB	MOUSE







LEGENDA

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

- SCARSO
- SUFFICIENTE
- INTERESSANTE
- IMPERDIBILE

Quanto spazio occupa su HD l'installazione.

Indica il sistema operativo necessario per fare girare il software.

Le schede video supportate.

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

La velocità di trasferimento dati richiesta al CD-ROM.

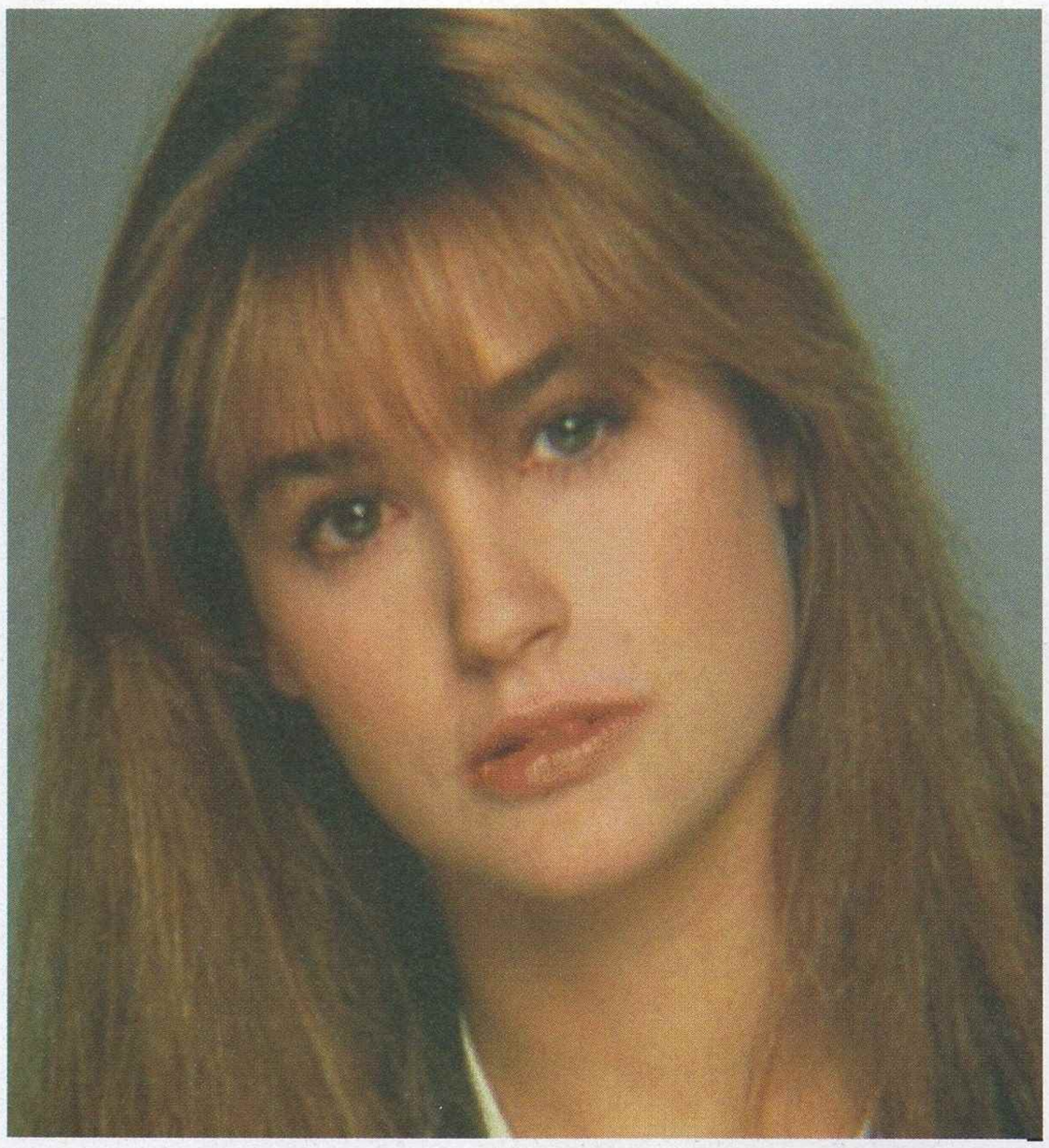
La memoria necessaria.

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

GENERE AVVENTURA TESTUALE
CASA LEGEND

CPU	CD-ROM	RAM	HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
386	150	640K	3MB	VGA CGA	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



L'archivio che racchiude l'immensa mole di dati della Cinenciclopedia è, come già accennato, piuttosto semplice ed intuitivo da gestire. Basta scrivere nello spazio bianco a disposizione il nome di un film o di un attore e selezionare una delle categorie (regia, effetti, sceneggiatura, ecc.) e dare il via per azionare la ricerca. Ad esempio scrivendo la parola Fellini e scegliendo il campo Regia si ottiene l'elenco di tutti i film che Fellini ha girato.
Oppure scrivendo Matroianni e selezionando il campo Interpreti, otteniamo l'elenco di tutti i film in cui Mastroianni ha recitato. Selezionando invece la categoria "ovunque" si avvia una ricerca in tutto l'archivio, ottenendo la lista di tutti i film in cui è presente la parola chiave.
Nel caso di Fellini, per esempio, si può accedere anche ai film di cui è stato l'interprete o ha curato anche soltanto il soggetto, la sceneggiatura.
In questo modo però, può capitare che il risultato della ricerca sia troppo ampio o contenga delle informazioni che non interessano: per esempio non solo Marcello Mastroianni, ma anche Ruggero Mastroianni, o altro omonimi. Per ridurre la ricerca si possono immettere quindi due parole, inserendo anche il nome, in questo modo il campo della ricerca si riduce notevolmente.
Bene, questo per quanto concerne le tecniche di ricerca base.
Per ottenere un ulteriore aiuto all'utente esiste una comodissima barra menu sulla sinistra che comprende una serie di icone che











consentono premendole di effettuare: ricerche incrociate, aprire l'archivio fotografico di film e personaggi eccetera, eccetera.
Le possibilità di "navigare" in questo mondo di celluloide virtuale, più virtuale di quello effettivo sono dunque piuttosto ampie.
Con Cinenciclopedia potrete risolvere ogni vostro interrogativo legato al magico mondo del cinema, in modo che non dobbiate mai dire: "Non ho mai sentito parlare di quell'attore...", "Non ho mai sentito parlare di quel regista...", "Non ho mai sentito parlare di quel film...".
Insomma con Cinenciclopedia potrete finalmente scimmiottare il grande Sean Connery e con voce profonda e penetrante sussurrare: "Mai dire mai..."..

KIYEKO E I LADRI DELLA NOTTE

Un viaggio multimediale a sfondo educativo nella giungla amazzonica.



Immaginate la foresta amazzonica con i suoi mille colori, con le sue infinite sfumature di verde che contemplano tutte le possibilità della scala cromatica.
Immaginate un piccolo Indios con un microscopico gonnellino rosso che rappresenta tutto il suo guardaroba e che si muove furtivamente nel fitto della vegetazione, esplorando la natura con grande curiosità.
Immaginate dei serpentoni coloratissimi e cicciottelli dall'aspetto bonario, contrariamente alla pessima fama che li accompagna.
Questo è lo scenario di Kiyeko, il nuovo prodotto multimediale della Ubi-Soft.
Si tratta di un prodotto educativo che porta alla scoperta della foresta amazzonica e dei suoi misteri, mirato per un pubblico di età compresa tra i 4 e i 9 anni.

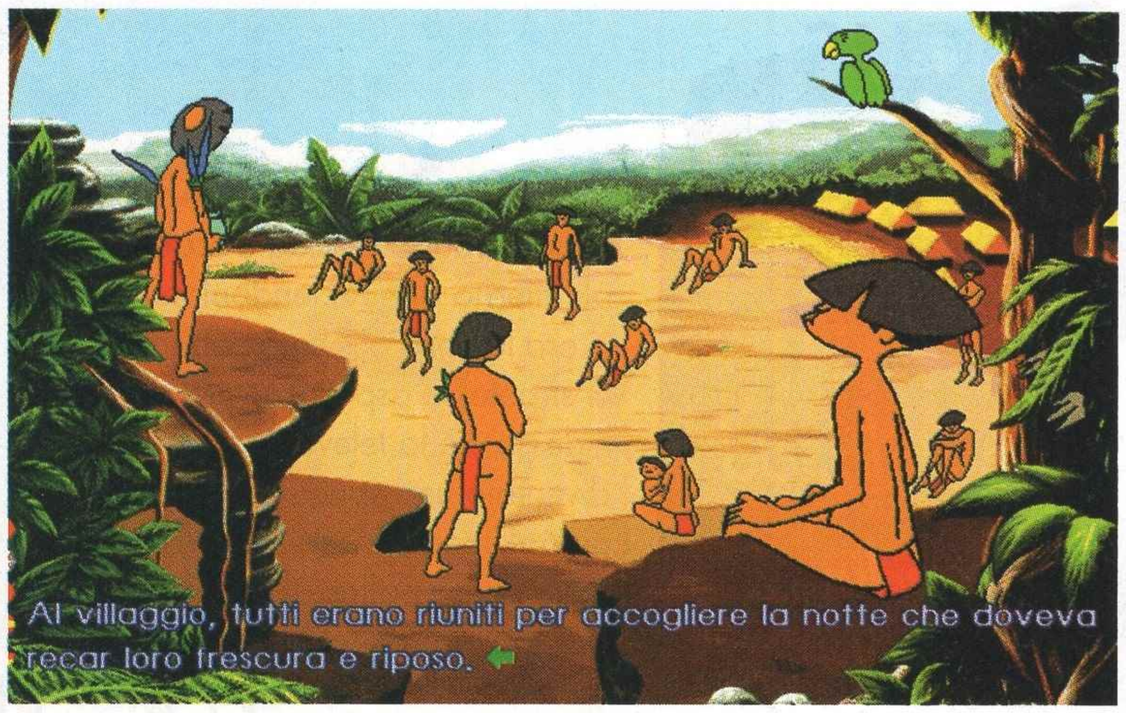


La grafica, proprio per catturare l'attenzione di un pubblico estremamente giovane, è molto curata e accattivante, sullo stile disneyano con linee morbide e un'infinità di animazioni.
In Kiyeko non esiste uno scopo ben preciso, ovvero un fine ultimo, un obiettivo da raggiungere, ma la dinamica del gioco stesso è fondata proprio sulla scoperta degli elementi che costituiscono la foresta amazzonica. A dire il vero c'è un sottile filo conduttore che lega tutta l'avventura del piccolo indio: infatti i ladri della notte di cui si parla nel sottotitolo sono





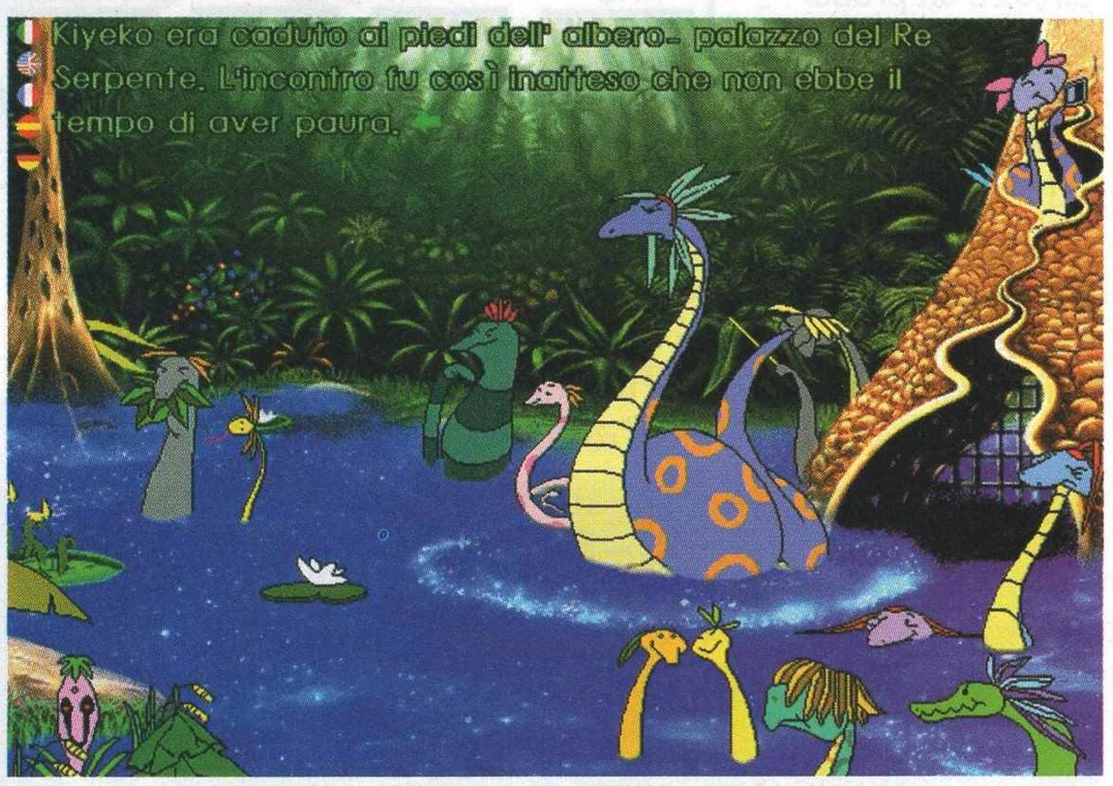




i pasciuti serpentoni di cui già si è parlato, che per restituire la notte chiedono in cambio la formula del loro veleno di cui sono attualmente sprovvisti.
Naturalmente il cambio si farà, lo stregone del villaggio di Kiyeko fornirà il veleno ai serpenti in contropartita della tanto agognata notte.
Gli undici coloratissimi ambienti in cui si dipana l'avventura di Kiyeko sono pieni zeppi di sorprese, basta cliccare con l'icona a forma di freccia sui vari soggetti che compaiono per vederne alcuni animarsi e proporsi in gag divertentissime.



In alto a sinistra dello schermo compaiono cinque bandierine, relative alle cinque lingue disponibili: tedesco, inglese, francese, spagnolo e italiano. Cliccando su di esse, anche durante il gioco, il testo cambierà da italiano a tedesco, da tedesco a francese e così via...
Questa peculiarità consente di aumentare la fascia di utenza di Kiyeko e di renderlo utile anche per bambini di età superiore che cominciano i primi approcci con le lingue straniere.
Si diceva del testo, ogni schermata è accompagnata da un testo che si illumina mano mano che il narratore procede nella lettura. Per il resto i personaggi sono tutti doppiati. Per la versione originale la voce era nientepopodimeno che di Ben Kinsley, premio Oscar per Ghandi, mentre nella versione italiana, il narratore e Cino Tortorella, alias Mago Zurlì: conosciutissimo dai bambini per i suoi siparietti con Topo Gigio.
Da un punto di vista tecnico Kiyeko è composto da oltre 8000 disegni originali, dodici scene, 220 interazioni umoristiche e 45 minuti di sonoro.
Sull'esempio di Kiyeko la Ubi-soft ha in programma di realizzare altri prodotti multimediali in chiave educativa che accompagnino i bambini di fatto, o bambini dentro, a conoscere le meraviglie della terra...
Ah, dimenticavo un elemento piuttosto interessante: Kiyeko verrà commercializzato al costo di 70.000 lire, un prezzo molto interessante per un prodotto multimediale di questa fattura, un'occasione in più per spingersi a conoscere i misteri della giungla amazzonica.





Viaggio educativo

GENERE MUSICALE
CASA POLYGRAM

CPU	CD-ROM	RAM
486	150	4MB

HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
-	SVGA	SB	MOUSE

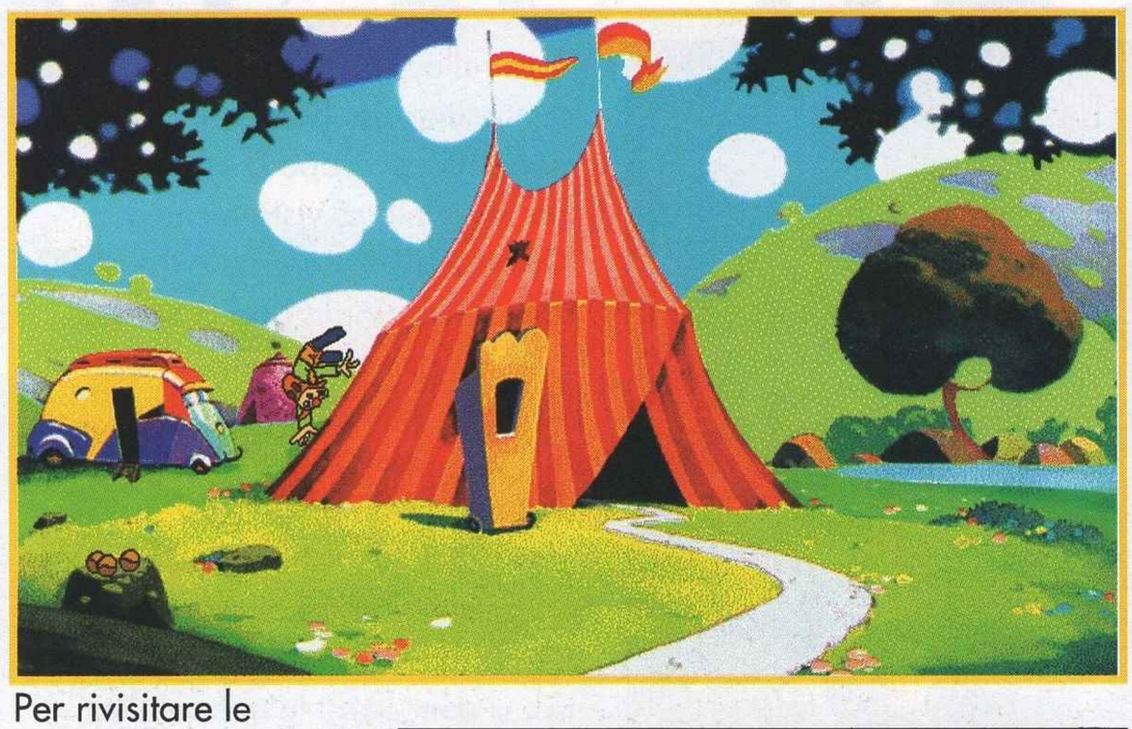
CIRCUS

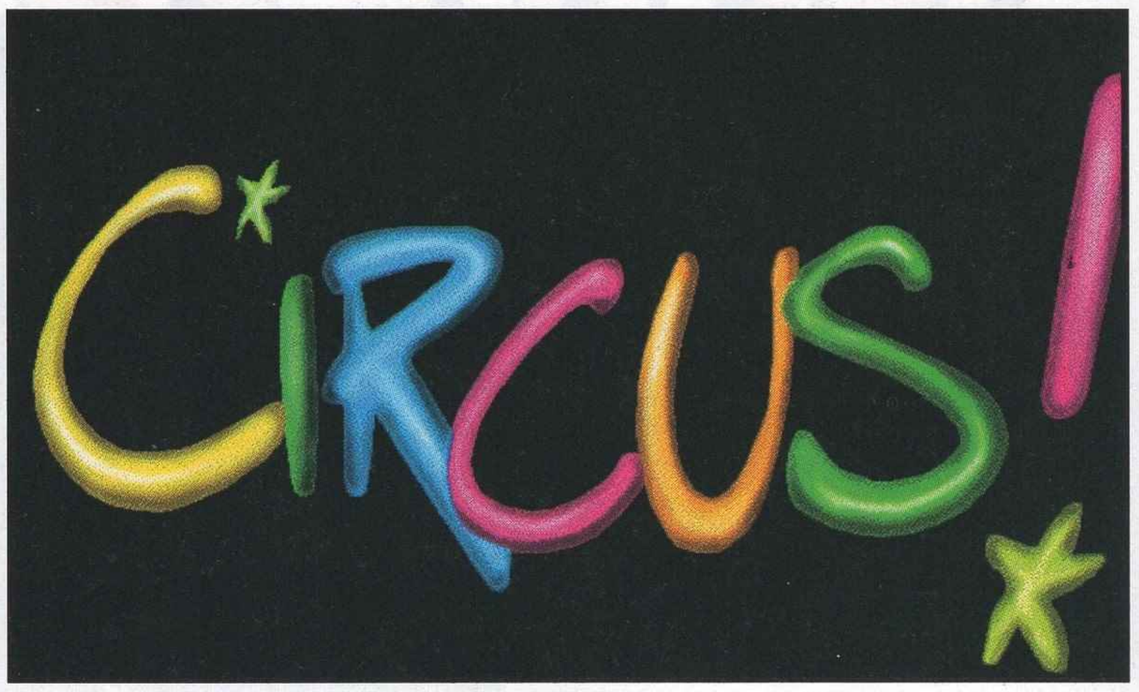
E' arrivato il circo... tutti in prima fila, ad applaudire...

C'era una volta il circo... Ah, bei tempi quando la magia scaturiva all'interno di quei tendoni multicolori era la cosa più emozionante che ci si potesse aspettare.
Adesso c'è la televisione, e il circo è diventato uno spettacolo di secondo piano, spesso inserito all'interno dello stesso palinsesto televisivo, alla stregua di un qualsiasi varietà.

GENERE EDUCATIVO CASA MATRA H.			
CPU	CD-ROM	RAM	
486	150	8MB	
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
2MB	SVGA.	SB	MOUSE

Banca dati

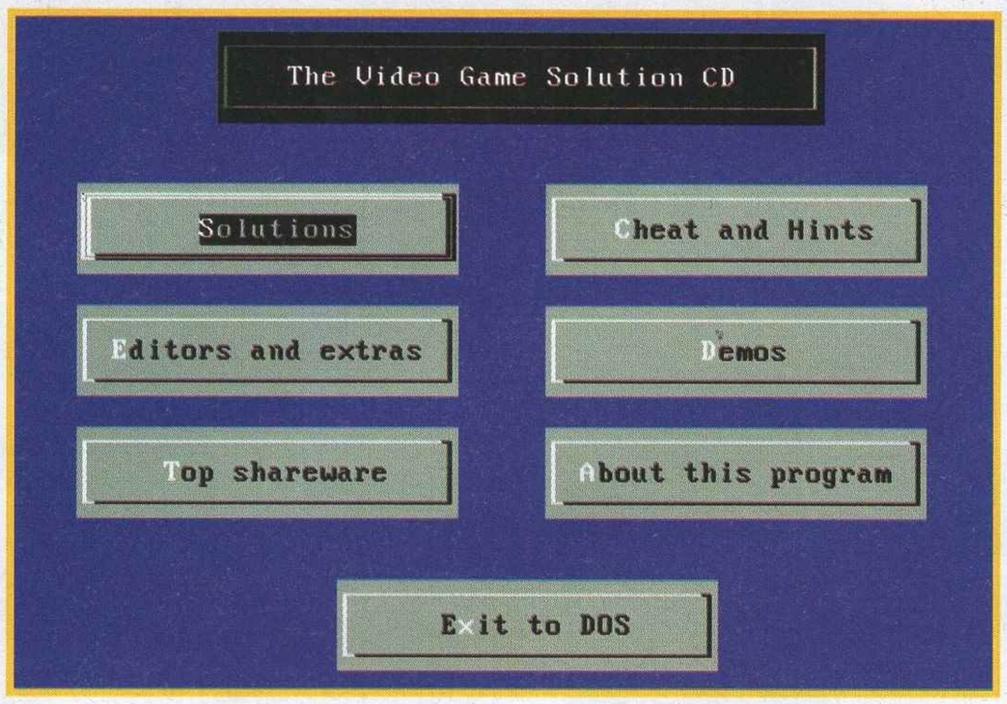


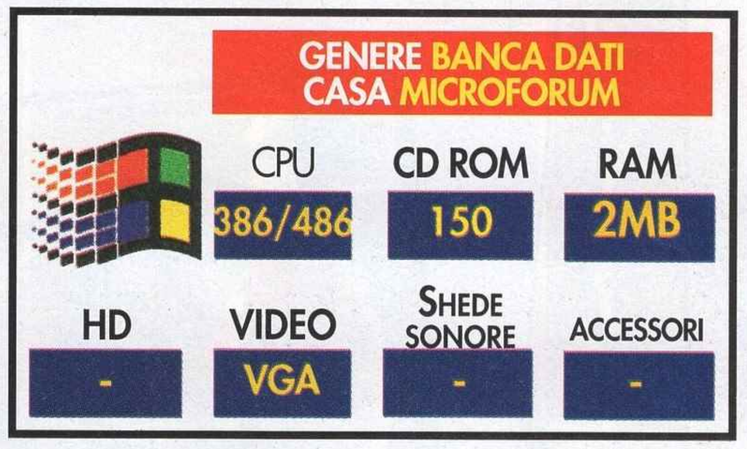


Per rivisitare le magiche atmosfere del circo arriva in soccorso questo coloratissimo multimedia della Matra Harchette.
Circus è un prodotto indirizzato prevalentemente ad un pubblico di bambini (ma chi non lo è un po' dentro?) di età compresa tra i 3 e i sette anni, ma risulta godibilissimo anche per fasce d'età superiori, proprio in virtù della sua grafica ammiccante e molto colorata.
il magico mondo di Circus comprende 30 schermate differenti, ognuna delle quali consente una grande varietà di interazione.
Basta cliccare sui personaggi raffigurati nella schermata e si scoprirranno animazioni e situazioni nascoste.
Farete la conoscenza dei clown Max e Dynamite, dei leoni Leo, Theo e Carmelita.
Dal vostro posto privilegiato in prima file assisterete allo spettacolo diventandone piano piano i protagonisti assoluti!
Consigliato ai bambini accompagnati dai genitori, oppure ai genitori che si sentono ancora bambini dentro accompagnati da qualcuno che sia responsabile... i loro figli credo che vadano benissimo!

GENERE EDUCATIVO CASA MATRA H.			
motorola	CD-ROM	RAM	
68030	150	8MB	
HD	VIDEO	SYSTEM	ACCESSORI
2MB	256COL.	7.1	MOUSE

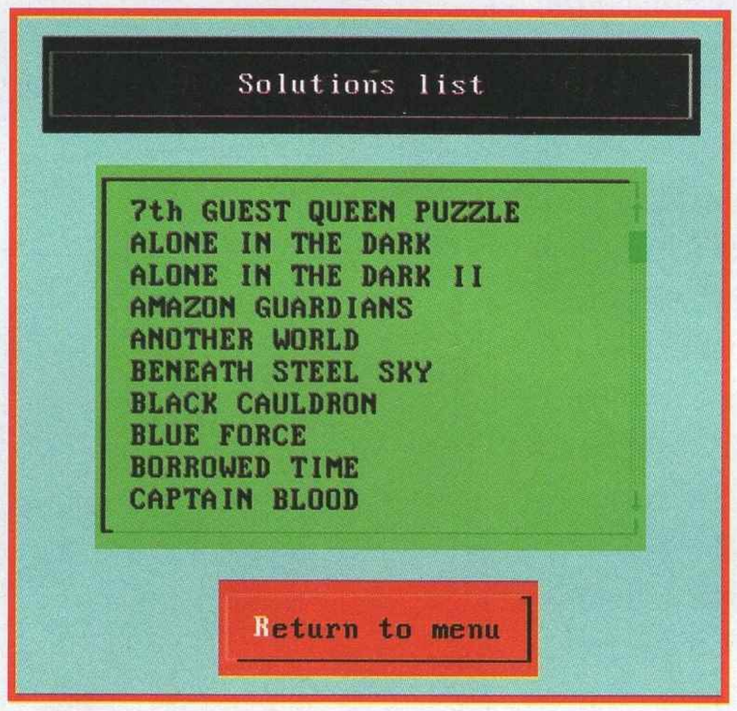
THE GAME SOLUTION 2.0



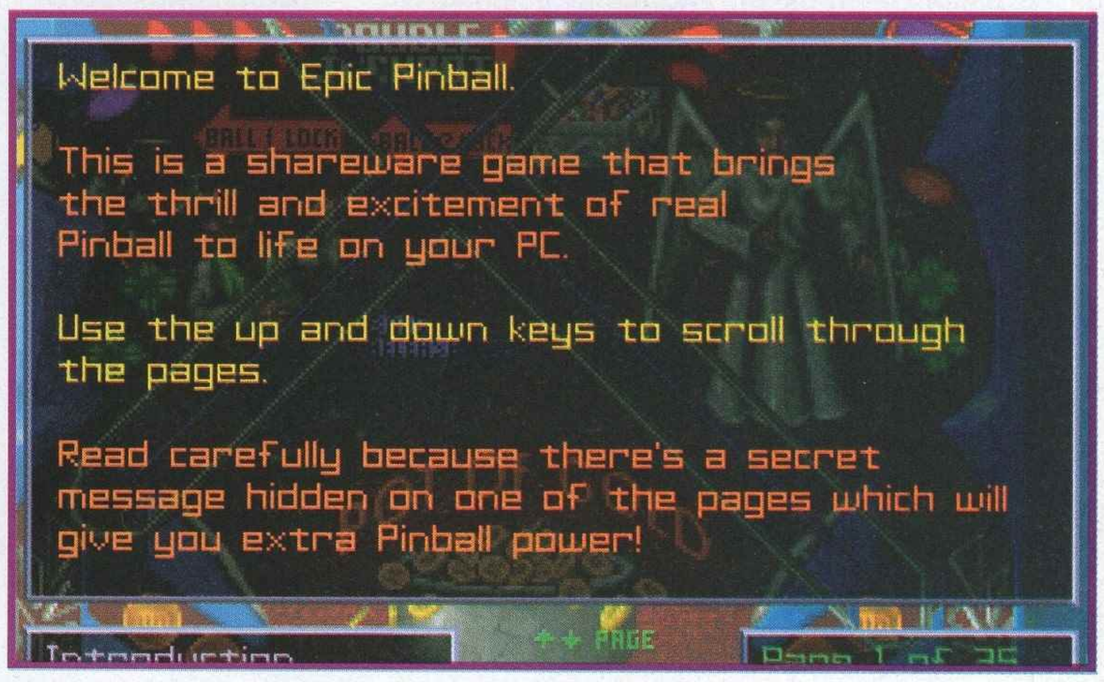




E' più forte Batman o l'Uomo Ragno? Chi risulterebbe vincitore di una battaglia intergalattica tra Goldrake e Mazinga? Va più veloce il Millennium Falcon o l' Enterprise? Provoca maggiori danni cerebrali l'uso incontrollato di Doom o di Dark Forces? Da oggi un nuovo inquietante interrogativo viene ad aggiungersi alle annose controversie che accompagnano tutti noi fin dall'infanzia (dai, vi sarete chiesti anche voi, almeno una volta, se è più sfigato Gatto Silvestro con Titti o Wile Coyote con Beep Beep!). Il dilemma postamletico che attanaglia in questi giorni la redazione di K suona più o meno così: "conosce più soluzioni il nostro mitico e poliforme Cyber Master oppure ne sanno di più quelli della Microforum che hanno da poco sfornato, calda calda, la summa scienza videoludica in formato CD, sotto il nome decisamente autoesplicativo di The Video Game Solution?". Abbiamo dovuto tenere rigorosamente nascosto il problema al nostro poliforme amico cibernetico (che è assai permaloso e che per cose del genere potrebbe perdere il controllo della propria massa gelatinosa) e ci siamo "sparati" di nascosto la succulenta visione della release 2.0 di questo utilissimo prodotto (soprattutto per chi, come noi, mangia pane e videogiochi per pranzo, cena e colazione) contenente tra l'altro anche alcune "chicche" quali, ad esempio, ennesime cheats, suoni, mappe ed extra episodi per il caro buon vecchio Doom (del quale, lo saprete anche voi, non ci si stanca mai).



Analizzando a fondo e con l'occhio critico dei "sapientoni" il prodotto, abbiamo notato che i giochi risolti sono sì tantissimi, ma che di alcuni la risoluzione è parziale (ad esempio di 7th Guest non c'è la soluzione di uno dei problemi scacchistici più difficili, quello degli alfieri, quattro bianchi e quattro neri, che si devono scambiare di posto), di altri ci sono dei trucchi o delle cheats, di altri ancora pochi suggerimenti, comunque di aiuto, ma che non garantiscono però la sicura fuoriuscita dai frustranti inceppamenti in cui capita di tanto in tanto, purtroppo, di impaludarsi. Si avverte inoltre la mancanza di immagini tratte dai vari giochi a supporto del testo e la carenza di più numerose realizzazioni grafiche che avrebbero potuto validamente integrarlo (questo vale soprattutto per tutti quei giochi che non hanno nella trama o in una determinata sequenza preordinata la colonna portante della propria struttura ludica). I testi, molto precisi e di facile lettura (sono concisi quanto basta ma contenenti tutto l'essenziale), sono però completamente in inglese e, anche se oggigiorno questo non costituisce più un insormontabile ostacolo per il



videogiocatore medio, ci è venuto spontaneo, riflettendo sulle sue caratteristiche generali, di pensare a come, anche questo particolare, concorra a renderlo un prodotto per addetti ai lavori, per redazioni e per esperti più che per un utente domestico. A meno che non passiate otto ore al giorno sul computer, e allora...
Insomma, continuate pure a scrivere e a chiedere soluzioni al nostro Cyber Master, farete felice quel gelatinoso ammasso verde-azzurro che si aggira tra le nostre scrivanie e poi, oggettivamente pensiamo che, almeno per ora, sia ancora il più forte ed il più "sapiente"...

P.S. Ma che nessuno abbia l'imprudenza di dirglielo, che se si "monta" anche solo una delle sue sette teste, qui in redazione siamo finiti!

Max Pantani

ECCO UN SOMMARIO ELENCO DEI GIOCHI PIU FAMOSI DI CUI TROVERETE LE SOLUZIONI (INTERE O PARZIALI) O LE GABOLE:
7th Guest * Alone in the Dark * Another World * Bio Menace * Borrowed Time * Doom * Dracula * Dragons Lair * Dune * Ecoquest * Fascination * Flash Back * Goldrush * Grand Prix * Hero's Quest * Inca 2 * Indiana Jones 3 / Fate of Atlantis * Iron Helix * Jurassic Park * Lemmings 2 * Loom * Monster Bash * Mortal kombat * Myst * Prince of Persia 1 & 2 * Predator 2 * Raptor * Rebel Assault * Robin Hood * Sim City * Star Trek 25th Anniversary / Judgement Rights * Terminator 2029 * Wolfenstein 3D*

A cura di Luca Fassina







Il maggior problema dei giochi con le carte della nuova generazione è la corsa alla rarità: carte sempre più rare, sempre più potenti e sempre più costose per il povero collezionista. Mutant Chronicles ha voluto invertire questa tendenza creando un'espansione che, per una volta, rivaluta le carte di rarità "comune". "Fondamentalmente - mi ha raccontato Massimo Torriani, curatore del progetto MC - Mutant è un gioco di combattimento. Abbiamo pensato di rivalutare la truppaglia per dar modo di giocare anche a chi non trova mostri sacri come il Cardinale Dominic". Sarà infatti possibile utilizzare semplici soldati (come gli Hatamoto) in schieramento, aumentando di un bel +2 la somma delle loro caratteristiche: così facendo si avranno gli stessi risultati di un mega guerriero ma con un minor costo di introduzione. "Una nuova carta, ad esempio, sarà il **Grizzly**, un carro armato con valori altissimi (li ho visti, ma rimarranno per ora un segreto, ndr.) che potrà essere introdotto scartando due **Dragoni** in gioco (un costo di introduzione in gioco di 20 contro 3+3 punti promozione ndr.). Tra le nuove carte spicca una nuova arte: l'Evocazione (il simbolo della magia sarà nero, ndr.) che permetterà di pescare dal mazzo o dal "pozzo" delle carte scartate ed andrà eliminata dal tavolo di gioco dopo l'uso. Arriveranno anche i tanto attesi **Apostoli del Male**: Algeroth, Demnogonis, Semai, Muawijhe ed Ilian. Non sono guerrieri combattenti e costano un mezzo sproposito di punti per essere attivati ma danno innumerevoli bonus ai propri seguaci". Inquisition sarà un'espansione di 175 carte: 15 pezzi per booster (contro gli 8 £ di tutto il resto del mondo) al prezzo di 3.500. In ottobre a Milano, il prossimo mega torneo. State sintonizzati su queste pagine per ogni ulteriore informazione!

Alcune chicche per i collezionisti:

* **Big Bob Watts** - in questa carta il cognome non doveva uscire. E' infatti il vero nome del proprietario della Heartbreaker (casa distributrice di Mutant in America nonché produttrice delle miniature per il GdR) ma il grafico che l'ha impaginata non si è accorto dello "scherzo".
* **Laura Vestale Benedetta** - altro "tributo" dei demenziali creatori del gioco: Laura è infatti l'impaginatrice dei fascicoli di Mutant usciti qualche mese fa.
* **Arcangelo** - a parte i capelli bianchi è Mr. Paolo Parente, disegnatore della maggior parte dei disegni del gioco.
* **Spada Violator** - è una carta Bauhaus, non Imperiale come da icona.
* **Edward S. Murdoch** - non ha nome nelle edizioni della serie limited di nessun Paese. La leggenda vuole che ci sia stato lo zampino dell'Oscura Simmetria (come nella storia delle Chronicles, leggetele!) in fase di stampa.

Altre carte particolarmente "quotate" in fase di scambio sono: Missione Suicida; Mine Anti Uomo; Alakai Il Furbo; Il Cardinale Dominic; Pretorian Stalker. Buona caccia!

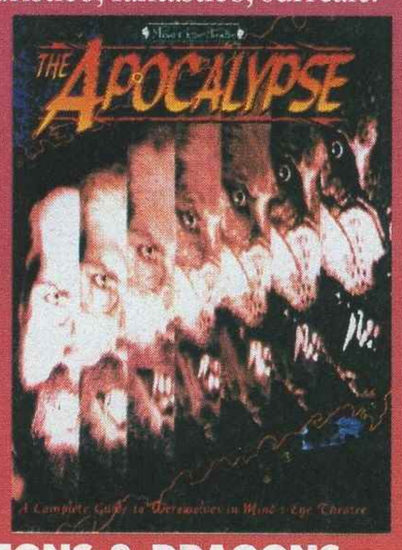
I 5 Apostoli



INQUISITION

SE NON SON MATTI...

Il mondo del Gioco di Ruolo dal Vivo (in slang *GdR Live*) è visto dalla maggior parte delle persone come un qualcosa di arcano ed aleatorio, fatto da cerebrolesi che "non hanno niente altro di meglio da fare"... se non divertirsi, aggiungo io con un pizzico di polemica. Dato che chi ignora non può apprezzare, cercherò di mostrare ai profani di cosa si tratta.
Il GdR Live non è altro che la trasposizione tridimensionale di un GdR. Troppo difficile? Bisogna pensare ad un GdR come ad una "recita" di un insieme di persone che "vivono" una situazione. Giocarlo dal vivo rende il tutto semplicemente più tangibile e reale. Gli scenari sono tanti da soddisfare ogni richiesta: medievale, futuristico, fantastico, surreale.

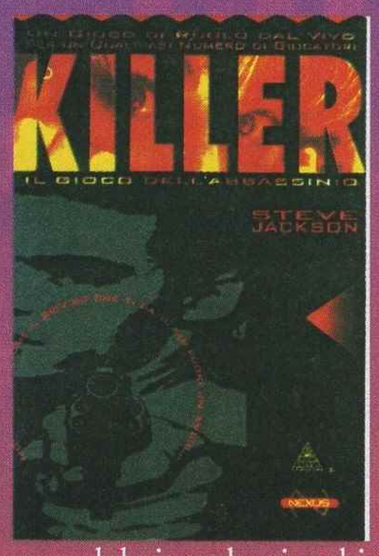


DUNGEONS & DRAGONS

Il progenitore è sempre lui. Nel caso del Live sorgono alcuni problemi, dati dalla necessità di grandi spazi isolati per la ricostruzione fedele dell'ambientazione medievale. Si preferisce giocare durante i fine settimana (chiamansi *Campale*), pernottando *in loco*. In Italia abbiamo scelto di costruire le armi e le armature in gommapiuma e cartapesta. Le magie sono egregiamente rappresentate da sfere di carta stagnola e i mostri incontrati sono generalmente comparse travestite. In Inghilterra, invece, si affrontano schieramenti di barbari urlanti armati di VERE armi ed armature d'epoca - o fedelissime ricostruzioni.
Nel nord Italia segnaliamo: Regno di Ranaan 02-40091886 - Durendal, tel. 011-250962, fax 011-8990853 - Astra 0382-575150 - Tre Emme 02-55188528

KILLERS

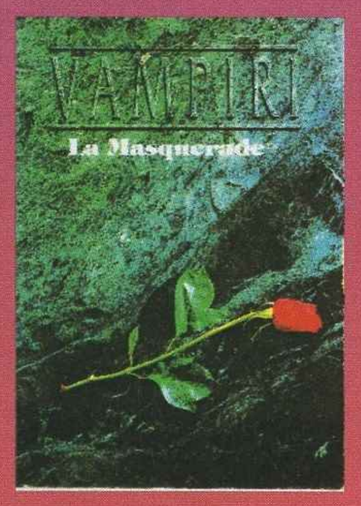
(Edito dalla Nexus di Lido di Camaiore - LU)



Come il nome del gioco lascia ad intendere, Killers è il gioco degli assassini. Qui non importa lo "scenario" né l'ambientazione storica: l'importante è portare a termine il proprio *contratto*, uccidendo la vittima designata. Salvo alcune zone ed alcuni momenti della giornata "protetti" (gli *Eliseum*) si gioca 24 ore al giorno per tutta la durata della partita. Ogni arma è valida (pistole ad acqua, bombe - scatole da scarpe, bigliettini che recitano la fatidica parola "veleno" posti sotto un piatto di minestra...) purché approvata dal master. Appostamenti, piani criminosi, marchingegni mortiferi, il tutto per riuscire a portare a termine l'Omicidio Perfetto. Più virtuosa sarà l'esecuzione, maggiori saranno i punti nella graduatoria dell'Omicida dell'anno. Tutto senza recare danni a cose o persone. A Milano da settembre saranno organizzate partite dalla Confraternita De I Sollucchери (02-58105728, Quattrini Athos).

VAMPIRI - THE MASQUERADE

(Edito dalla DAS di Firenze)
Assieme a **Mage - The Ascention** e a **Werewolf - The Apocalipse** rappresenta la geniale triade (almeno sino all'uscita dei prossimo Ghost e Fair) ideata dall'americana Wizard Of The Coast. Vampiri, Maghi e Licantropi sono perfettamente integrati nella nostra società ed affollano città, monti e campagne. Si gioca prevalentemente di notte e nei fine settimana. In Italia, sull'impronta dei paesi esteri, sta nascendo in questo periodo la Camarilla, società segreta che vuole collegare tra loro le varie regioni della penisola, organizzandole secondo la gerarchia vampirica: un Principe in ogni città, Primogeniti (= anziani) a capo di ogni Clan (= razza), luoghi di incontro, riunioni periodiche. Per maggiori informazioni contattate: Michele Gianni telefonando allo 055-2480940 o faxando un messaggio allo 055-2346818.



SPLIT CONTACT - LASER GAME

Qui si va dalla simulazione di combattimenti in ambienti chiusi (palestre, circoli privati) sino a vere e proprie azioni paramilitari in aperta campagna. Unico inconveniente è che le riproduzioni delle armi utilizzate per lo split (generalmente ad aria compressa, sparano proiettili gelatinosi che quando colpiscono il bersaglio lasciano una traccia colorata) sono talmente fedeli alla realtà che si possono avere delle grane con la giustizia. Per il Laser Game la situazione è leggermente differente: si tratta di armi che emettono raggi infrarossi che devono colpire un apposito corpetto. Se il colpo va a segno il corpetto emette un fastidioso cicalìo. All'estero esistono numerosi impianti di questo genere (primo tra tutti il Trocadero a Londra). In Italia consiglierei di tenere d'occhio i luoghi di villeggiatura, soprattutto al mare.
Contattate anche il centro Arcadia di Roma (06-87136407) od il bowling di Lissone - MI.

Chiunque avesse notizie od iniziative di questo o altri generi da comunicarci o volesse ulteriori informazioni è pregato di scriverci in redazione al seguente indirizzo:
K - Fantasy'n'Fiction c/o Edi.Progress, via Pagliano 37, 20149 Milano.

MAGIC The Gathering™

Fantasy

IL COLORE DELLA MAGIA - VERDE

Cari colleghi magotti, rieccoci all'appuntamento mensile con Magic. Questo mese parleremo del secondo avversario del Blu e di un perfetto complemento del Rosso: il Verde.

Il Verde trae il proprio mana dalle foreste e rappresenta, chi l'avrebbe mai detto, la forza della natura e della vita. Molti di voi potranno pensare al Verde come ad un colore pastorale e pacifico...tutt'altro!! Il Verde è un colore selvaggio, e necessariamente sanguinario come la natura che rappresenta; è il colore dei druidi e dei lupi, della tranquillità estrema e della violenza altrettanto estrema, della magia curativa quanto di quella distruttiva. Dal punto di vista degli incantesimi, il verde dispone di un potenziale distruttivo da fare invidia al Rosso e di una capacità rigenerativa e di recupero da fare concorrenza al Bianco, a condizione di essere disposti a sacrificare anche le proprie forze, visto che la natura è imparziale nei suoi effetti. Il Verde può infatti spazzare i cieli con un Uragano, quanto distruggere la fonte di mana Blu con una Tsunami (oi, oi), oppure più semplicemente distruggere una qualsiasi carta in gioco con un Tornado del Deserto. Tutti quei fastidiosi incantesimi in gioco non sono più un problema se si possono affrontare con Tranquillità, mentre per gli artefatti avversari è sempre possibile uno Sgretolamento. Se ci si sente malconci, si può comunque attingere alla Fonte della Vita, mentre nulla scompare permanentemente se avete una Nuova Crescita. Persino un vostro artefatto potrà ristorarvi, sempreché diventi un Artefatto Vivente. Malgrado la completezza degli incantesimi a propria disposizione, la forza del Verde è, come per il Rosso, nelle creature. Molti degli incantesimi sono infatti mirati a potenziare ed a modificare queste creature. Queste ultime possono infatti Rigenerare, essere soggette a Crescita Gigante, essere sempre pronte se gli si Infonde Energia, o essere forti quanto la natura stessa se hanno l'Aspetto del Lupo. Le creature Verdi sono letali quanto quelle Rosse. Il Muro di Legno vi bloccherà, con il supporto dei solidi Silvantropi, mentre il Wurm Devastatore, aiutato dagli Orsi Grizzly, vi aggredirà e vi farà a pezzi senza troppi complimenti. Se riuscirete a superare queste selvagge sentinelle, vi troverete poi ad affrontare i veri guardiani della foresta, gli Arceri Elfici, e le Driadi di Shanodin, sempre che riusciate a vederli prima che loro puniscano il vostro ardire. Questi ultimi sarebbero comunque un fato preferibile alla Cocatrice o al Basilisco dei Boschi. E se anche questi non dovessero bastare, il Druido della Forza potrebbe aizzare la foresta stessa contro di voi, trasformandola in Terre Viventi. Ma se riusciste a superare tutto questo, e a penetrare nel cuore stesso della foresta dove la luce è di mille tonalità di smeraldo, gli Uccelli del Paradiso volteggiano e la vita pervade l'aria come qualcosa di palpabile, non potreste comunque tornare a raccontarlo, perché qui vi attende la Forza stessa della Natura....

Roberto Zaghis

FictioN News



FINALWAR

Dolenti note. A causa di ingenti problemi che hanno stravolto il mondo dell'editoria (la carta è ormai arrivata a prezzi da simil-platino) il progetto è... non preoccupatevi, solo rimandato. Se ne riparlerà in autunno. Sorry.

NORD EDIZIONI

*** La Variabile Berkeley.**
La storia o meglio le storie di un investigatore molto particolare che si muove ai limiti della legalità su due gambe artificiali sullo sfondo di un mondo devastato dalle guerre chimiche.

*** Spade nella Nebbia**
Una saga epica ambientata nel fantastico mondo di Nehwon basato su tradizioni popolari abilmente miscelate con fantasia ed un pizzico di umorismo.

*** Destinazione Stelle**
Nuova edizione del capolavoro di Alfred Bester, già autore di grandi romanzi fantascientifici degli anni '50, tra cui L'Uomo Disintegrato.

TORNEI

* Dal 4 al 6 di agosto, nei pressi di Seattle si svolgeranno le finali mondiali di **Magic**. Il primo giorno si useranno mazzi di tipo 2 (mazzo base + le espansioni Ice Age e Fallen Empires), il secondo giorno la formula azzardata sarà denominata Sealed Deck: con un'anima kamikaze si affronteranno giocatori che formeranno un mazzo "aprendo direttamente dei booster ancora vergini"! Tra i nomi dei favoriti (la finale Italiana si svolgerà dopo l'andata in stampa di questo giornale) troviamo Lavaroni, Pisicchio, Redi & Redi, ma c'è chi ancora confida in una sorpresa di Mondini o Chiazzotto...

EXPLOIT CARTE

* Finalmente nei negozi, **Ice Age** è la nuova espansione per Magic che potrà essere integrata con il gioco originale o vivere di vita propria (contiene infatti anche le terre per i mana).

* **Chronicles** è una sorta di "best of '94" delle espansioni uscite lo scorso anno per Magic dall'accattivante quanto equivoco nome (nulla a che vedere con il diretto concorrente della Hobby & Works?). Contiene carte tratte da Arabian Night, Antiquities, Dark e Legend. Solo in lingua inglese, per ora.

* Acqua alta per le **Legend** che fonti sotterranee vorrebbero disponibili per il prossimo settembre. Dalla Stratelibri smentiscono ogni data precisa.

* Nessuna news dell'imminente segretissimo progetto di ristrutturazione di Jihad e della sua trasformazione in **Vampiri**. Avvisiamo solo i collezionisti della prima serie di affrettarsi ad accaparrarsi le ultime carte rimaste. Occhio alle quotazioni che iniziano a levitare.

* Enorme successo per il nuovo **Ken**: si stanno organizzando già tornei a neanche due settimane dalla sua uscita nei negozi.

* **Rage** è semplicemente splendido. Ottime le illustrazioni anche per i non appassionati del genere. Pericolo in vista per i collezionisti e - soprattutto - per i loro portafogli.

* La Columbia Games edita la nuova espansione del gioco **Dixie** ed annuncia l'attesissimo **Waterloo**: stesso sistema, differente ambientazione.



LAMPO-GIOCHI

* Nuova introduzione ad **Advanced D&D** con un audio CD interattivo aggiornato all'ultimissima edizione delle regole base.

* Arriva in agosto in America il nuovo gioco di ruolo **War Zone.**

* Ampliamento per il gioco **Talisman** della Games Workshop intitolato Dragon Power.

* Nuovi scenari per **Cyberpunk**: Ciack si Gira e Neutribe.

* **Achtung Spitfire** è il nuovo board-game della Clash Of Arm.

* Difficile ma bello il nuovo gioco strategico della Awe, intitolato **Grand Siècle.**

* La GMT ha pubblicato Dictator, ampliamento di **Alexander The Great** e la riedizione di War Elefant.

Un saluto particolare a Stefano Salvaderi ed un "Bravò" per la grandiosa inaugurazione del **Blues Brother** di Genova.

TNT Tricks 'n' Tactics

Dopo la prima parte che era trascorsa senza troppi problemi, ora il gioco comincia a farsi veramente duro. Iniziano le missioni più impegnative, ci si avvicina allo scontro finale, al duello decisivo: si vola per davvero!

SECONDA PARTE

Wing Commander 3

Come avevamo detto nella parte 1a, o precedente, per meglio strutturare il gioco stabiliamo delle lettere per le due possibilità di risposta, le opzioni di cui potete aprofittare nel corso del gioco. Le risposte che si trovano nella parte alta dello schermo le chiameremo N e quelle in basso C. Numereremo inoltre i differenti livelli seguendo una numerazione da 1 a 3.
1 : Livello di decollo.
2 : Livello abitazione .
3 : Livello "ponte".

Per quanto riguarda gli ambienti che troveremo nei pressi, saranno contrassegnati dai loro nomi: dormitorio, bar, e via dicendo.
Il pilota automatico nel corso delle missioni di volo sarà denominato PA. Inoltre vi verranno segnalati: i piloti proposti, le navicelle, le armi più congeniali al momento.
Con il termine Apparecchi nemici vi saranno indicati, di volta in volta, in modo particolare durante le prime 10 missioni; e durante le ultime, il tipo di navicelle nemiche contro cui state per andare a cozzare.
Alla voce note troverete preziosi consigli che potranno rivelarsi utili nel corso delle vostre missioni. Una scelta forse soggettiva; a voi la scelta se raccogliere o meno tali informazioni, potrebbe essere un po' come giocare a un quiz con in tasca una mezza soluzione.
Il salvataggio delle differenti missioni è stato effettuato al momento della scelta dei vostri aviatori... questo vi lascia la possibilità di modificare i vostri armamenti. In ogni caso voi potete modificare le dfferenti opzioni di gioco, comandi, difficoltà, ecc. premendo ALT + 0 durante il volo. Per cambiare l'ordine delle fasi di una missione sarà sufficiente premere N durante il volo e scegliere la fase che volete cominciare. Se doveste fallire nelle missioni vicine all'annientamento di Kilrah, sarete obbligatoriamente rispediti a Proxima, per fermare i Kilrathi che si accingono a sferrare l'assalto finale alla terra.
Inoltre, nel corso dell'ultima missione, la distruzione del vostro veicolo comporterà la vostra cattura e la vostra morte.



MISSIONE 15

Pilota: Flint.
Navicella: Longbow.
Armamento: 8 Pilum Friend-Or-Foe + 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Siluri.
note: Dovete distruggere con priorità assoluta le Destroyer con l'aiuto dei vostri siluri.
Apparecchi nemici: Destroyer, Vaktoth.
Andate al livello 2 e recatevi al dormitorio per colloquiare con Flash. Dopodiché salite al livello 3 e andate alla Sala controllo armamenti dove incontrerete Maniac. - B -.
Fate ritorno al livello 1 a prepararvi sulla missione seguente. Recatevi da Rachel.

MISSIONE 16

Pilota: Cobra.
Navicella: Longbow.
Armamento: 8 Pilum Friend-Or-Foe + 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Siluri.
Note: Annientati i primi apparecchi nemici, avvisterete delle Destroyer, uno Scout e alcune Corvette. Recapitategli qualche vostro siluro, insieme ad altri ginigilli.
Apparecchi nemici: Destroyer, Vaktoth.

Recatevi direttamente al livello 1, dove potrete parlare con Flint - A -. Andate poi a ricevere le istruzioni di volo per la vostra prossima missione. Fata una visita a Rachel.

MISSIONE 17

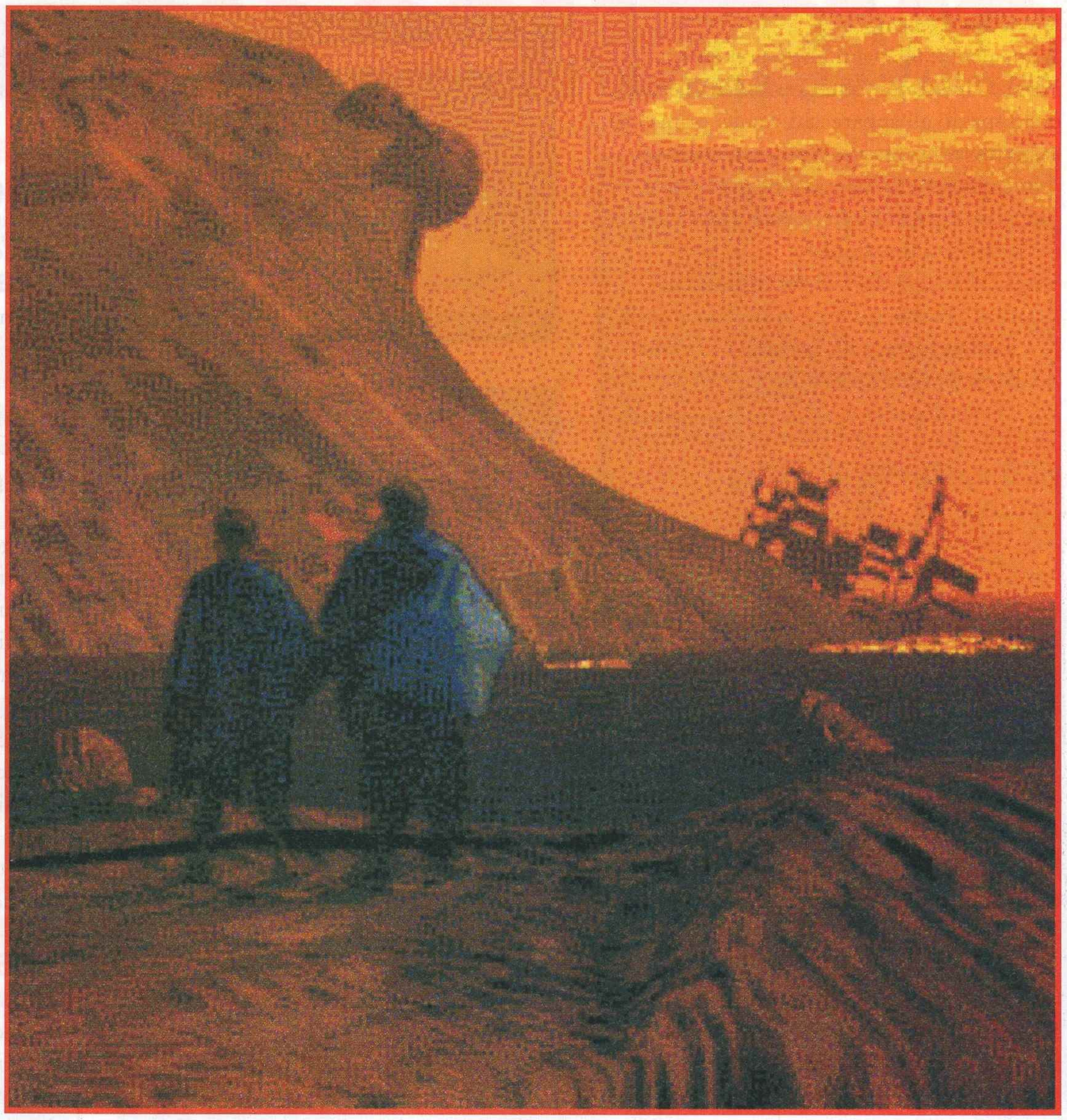
Pilota: Flint.
Navicella: Hellcat V.
Armamento: 6 Javelin Heat-Seeker.
Note: Annientate tutti gli apparecchi nemici: se riuscirete ad essere particolarmente efficaci, potrete portare a termine con successo la missione.
Apparecchi nemici: Di tutto un po': Darket, Corvette, Dralthi, Vaktoth.

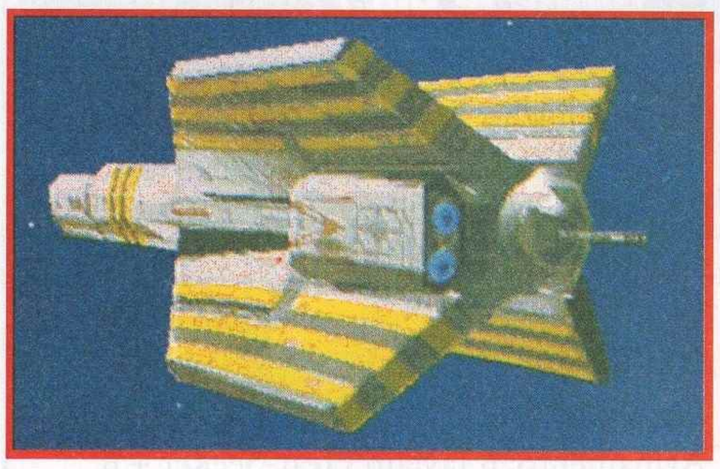
TORGO

Andate sulla pista di decollo dove assisterete all'arrivo dell'ammiraglia. - B -. Andate poi al livello 3 ed andate alla Sala Controllo Armamento dove incontrerete Flint. - A -.
Andate al livello 1 per la missione successiva e incontratevi con Rachel.

MISSIONE18

Piloti: Per questa missione tutti i piloti sono rigorosamente mobilitati.
Navicella: Arrow.
Armamento: 4 Javelin Heat-Seeker + 4 Spiculum Image-Recognition.
Note: Fate piazza pulita del nemico in tutta la zona e il più rapidamente





possibile. Prima di fare ritorno alla Victory costeggerete Béhemoth.
Apparecchi nemici: Paktahn, Strakha, Vaktoth.
Arrivati sulla pista di decollo scambiate qualche parola con Rachel; poi prenderete l'ascensore e incontrerete Rollin. Andate subito al livello 3 per discutere con l'ammiraglio Tolwin; tornate al livello 1 per la missione seguente. Parlate con Rachel.

MISSIONE 19

Pilota: Flint.
Navicella: Longbow.
Armamento: 8 Porclipine + 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Siluri.
Note: Quando avrete fatto uso del pilota automatico farete uno spiacevole incontro: degli apparecchi Kilrathi. Una volta distruttili sganciate due mine, solo allora il computer di bordo vi segnalerà un messaggio. Inserite nuovamente il PA e "ripulite" e pattugliate nuovamente la zona. Quando avrete sganciato per quattro volte 2 mine (le solite, di fabbricazione italiana), ascolterete un secondo messaggio che vi segnalerà il raggiunto buon esito della missione. Andate direttamente al livello 1 per la missione seguente, e fate il consueto salutino a Rachel.

MISSIONE 20

Pilota: Cobras.
Navicella: Arrow.
Armamento: 4 Javelin Heat-Seeker + 4 Spiculum Image-Recognition.
Note: Fate fuori tutti gli apparecchi nemici e, quando non resteranno che i tre trasportatori, dite a Cobra di fare ritorno alla base. Quindi provvederete a fare un sapiente tiro al bersaglio contro le torrette armate disinnescandone le difese dei carghi che utilizzerete per l'approvvigionamento della vostra flotta. Discutete con Rachel che si trova sulla pista di decollo, salite poi al livello 2 e passate dal dormitorio dove parlerete con Vaquero. Dopodiché farete ritorno a livello 1 per la missione successiva. Andate a trovare Rachel.

MISSIONE 21

Pilota: Cobra.
Navicella: Hellcat V.
Armamento: 6 Javelin Heat-Seeker.
Note: Annientate tutti gli apparecchi nemici... più velocemente che potete! Salite al livello 3, andate a parlare con l'ammiraglio Tolwin. Poi andate a incontrare il Comandante Eisen alla sala controllo armamento. Scendete quindi al livello 2 dove c'è Maniac. Andate poi al dormitorio ad incontrare Cobra. Ridiscendete poi al livello 1 e prendete le informazioni relative alla vostra missione successiva.
Andate a trovare Rachel.

MISSIONE 22

Pilota: Vagabond.

Navicella: Hellcat V.
Armamento: 6 Javelin Heat-Seeker.
Note: Cancellate al più presto dalla faccia... dello spazio gli apparecchi nemici prima che attacchino Behemoth. Non sono molto numerosi, sarà un'operazione preventiva, piuttosto rapida. Inoltre potrete fare uso della post-combustione.
Salite al livello 3 dove al controllo armamento c'è Hobbes. Fate poi ritorno al livello 1 e informatevi sulla prossima missione. Andate a trovare Rachel.

MISSIONE 23

Pilota: Cobra.
Navicella: Arrow.
Armamento: 4 Javelin Heat-Seeker + 4 Spiculum Image-Recognition.
Note: Distruggete tutti gli apparecchi nemici che potete. Non riuscirete comunque a distruggerli tutti e salvare la Behemoth. Ritornate poi verso la Victory e chiedete l'autorizzazione per l'atterraggio. Il principe Trakhat cercherà di distogliere la vostra attenzione mostrandovi il lavoretto che sta per fare con Angel. In ogni caso la sua sorte è segnata. Rientrate a bordo della Victory a tutti i costi, entro i 90 secondi, o la Victory partirà senza di voi.

ALCOR

Andate al livello 2 e parlate con Rachel - A-. Dopodiché andate verso il livello 1 e partite per la missione.

MISSIONE 24

Navicella: Arrow.
Armamento: 4 Javelin Heat-Seeker + 4 Spiculum Image-Recognition.
Note: C'è da vendicare Angel! E da fare un bel po' di pulizia. Non utilizzate subito il pilota automatico nel corso del pattugliamento. La vendetta è un piatto che va consumato freddo: date ai bastardi il tempo di arrivare. Una volta fatto strage dei perfidi gattazzi ritornate a bordo della Victory. Raggiungete il livello 2 dove parlerete con Cobra e Ronnins. - A -. Salite quindi al livello 3 e raggiungete il controllo armi, dove assisterete all'arrivo del vostro caro amico: Palladin. Poi al livello 1 per la missione successiva. Andate a visitare Rachel.

MISSIONE 25

Pilota: Cobra.
Navicella: Longbow.
Armamento: 8 Javelin Heat-Seeker + 8 Pilum Friend-Or-Foe + 4 Siluri.
Note: Le Longbow vi saranno molto più utili della soluzione suggeritavi da Rachel. Quando vedrete la Destroyer











consideratela obiettivo prioritario, e distruggetela. Nel frattempo Cobra si occuperà di distogliere gli apparecchi nemici che vi gironzolano intorno.

Raggiungete il livello 2 e parlate a Vagabond. - B -. Parteciperete al briefing della prossima missione; poi, andate da Rachel.

MISSIONE 26

Pilota: Tutti i piloti sono precettati per la missione.
Navicella: Excalibur.
Armamento: 6 Javelin Heat-Seeker + 6 Pilum Friend-Or-Foe.
Note: Avete un mezzo potentissimo: la più potente nave spaziale delle galassie con la quale non vi sarà davvero difficile assicurare un'eccellente copertura aerea. Annientate tutti gli apparecchi nemici, le fortificazioni e tutte le unità di difesa al suolo. Cercate di svolgere alla perfezione questa missione: la sua riuscita è essenziale. Se non riuscirete a salvare il dottor Severin, verrete inviati a Proxima, per sbarrare la strada ai Kilrathi che muovono verso la terra.

FREYA

Prendete l'ascensore e parlate a Rollins. - A -. Salite poi al livello 2 per discutere con Maniac. - B -. Fate ritorno al livello 1 e andate al briefig; quindi andate a visitare Rachel.

MISSIONE 27

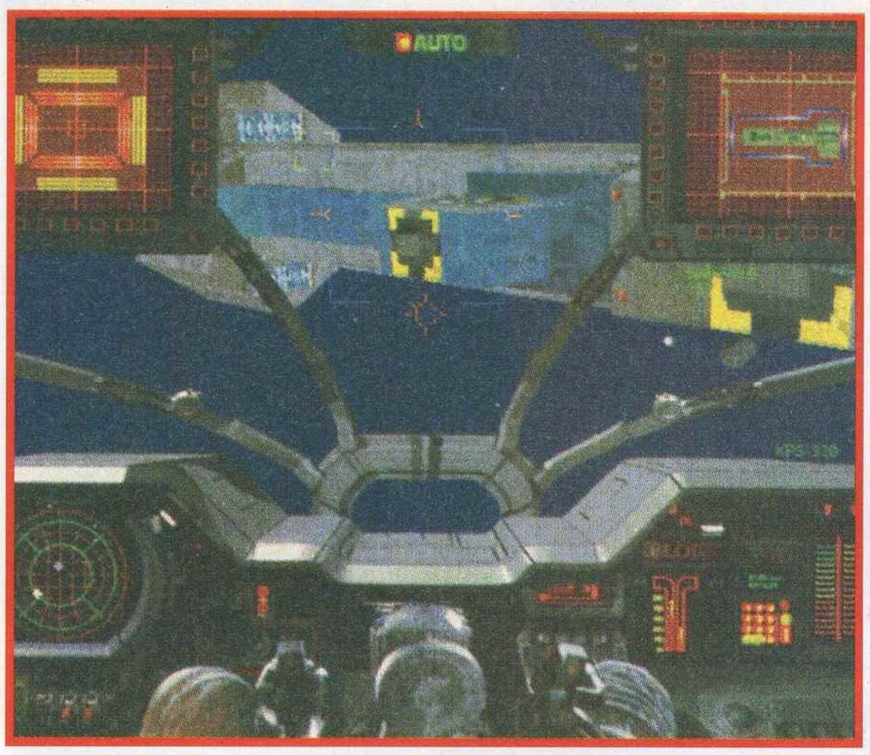
Pilota: Flint.
Navicella: Longbow.
Armamento: 8 Javelin Heat-Seeker + 8 Pilum Friend-Or-Foe + 4 Siluri.
Note: Fate uso dei siluri contro corvette, Destroyer, Carrier; e fate una bella ripulita generale.
Salite al livello 2 e parlate con Flint, poi al livello 3 per discutere con Eisen. - A -. Andate poi al livello 1 per il Briefing, e andate a trovare Rachel.

MISSIONE 28

Navicella: Excalibur.
Armamento: 6 Javelin Heat-Seeker + 6 Pilum Friend-Or-Foe.
Note: Distruggere tutti gli apparecchi nemici e i sistemi di difesa al suolo.
Salite al livello 2 e parlate a Vagabond. Ritornate quindi al livello 1 e prendete le consegne per la missione successiva.
Andate da Rachel.

MISSIONE 29

Pilota: Vagabond.
Navicella: Excalibur.
Note: Una missione relativamente semplice, con in mano i comandi della potentissima Excalibur.
Andate al livello 2 e parlate con Rachel. - B -. Andate poi da Flint - A -, e se decidete di



non scegliere Flint come compagno, effettuate i cambiamenti necessari. Fate ritorno al livello 1 per la missione successiva. Passate come al solito da Rachel; che piuttosto incavolata si rifiuterà di occuparsi in futuro dell'armamento del vostro "veliero". Niente di terribile. Attivate "Terminal Armament".

MISSIONE 30

Navicella: Excalibur.
Armamento: 6 Javelin Heat-Seeker + 1 prototipo di T. Bombe.
Note: Distruggete ogni apparecchio nemico, sganciate la bomba. Attivate poi la post-combustione che vi permetterà di svicolare alla svelta allontanandovi dal pianeta prima dell'esplosione.

MISSIONE 30 bis e ter

Identiche alla precedente. Un consiglio? Lasciate Rachel nel suo brodo.

HYPERION

Andate al livello 2 e passate dal dormitorio. Parlate a Flash. - A -.
Salite poi al livello 3 e discutete con Vaquero. Fate un salto al Controllo armamento, dove parlerete con Vagabond. - A -.
Poi, tornate al livello 1 per la vostra prossima missione.
Attivate Terminal Armement.

MISSIONE 31

Pilota: Flint.
Navicella: Excalibur.
Armamento: 6 Pilum Friend-Or-Foe + 6 Spiculum Image-Recognition.
Note: Lasciate che Flint si occupi degli apparecchi nemici intanto che voi vi occuperete dei "grossi calibri".

FREYA

Assistete brevemente al briefing, poi partite rapidamente per la missione; attivate Terminal Armement.

MISSIONE 32

Pilota: Flint
Navicella: Longbow.
Armamento: 16 Pilum friend-Or-Foe + 4 Siluri.
Note: I siluri contro Destroyer e Cruiser: i 16 missili per sbarazzarvi degli apparecchi nemici.
Al termine della missione 32 assisterete direttamente in video al briefing della missione successiva.
Scegliete 3 piloti con cui effettuare il volo.

MISSIONE 33

Pilota: Flint, Vaquero e Vagabond.
Navicella: Excalibur;
Armamento: 6 Pilum Friend-Or-Foe.
Note: Cercate di arrivare tutti interi, con il vostro equipaggio al primo deposito.
Utilizzate il teletrasport (jump), in alto del vostro quadrante di bordo.
Apparecchi nemici: Sorthaks, Darkets, Corvettes, Dralthis, Destroyers.

MISSIONE 34

Pilota: A vostra scelta.
Navicella: Excalibur.
Armamento: 6 pilum Friend-Or-Foe.
Note: raggiungete il rifornimento clandestino situato vicino al pianeta Kilrah per caricare la bomba.
Attivate Terminale Armement e abbandonate il deposito di nafta.



Apparecchi nemici: Darket, Corvette, Strakha, Sorthak, Destroyer.

MISSIONE 35 (o, delle pene)

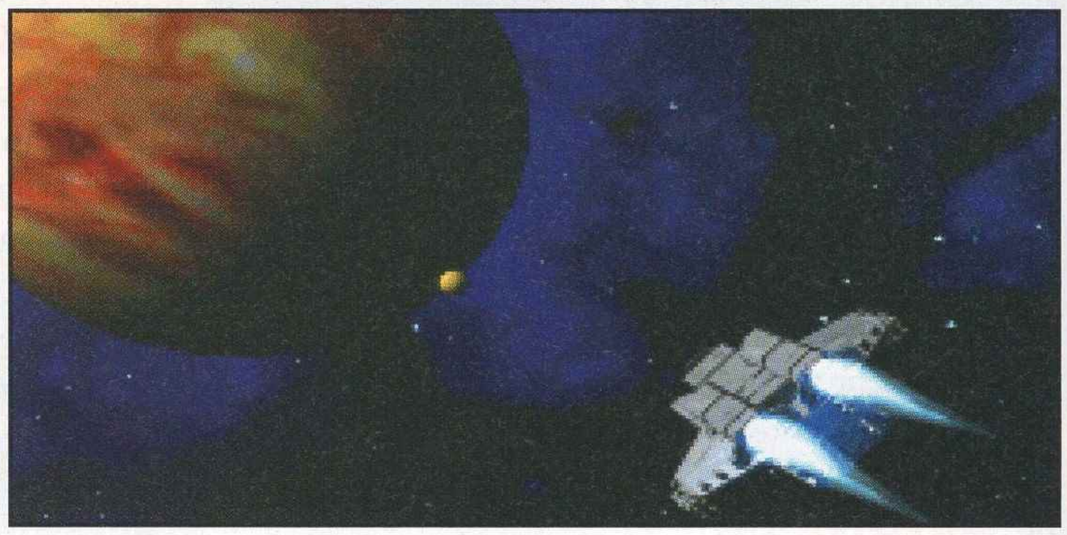
Piloti: I superstiti.
Navicella: Excalibur.
Armamento: 6 Pilum Friend-Or-Foe + 1 Bomba Tremblor.
Note: Attivate Terminal Armement e abbandonate il deposito di nafta.
Distruggete i Paktahns ed inserite PA.
Fate fuori Dralthis e Strakhas e fate di nuovo ricorso al PA. Quindi occupatevi di Darkets e Stalkers. Una volta che uno Stalker riapparirà continuamente lasciate che i vostri piloti se ne occupino e rifiatate. Quando il PA sarà utilizzabile fate CTRL + C per attivare l'invisibilità e inserite il PA.
Una volta ucciso Hobbes, che è al comando di un Thunderbolt VII, e il principe Trakhat, che pilota un Pakthan, verrete spediti su Kilrah. Una volta giunti a Kilrah, mettete nuovamente in funzione l'invisibilità; CTRL + C in modo da arrivare quatti quatti e intatti al punto dove dovete scaricare la bomba.
Conservate un po' di combustione per allontanarvi prima dell'esplosione finale. Per sganciare la bomba T fate CTRL + C per disattivare l'invisibilità; e sganciate.
Apparecchi nemici: Pakthan, Dralthi, Destroyer, Strakha, Darket, Stalker, Ekapshi.

Mister D

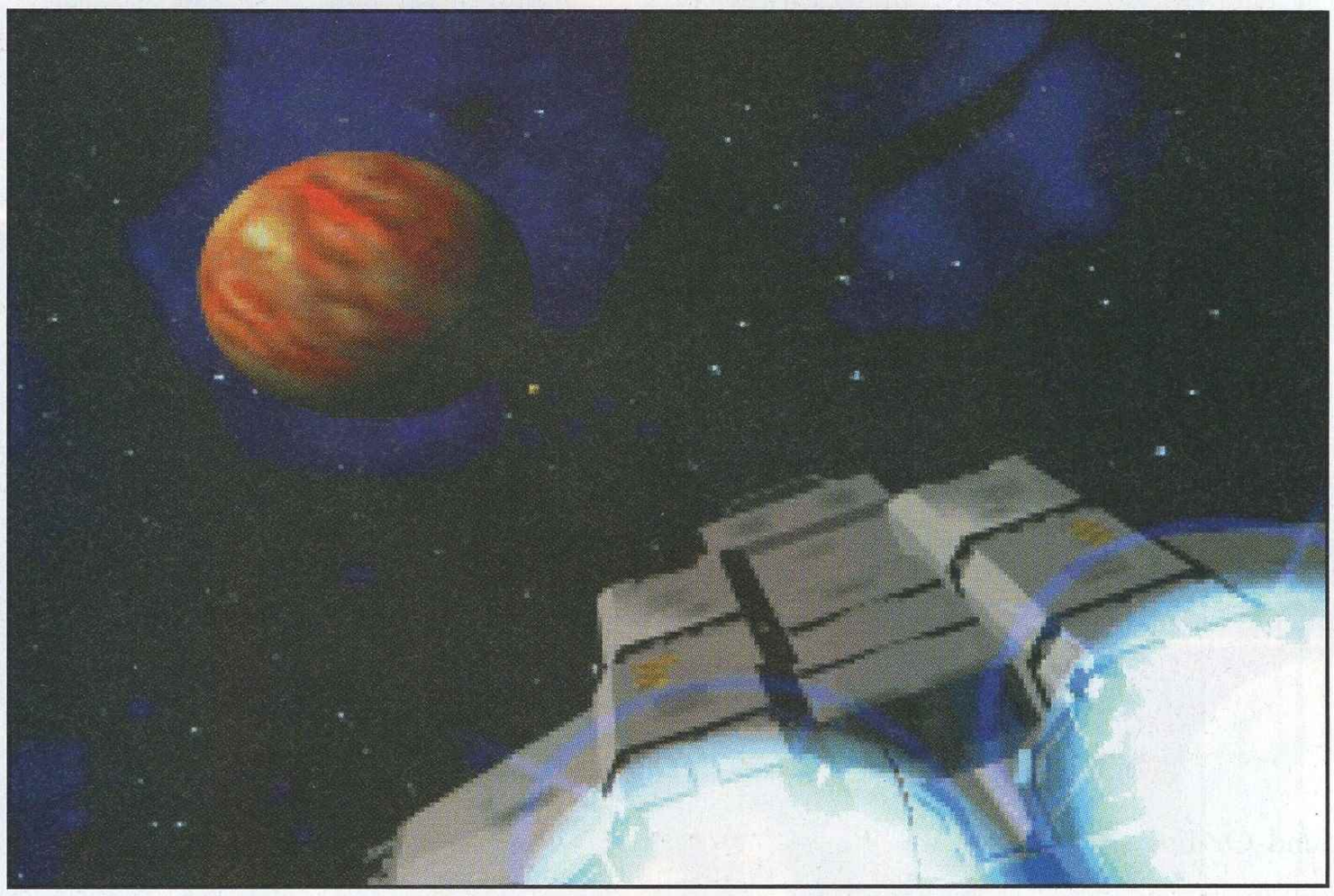


BIOFORGE

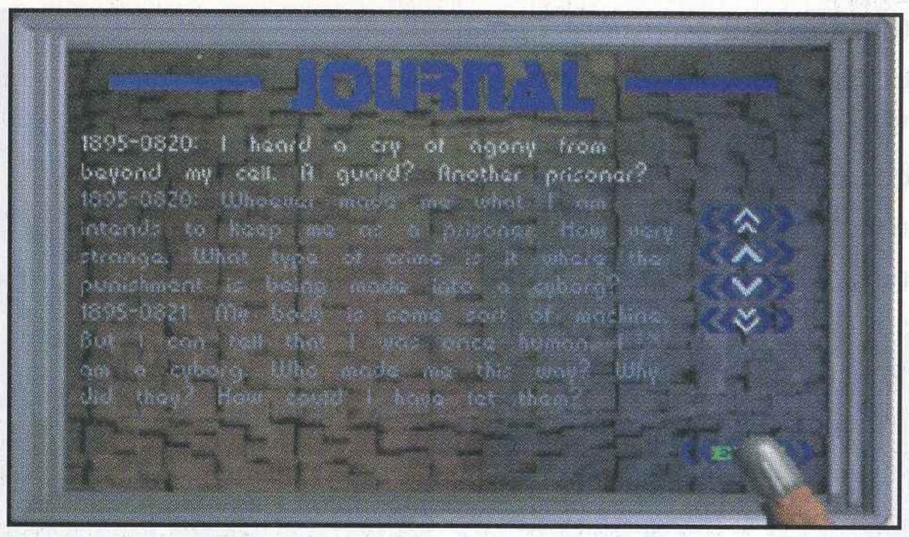
Marco Barbieri dopo aver risolto Bioforge si comporta come un'automa: non mangia, non beve e lavora ventiquattrore su ventiquattro... qui in redazione ne siamo felicissimi!



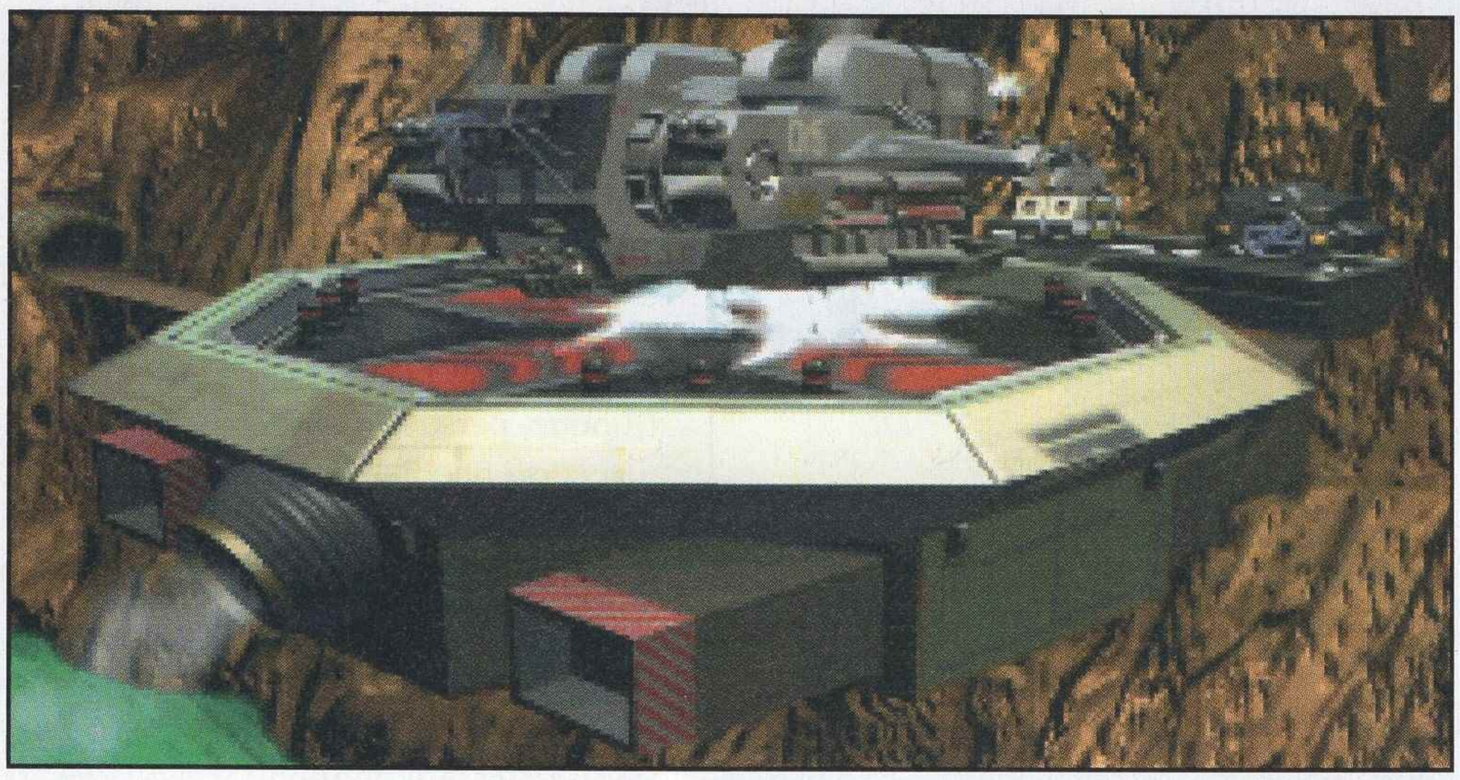
Personalmente non sono un attaccabrighe e quindi non so quanto facciano male i miei cazzottoni, ma qui ho dovuto per forza menare le mani per venirne fuori vincitore. Ho cominciato nella mia cella n. 3 con una sottospecie di robot che ho neutralizzato mandandolo ad infrangersi contro la barriera azzurrina sulla porta, ho raccolto il log-book e la coscia da mangiare, quindi sono uscito badando bene a non incappare a mia volta nei raggi. A questo punto mi dirigo a sinistra verso l'ultima cella, la n. 1, dove c'è un prigioniero senza un braccio (che è davanti alla porta). Mi sa che anche qui devo entrare e farlo fuori. Ok, una bella battuta (comincio a sentirmi un ganzo) e raccolgo il CAYMAN'S BOOK, la fotografia e la forchetta avvicinandomi all'omone fatto fuori; poi torno nel corridoio, raccolgo il braccio e mi dirigo a sinistra al portone che provo ad aprire. Ma riesco solo un pezzettino e allora vado al pannello sulla destra, uso la forchetta schiacciando la barra spaziatrice della mia tastiera e scopro due lampeggianti. Primo puzzle elettronico: devo spostare i rettangoli blu tramite i bottoncini in basso in modo tale che ce ne siano due da ciascuna parte sulle linee lampeggianti (prenderemo un po' di scariche elettriche nelle nostre prove). Adesso posso tornare alla porta e ritentare di aprirla. OK, fatto. Entro. Avanti il prossimo che mi sento forte come una bestia!!! Beh, niente botte, almeno per ora. Salgo le scale e vado a sinistra. Ci sono dei monitor tutti da vedere: il primo da sinistra mi fa vedere la cella 01 dove ho fatto stramazzare l'omone blu; cliccando sulla camera due posso vedere che sono in servizio i raggi di sbarramento sulla porta. Li disinserisco cliccando su OFF. Il secondo monitor mi dà una camera buia dove ho l'accesso negato (cella 02). Il terzo non mi interessa, almeno per ora; il quarto è la mia ex cella ed anche qui tolgo i raggi, ed infine il quinto mi da la cella 04 con dentro un robot e tolgo i raggi. Ora scendo le scale, metto giù il braccio e vado alla cella 04 dove raccolgo un flauto e un log-book (il DANE log-book) dal quale leggo il codice di identificazione fra le righe del diario. Fatto questo torno nella sala e vado a sinistra ai computer. L'ultimo video in fondo mi dà la possibilità di utilizzare manualmente il robot della cella 04 che faccio venire nela sala, raccogliere il braccio blu con la pinza a sinistra e posizionarlo sulla piastra di identificazione alla sinistra del portone cliccando sulla siringa. Se questo è fatto bene, spengo il robot e vado al computer più a destra scegliendo ACCESS e digitando il codice letto prima nel diario. A questo punto, passando sopra il pannello davanti alla piastra d'identificazione, si



aprirà il portone. Ora meglio correre nel corridoio sino ad una entrata a sinistra e aspettare che passi il robot cattivo. Poi proseguo in fondo al corridoio a destra. In questa stanza, vado in fondo, schiaccio il pulsante rosso e apro il manettino del liquido criogenico per un po'. Lo richiudo e vado al terminale all'entrata sulla sinistra verificando le condizioni della camera uno. O perdincibacco, la temperatura si sta alzando e..... mamma mia, ne viene fuori un mostro. Corro al pulsante rosso per chiudere il botolone, mi giro e combatto facendo fuori la strana creatura, nel senso che il mostro deve cadere proprio sul botolone, o almeno devo cercare di farlo andare proprio lì, così rischiaccio il pulsante rosso e la bestiaccia cade giù. Apro il manettino del liquido per congelarlo un po' e poi scendo le scale. Seguo la passatoia fino in fondo dove ci sono due buchi laterali, prendo quello di destra e mi ritrovo a combattere un'altra volta. Una volta fatto fuori anche questo, mi prendo il fucile (blaster) e torno sui miei passi rifacendomi il tunnel, la scala e, evitando come ho fatto prima il robot cattivo, entro nell'ascensore aprendolo mediante il pulsantone rosso all'entrata. Vado al pannello in fondo sulla destra e premo in alto per il livello 1 dove dovrò far fuori 6 robottini volanti con il mio blaster cercando di non scoprirmi ai loro colpi e sparare sulle pareti esterne in modo che, di rimbalzo, io li possa colpire. Eliminati tutti e sei, cammino fuori dall'ascensore e vado verso il retro dove trovo una paurosissima guardia al laser. Un calcione ben assestato all'uomo è sufficiente per convincerlo ad attivarmi quest'arma che devo usare velocemente sparando e colpendo una prima volta l'astronave di passaggio e colpendola la seconda e definitiva volta quando si ripresenta davanti a me salendo dal basso. Ora, prima di andarmene, leggo sul mio giornale (J) se l'ho effettivamente colpita (può capitare uno scherzetto) e poi me ne torno all'ascensore lasciando perdere l'uomo tremante (posso anche farlo fuori, tanto non conta niente). Scendo al terzo livello e me ne sto ben coperto perché, all'apertura della porta, c'è un robot cattivo che devo far fuori con il mio blaster sempre colpendolo di rimbalzo sparando sulle pareti dell'ascensore, quindi proseguo fino in fondo al corridoio, porta a sinistra e incontro MASTABA. Dopo varie chiacchiere rimango senza il blaster, proprio un vero peccato. Ma niente di male. Rimasto solo con la guardia uccisa per dimostrazione e l'uomo sul lettino (o presunto tale), per prima cosa pongo fine alle sue sofferenze con due pugni in testa (ho anche del cuore per le situazioni drammatiche degli altri) e poi vado sulla destra del lettino dove c'è un pannello terminale che, usato, mi fornisce di una nuova batteria. La sostituisco con la mia e lascio per terra l'usato. Ora posso raccogliere la medicina

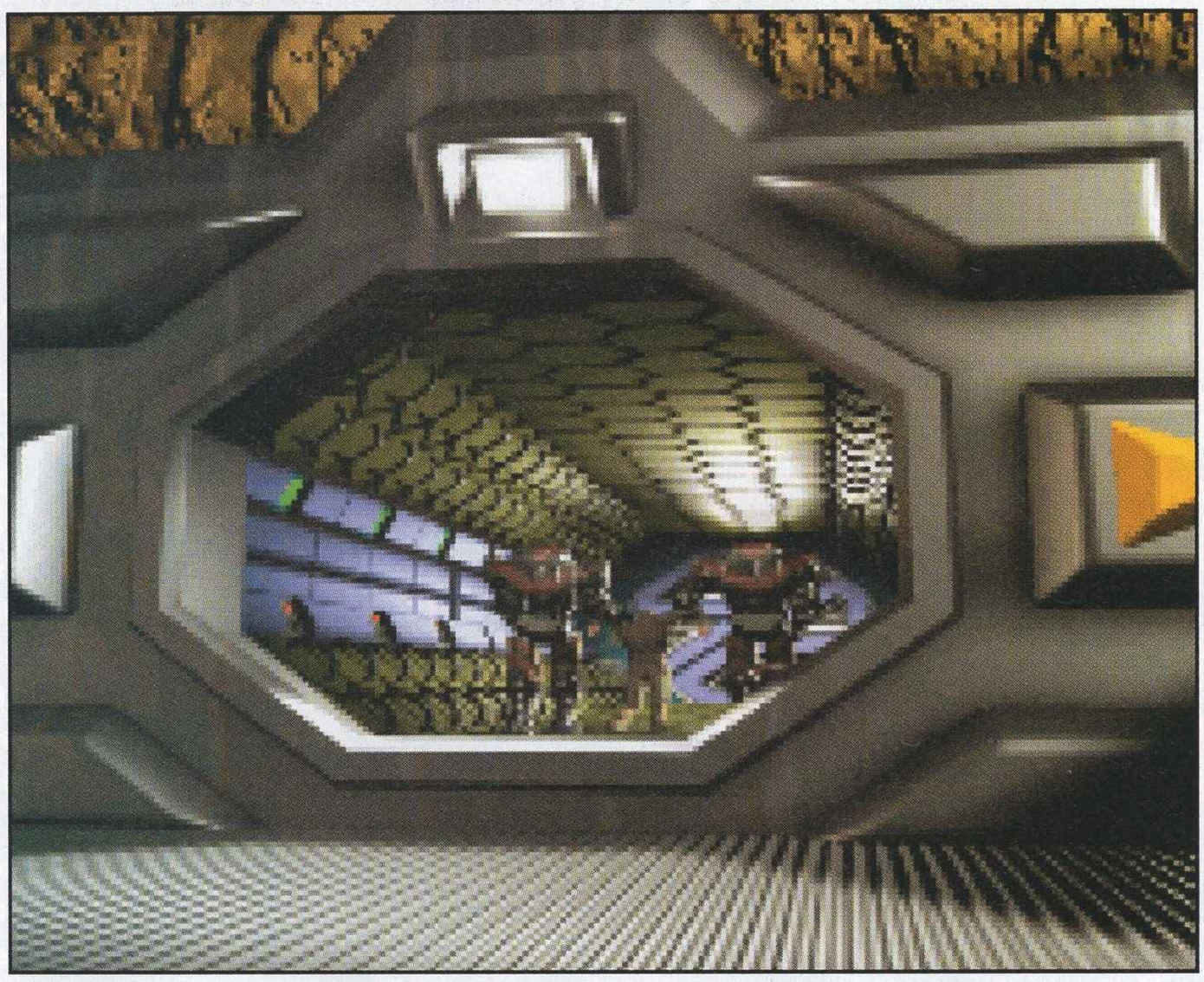






tuttofare sul pavimento della stanza ed andarmene da dove sono venuto. Vado a sinistra alla porta in fondo al corridoio. Apro tramite il pulsante rosso e affronto una guardia che, naturalmente, faccio secca. Prendo il suo log-book e mi guardo i pannelli lì davanti per scoprire il codice del reattore (prendere nota). Bene, ora scendo le scalette e vado davanti a me ai tre schermi giganti. Uno qualsiasi va bene per selezionare ICARUS ACCESS e farmi un giretto ai piani bassi dove devo sbarazzarmi di un'altra guardia. Fatto questo mi approprio di una ricetrasmittente che trasmette continuamente una ricerca d'aiuto di una donna e, dall'altra parte dell'astronave, trovo un cubo alieno che prendo. Inoltre, sul davanti della nave spaziale, c'è una batteria che può sostituire la mia eventualmente scarica. Ora torno alla piattaforma e salgo ai piani alti, cioè quello di prima, faccio le scalette arrivando dove ho fatto fuori la guardia di prima e, a sinistra, c'è una piattaforma più chiara dove, salendo, mi forniscono gratuitamente di una bella tuta spaziale. Ridiscendo le scalette e proprio lì sotto sulla destra ci sono delle console che, attivate, mi permettono di far funzionare il robot che c'è in un angolo della stanza. Allora, lo faccio uscire ed entrare nella prima porta sulla mia destra, quindi lo faccio andare addosso al robot di guardia. Fatto questo esco io, do quattro legnate alla guardia che mi aspetta al di là della porta, raccolgo il blaster e seguo il percorso del mio robot. Arrivato in fondo, premo il pulsante rosso più vicino al baratro per far funzionare una lingua magnetica che mi serve per camminare fin dall'altra parte. E qui la faccenda si fa dura visto che al di là mi aspetta un mostro alieno e io per prima cosa devo andare alla colonna di destra e abbassare la leva, poi alla colonna di sinistra e anche qui abbassare la leva ed infine andare alla console, digitare il numero di codice del reattore e premere il tasto rosso a destra. Tutto questo con il mostro che mi picchia a sangue. Dunque, si fa tutto di corsa. Dopo aver premuto il pulsante vicino al baratro e acceso la passerella, bisogna mettersi in posizione di combattimento (tasto C) e correre alla colonna di destra, abbassare la leva, girarsi e picchiare il mostro sino a che comincia a sanguinare; ora correre indietro all'inizio del baratro tramite la passerella, il mostro mi segue, ma io disabilito la lingua magnetica per farlo cadere giù. Adesso riaccendo la faccenda e corro alla colonna di sinistra e faccio quello che ho descritto prima. Ah, dimenticavo, si hanno 30 secondi da quando si abbassa la prima leva per fare tutto questo perché dopo questo tempo il reattore esplode. Buona fortuna. Ma mettiamola così, che dopo un fracco di prove sono riuscito a spegnere il reattore e sono ancora salvo e quasi sano visto che la mia batteria si esaurisce prendendo botte a destra e a sinistra. Vado all'ascensore e premo per il livello 4. Esco dall'ascensore e mi trovo davanti un robottone che devo far fuori a colpi di blaster, quindi lo sorpasso e mi appresto all'altra porta dove devo risolvere un piccolo enigma. Allora, non chiedetemi come ho fatto (e a chi lo devo chiedere, direte voi), ma, dopo innumerevoli tentativi, ho composto tutti i quadratini accesi salvo quello centrale e OK, porta aperta. Vado avanti, ci sono due porte che passo tranquillamente, poi a destra c'è un ascensore tutto nero. E qui viene il bello (un altro bello). Appena arrivato a destinazione mi accolgono, all'uscita dell'ascensore, 3 robottini volanti che mi vogliono male. Dunque, personalmente mi sono fatto una corsa fino al tunnel in fondo, ma, guarda caso, all'uscita del tunnel, altri robottini volanti e allora altra corsa lungo la passerella sulla destra fino ad una entrata sulla destra che mi salva dai colpi dei miei nemici. Comunque poche ciance, bisogna farli fuori tutti e il sistema

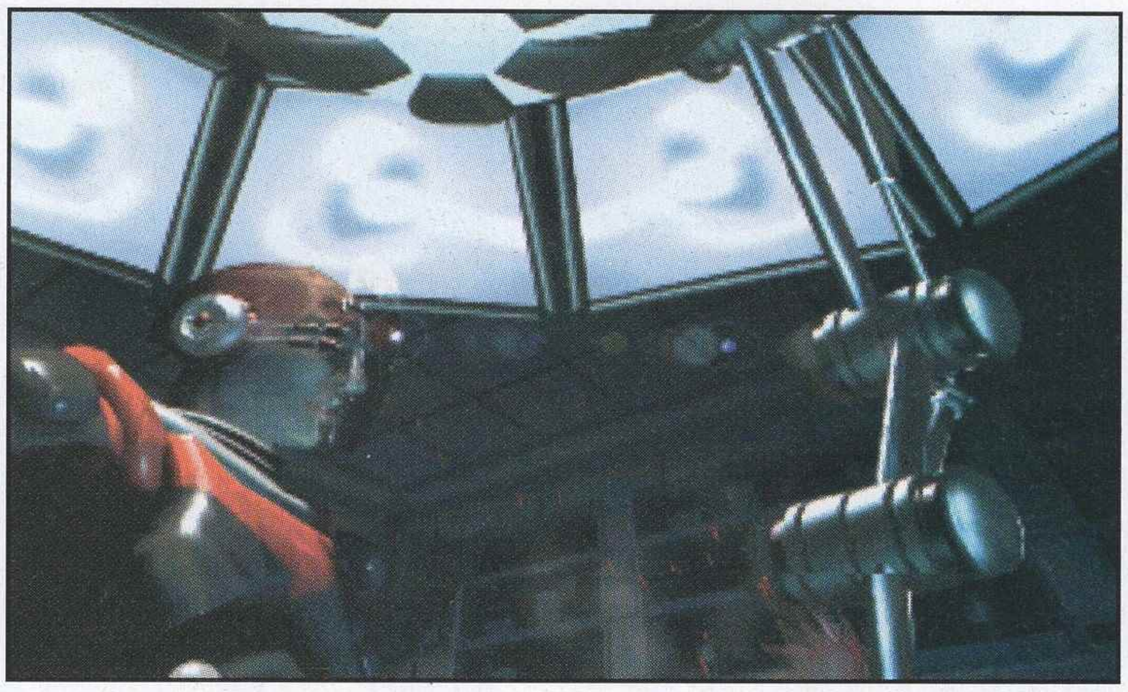


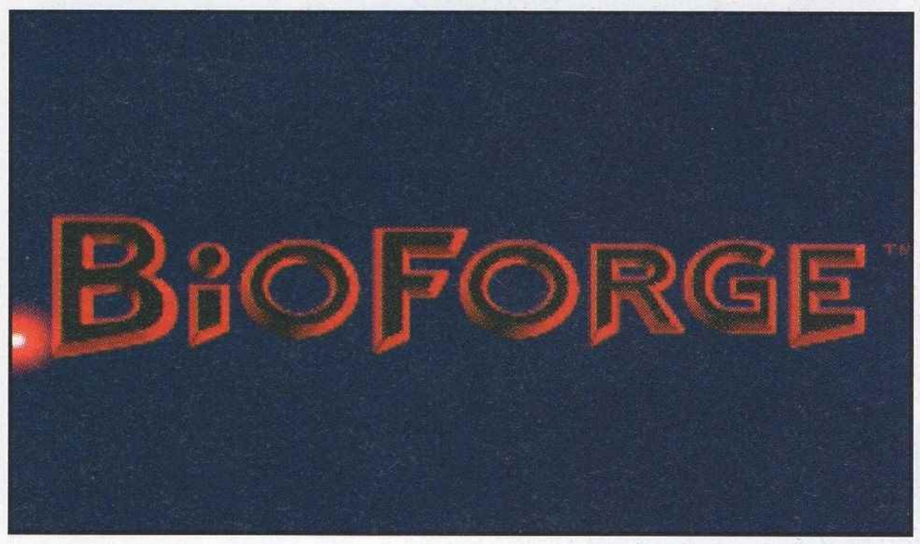


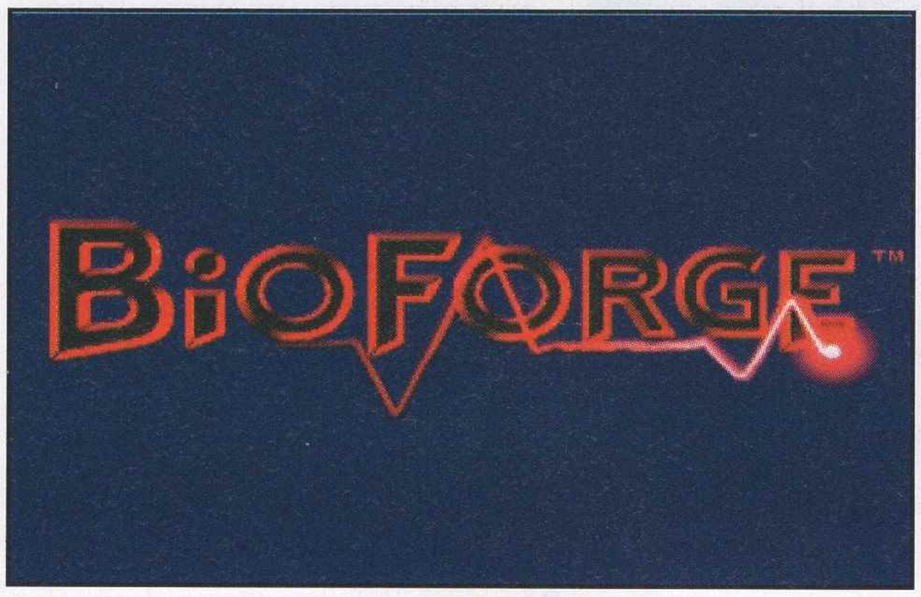




francamente non l'ho capito proprio bene, bisogna continuare a spostarsi e sparare (anche qui auguri a tutti e pochi auguri ai 6 robottini volanti). Dopo aver assorbito qualche inevitabile colpo ma con il campo finalmente libero da ostacoli volanti, si deve andare all'uscita del tunnel, quello dove, sotto la passerella ci sono i due cubi neri. Ci si posiziona all'angolo e si cammina avanti, cadendo sui suddetti cubi, quello più alto. Ora scendo



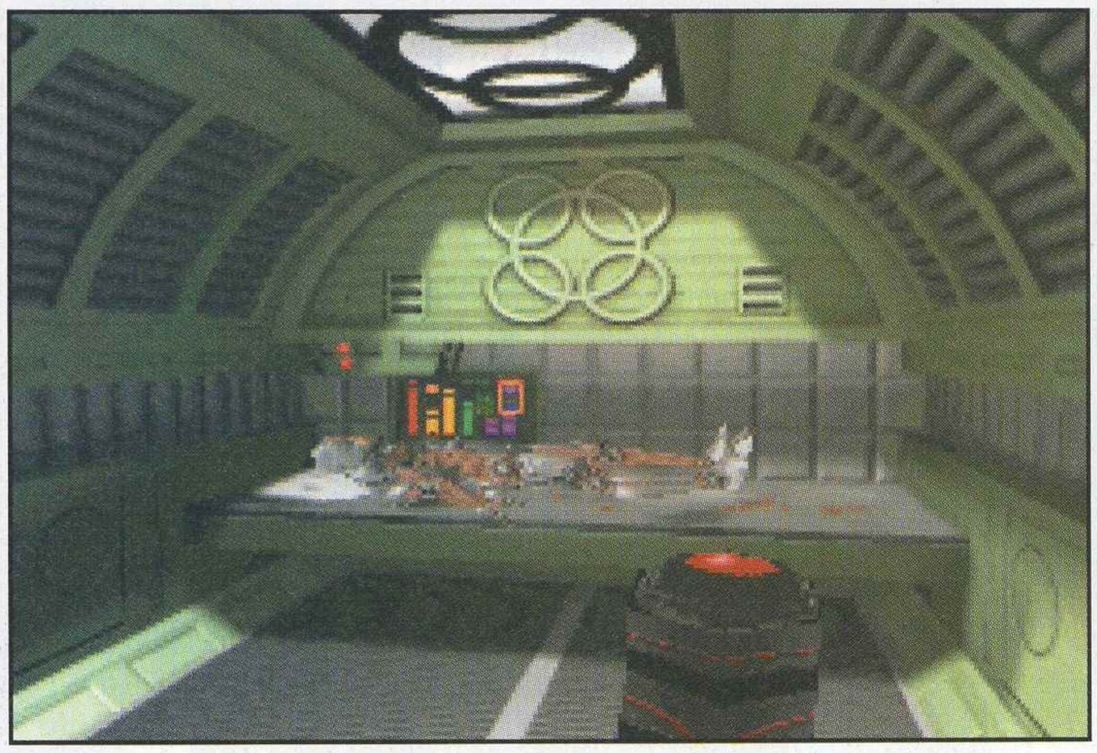


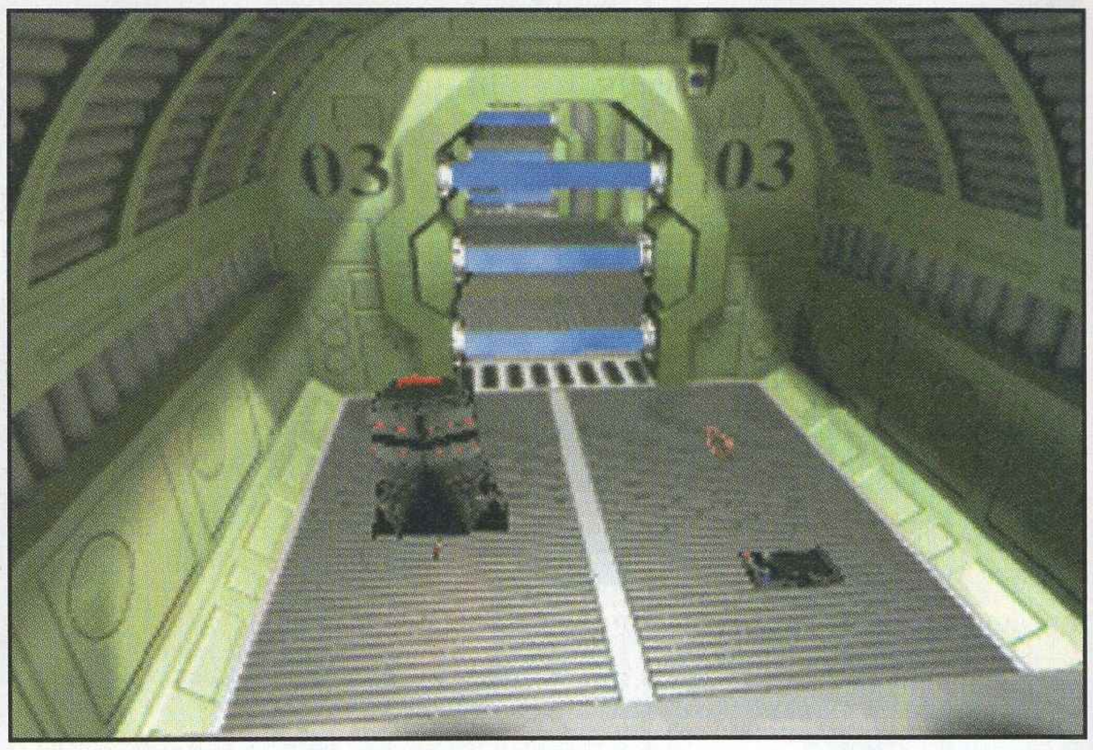


al più basso e utilizzo il cubettino alieno che ho nell'inventario, SPACEBAR, e volo su una piattaforma in mezzo al lago verde. Un passo avanti. Sulla mia destra vedo altre piattaforme. Stesso sistema per volare con il cubetto. Eccomi ad una serie di altri cubi da scalare fino a vedere l'astronave aliena. Ora si entra nell'astronave, mi avvicino alle sbarre e poi qualche passo indietro ed ecco che compare il grande capo cattivo. Io però lo omaggio di quattro cazzotti ben dati e lo faccio fuori dopodiché raccolgo il telecomando per aprire le sbarre e vado alla console lì davanti a me. Armo il primo missile e sparo, così il mostro marino dell'acqua verde va a vedere cosa è successo ed io armo il secondo missile e, quando il mostro è vicino alla colonna che ho colpito, sparo un'altra volta facendo fuori pure lui. A questo punto torno sui miei passi, mi faccio un giro per l'astronave trovando un altro cosetto medico che raccolgo e metto nell'inventario, poi vado dall'alieno stramazzato di prima e gli prendo la sua arma. Posso uscire ed andare al missile, davanti al missile, dove pulsa. Per prima cosa seleziono dall'inventario il cubetto alieno, poi schiaccio SPACEBAR in modo tale che, lasciando il fucile dell'alieno nelle vicinanze, prendo la bomba a tempo. Ora bisogna fare in fretta. Corro passando sotto l'astronave verso la pedana nera, uso il cubetto alieno per farmi trasportare su un'altra pedana, passo sopra il mostro marino, scalo il cubo alla mia sinistra, poi uso il cubo verso destra e arrivo ad un'altra pedana, scalo ancora cubi neri e uso ancora cunetto alieno fino ad arrivare alla passerella. Sempre il più in fretta possibile arrivo davanti al tunnel, premo l'inventario per mettere via il cubetto alieno e poi entro fino ad arrivare davanti al portellone, RETURN e appoggio la bomba ed ora esco sperando di aver fatto sufficientemente presto per non morire dall'esplosione. AUFFFF. Mettiamo che ce l'ho fatta (sudato). Ora torno all'astronave ripartendo dai due cubi neri sotto la passerella che si vedono all'uscita dell'altro tunnel, cioè il percorso precedente. Tutto questo per recuperare la potente arma del mio ex nemico alieno, quella che ho lasciato vicino al missile.

Benissimo, adesso torno al tunnel dove ho fatto saltare la porta, entro nella pozza più chiara per arrivare dal mostriciattolo volante vicino alla dottoressa. Lo disturbo avvicinandomi e poi lo faccio fuori con il fucilone alieno colpendolo quando si srotola senno' non gli faccio niente. OK, ora mi faccio una chiacchierata con la dottoressa, quindi seleziona una HEALING DEVICE e lo uso su di lei che , in ringraziamento, mi fornisce di un traduttore di linguaggio alieno. Ora vado a vedere cosa c'è nel corridoio di destra. Beh, era chiaro, c'è da combattere e mica da ridere questa volta mentre la mia batteria va





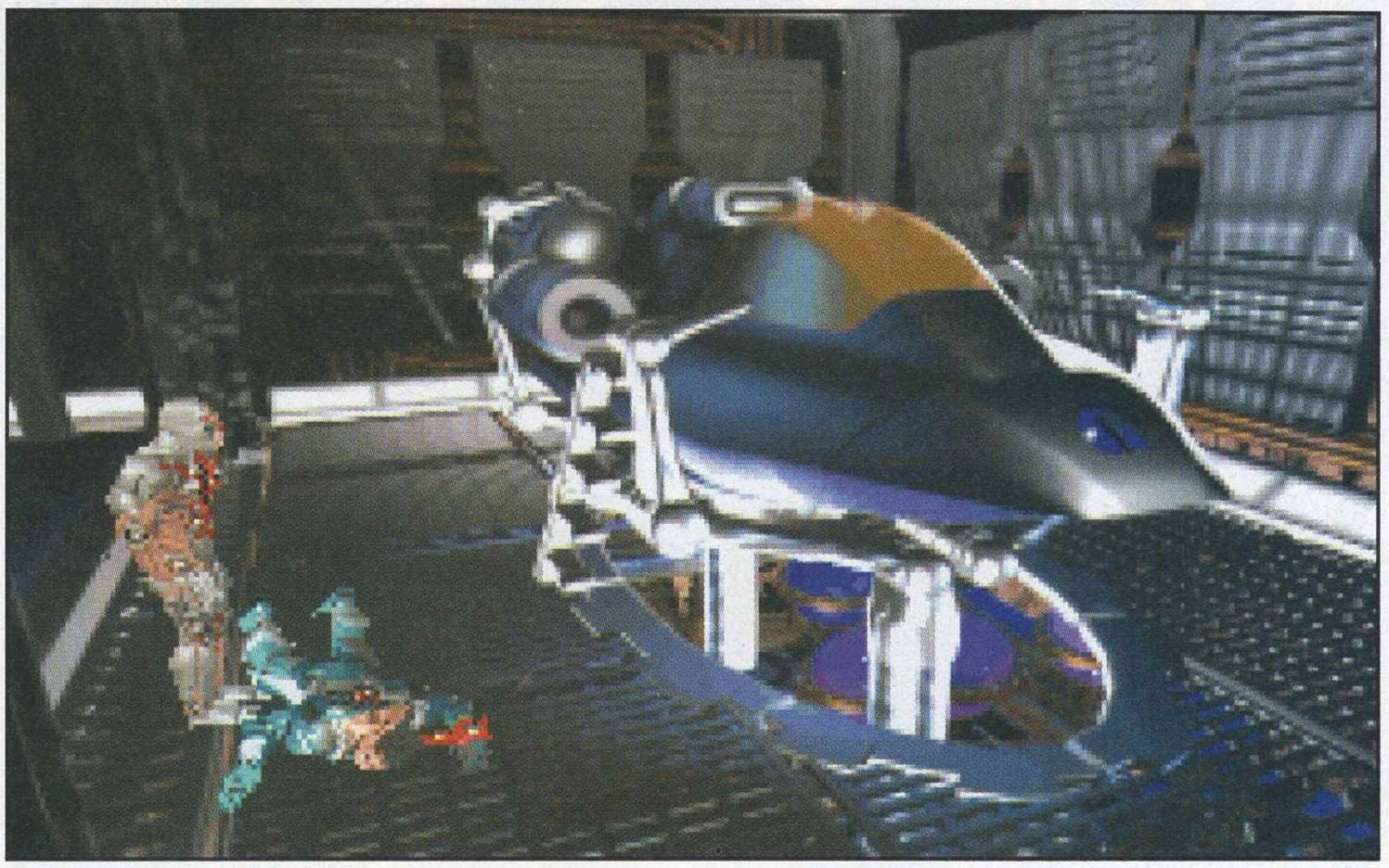


rapidamente esaurendosi. Una volta che il cattivone e pergiunta bruttone ne ha avuto abbastanza, almeno per ora, e se la dà a gambe, mi giro verso il lastrone da dove esce la luce azzurra e lo sposto in modo che mi si presenti un puzzle da risolvere. Bisogna, mediante le barre laterali, spostare i quadratini colorati per far sì che il rombo più basso diventi uguale a quello più alto. Così ottengo un amuleto blu che, usato nella stanza dove c'è la dottoressa, sulla destra del tunnel, quadratino blu, mi fa automaticamente entrare nel tunnel. Occhio però. Bisogna ricordarsi di raccogliere il fucilone alieno. E guardiamo la stanza dove siamo arrivati. Ci sono vari tunnel simili a quello da cui sono arrivato e tutti hanno dei simboli. Quelli che ci interessano sono i tunnel bassi con il loro simbolo sopra. Allora ce ne andiamo in mezzo alla stanza e con SPACEBAR si innalzerà una colonna da cui potremo accedere a un ennesimo puzzle per ricostruire i simboli dei tunnel. Ogni volta che ne azzecchiamo uno il tunnel si illumina, se invece ne facciamo uno sbagliato arrivano i mostri. Illuminati tutti i 3 restanti tunnel ce ne andiamo, schiacciando sempre spacebar, dal tunnel con il simbolo molto simile alla YPSILON per ritrovarci in una stanza priva di gravità. Qui, sparando con il nostro fucile per darci una direzione, faremo in modo di entrare nel buco opposto a quello da cui siamo arrivati e, ma guarda un po', combattiamo un'altra volta con il mostro brutto di prima. E, ma stavolta lo faccio fuori una volta per tutte, raccolgo il cubo riflettente e lo uso per passare la porta davanti a me. Ora vado alla console alla mia sinistra e inserisco i colori come qui di seguito descritto: VERDE, ROSSO, BLU, GIALLO, ARANCIONE, GIALLO, BLU, ARANCIONE, BLU, VIOLA, GIALLO, ROSSO, VERDE, VIOLA, ARANCIONE, VERDE, BLU, VERDE, ARANCIONE. In questo modo, dopo una bella sequenza da seguire, mi ritrovo con una nuova batteria (mi sento molto meglio) e posso continuare.Metto in uso l'arma del mio braccio (non si sa mai, meglio avere qualcosa in più); rimetto in uso anche il cubo riflettente per passare la porta e, una volta al di là, lo uso un'altra volta per togliermi la tuta protettiva. Torno nella stanza dei tunnel passando da quella senza gravità ed entro nel tunnel opposto da dove sono arrivato. Eccomi in uno stanzone dove ci sono 6 frecce sul pavimento. Contando da 1 a 6 da sinistra a destra le freccette, passo sulla quarta illuminandola, poi sulla prima, poi sulla sesta e poi ancora sulla quarta. Mi guardo ciò che succede e poi me ne torno



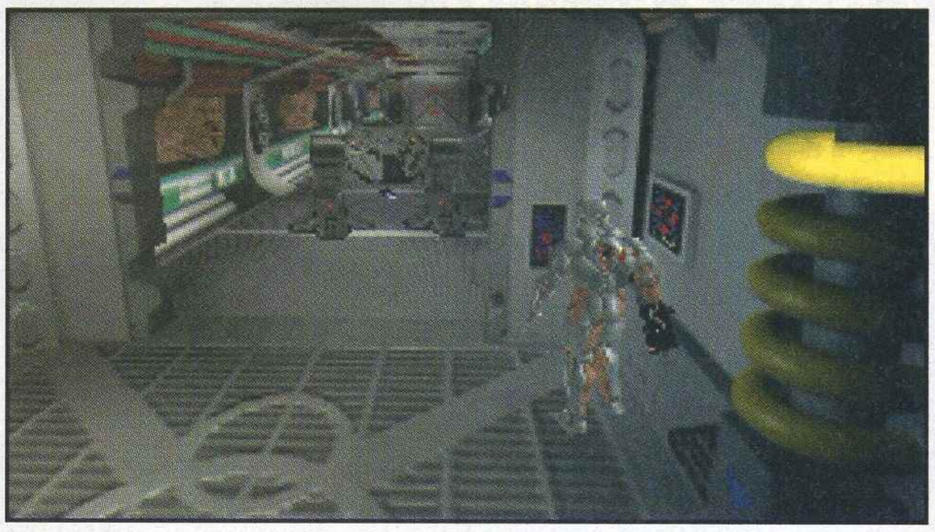


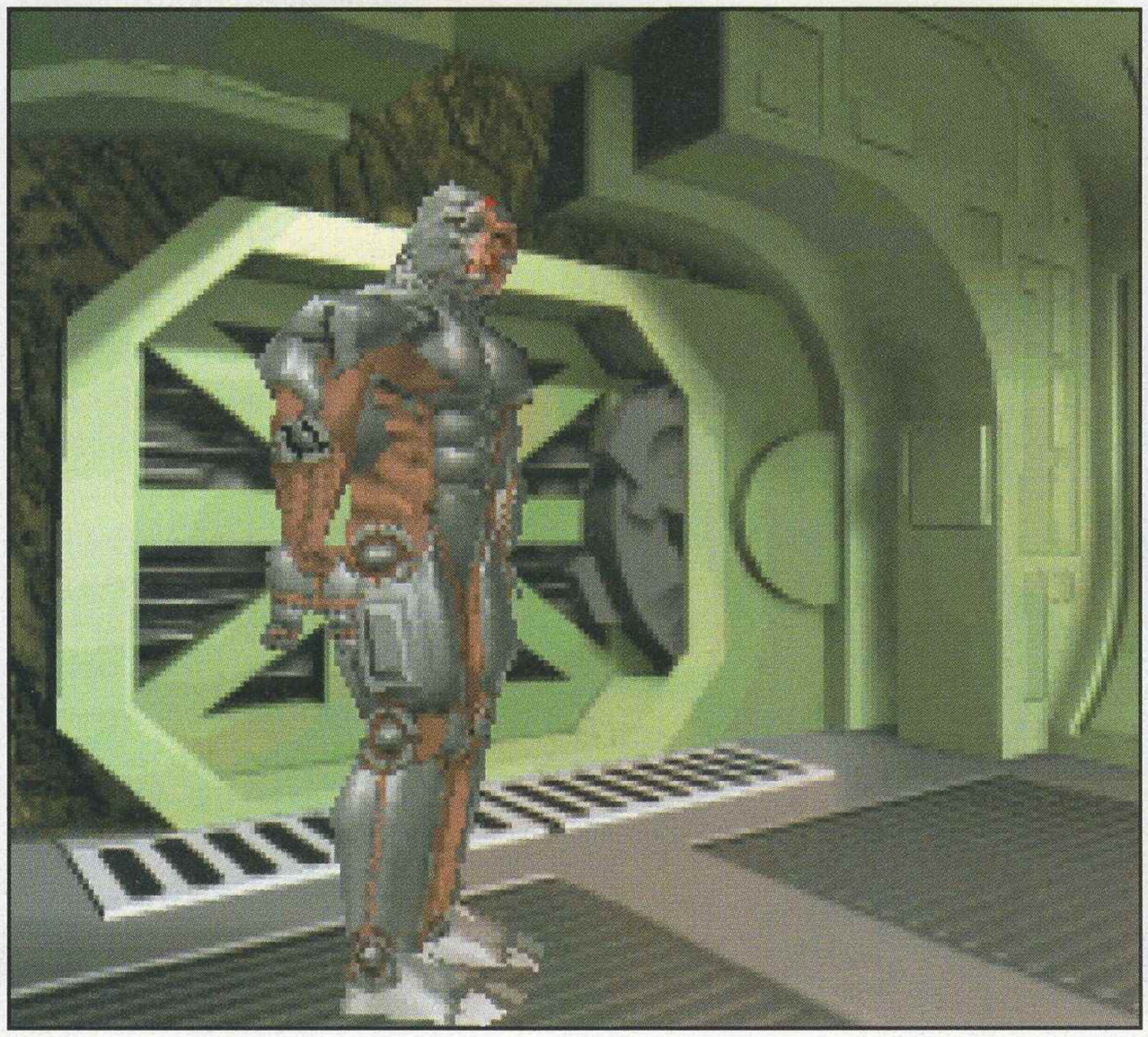


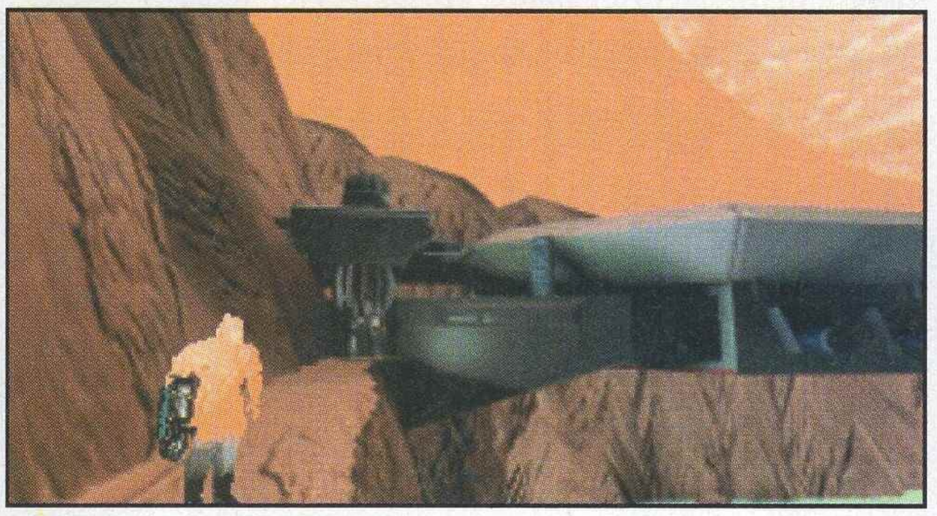


di nuovo alla stanza dei tunnel dove, sulla destra di quello lampeggiante, c'è una specie di cerchio di mattoni rossi che altro non è che un monitor che posso attivare premendo la solita barra spaziatrice. Prima però lascio per terra il fucile. E vedo due alieni, ma pensa un po'. Allora, il primo lo elimino cliccando sull'icona in alto che fa in modo che la sfera in mezzo alla stanza si alzi e siccome gli alieni sono notoriamente curiosi, quando uno dei due va a vedere cosa c'è nel buco, io clicco sull'icona in basso e gli faccio cadere sulla testa la sfera. Toh, beccati questa. Poi faccio rialzare la sfera e l'altro, che si è fatto furbo, invece di andare a vedere pure lui, mi manda in regalo una granata. Non sia mai detto che io non ricambio le cortesie; raccolgo velocemente il regalo e mi metto davanti al tunnel, premo barra, e glielo rimando il suo regalo con gli interessi. Bene, fatto fuori pure il secondo mi sposto un po' dal monitor e riuso il cubo riflettente così mi posso lanciare nel tunnel da dove è arrivata la granata e arrivare al tempio. Esco, scalo i cubi neri e volo fra uno e l'altro sempre per mezzo del cubetto alieno gia usato in precedenza e arrivo sulla passerella. Una bella corsa fino all'ascensore nero, tanto gli alieni non mi possono colpire e neanche l'astronave in partenza. Una volta partita quest'ultima, apro l'ascensore e salgo ai piani superiori. Do quattro e quattr'otto cazzottoni all'alieno che mi viene incontro e gli prendo il suo log-book dove leggo che la nuova combinazione per aprire la porta è: 3 quadratini in alto accesi, 3 in basso accesi e i 3 centrali spenti. Risolto pure questo, supero le due porte e vado all'ascensore per il terzo piano. Qui affronto un altro alieno che mi spara, tanto non mi becca, et voilà, fatto fuori anche questo. Che sia finalmente l'ultimo? Ma certo che lo è, apro il portone e scendo le scale a sinistra, vado agli schermi grandi e, come ho fatto in precedenza, premo ICARUS ACCESS per ritrovarmi nell' hangar. Mollo il fucilone e raccolgo la batteria rossa che ho lasciato qui tante botte fa, me la rimetto ed invece quella blu degli alieni vado ad infilarla nella punta dell' astronave. Godiamoci la sequenza finale e, se volete, anche i titoli di coda. Le botte son finite. Ciao, ciao a tutti

Marco Barbieri









FULL THROTTLE



Finalmente pubblichiamo la soluzione di Full Throttle, così come ci è pervenuta da due affezionatissimi "biker" lettori di K: P. Paolo Taddei e il suo degno aiutante Federico "Indiana" Grillo.

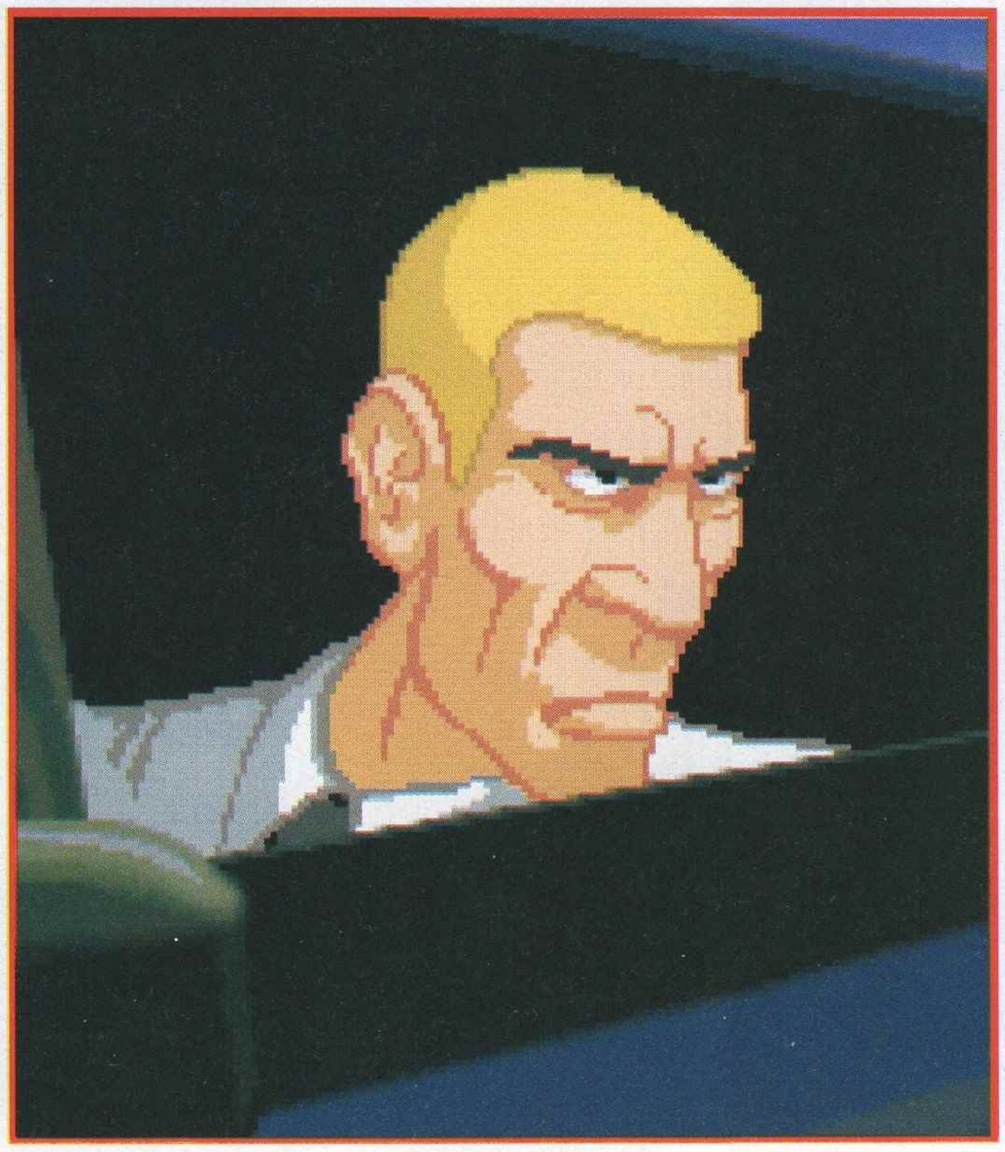
Penso che per uscire dal cassonetto non abbiate bisogno di alcun tipo di aiuto. Voglio dire, basta darci un cazzotto e quello si apre, niente più. Per rientrare in possesso delle chiavi della motocicletta basta entrare nel bar, afferrare il grasso barista per il naso e spiattellargli il brutto muso sul bancone. D'altronde, Ben è un duro, e da un duro ci si aspetta questo tipo di cose. Sulla strada farete la conoscenza del primo di una lunga serie di motociclisti facenti parte di tre bande denominate i Rottwheelers, i Cavefish e i Vultures. Il tizio appena citato rientra nel primo gruppo. E' grasso e stupido e con un paio di colpi ben assestati dovreste mandarlo fuori combattimento.

Purtroppo, per un fortuito caso del destino, la ruota anteriore della vostra moto si stacca, facendovi piombare di gengive sull'asfalto e mandandovi fuori strada, dove perdete i sensi fino a che non venite pescati in salvo da una tipa che batte da quelle parti (non pensate male, è solo un modo di dire) e che si chiama Miranda. Costei porterà voi e la vostra moto a Melonweed, un tranquillo borgo di provincia di appena tre abitanti, Miranda compresa.

Qui abita Maureen, di professione meccanico, e Todd, un bieco proprietario di un rottamaio il cui unico e solo amico è un cane, che tiene, a guardia del suddetto.

Fortunatamente, riprendete conoscenza nel letto di Maureen, che appena svegli deciderà di alleviare le vostre sofferenze facendovi un bel lavoretto... alla moto.

Comunque non potrà fare molto senza una forcella, una fiamma ossidrica e una tanica di benzina, che ovviamente dovrete trovare voi al posto suo. La tanica è accanto alla porta. Prendetela. E' vuota, se lo volete sapere. Per riempirla dovrete portare il vostro calloso posteriore alla Torre, ma questo lo vedremo tra poco. Già che ci siete raccogliete anche il tubo di gomma e date un'occhiata alla foto attaccata al muro, dopodiché toglietevi dai... uscite. Fuori, incontrerete di nuovo

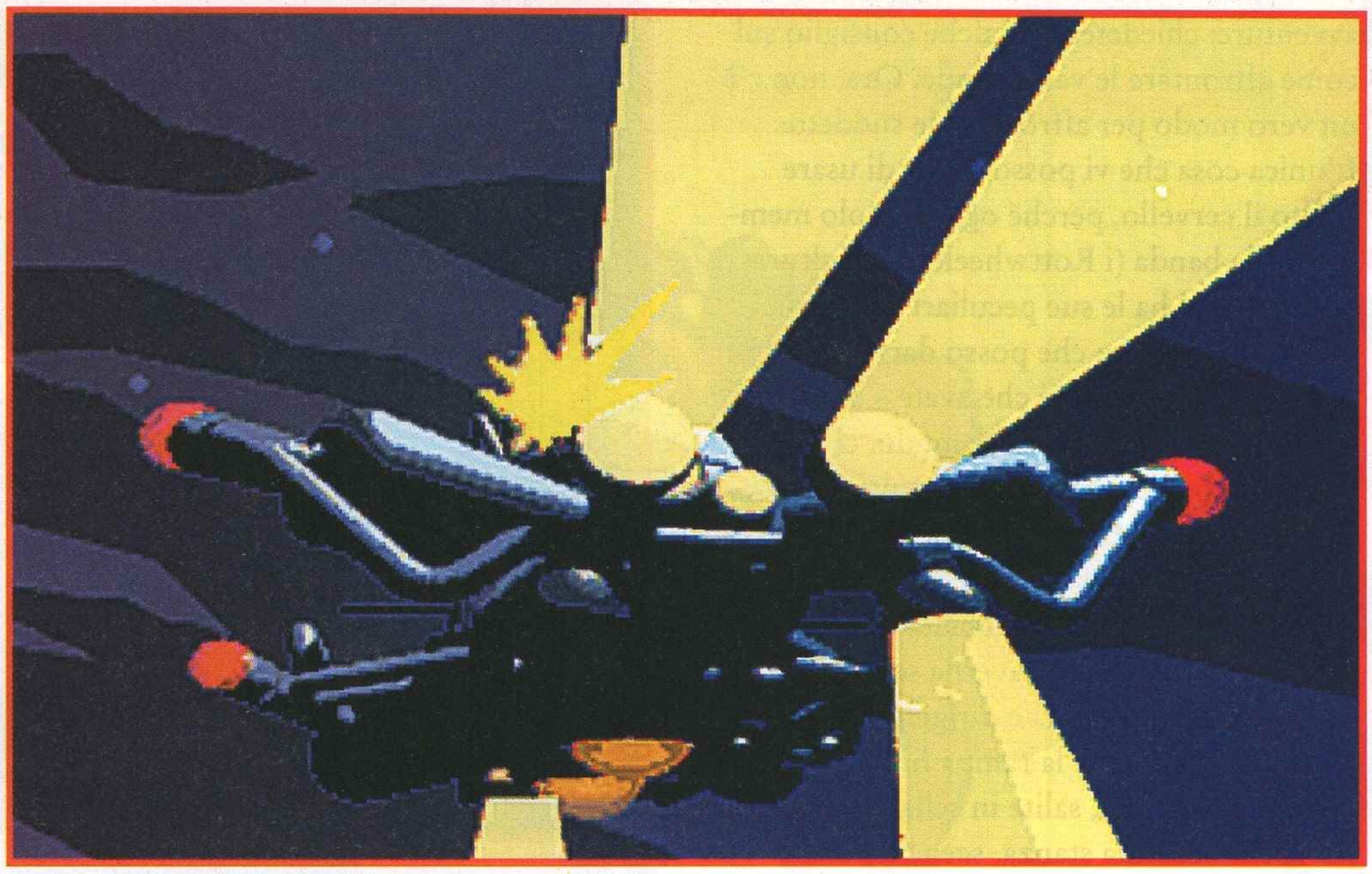


Miranda, con la quale scambierete due paroline, giusto per capire con chi avete a che fare. Uscite dalla "room" (seguite la freccia rossa sulla sinistra) e andate un po' in giro per Melonweed, "tre abitanti, un posto simpatico per vivere, guidate con prudenza".

E' ora di fare una visitina a Tood. Entrate nella sua proprietà e bussate alla porta di casa; se volete scambiateci due chiacchiere. Tanto, non aprirà lo stesso. Se invece non volete sprecare il fiato, buttate giù la porta a calci. Una volta dentro, aprite il cabinet sopra il letto con Todd e raccogliete il lockpick. Portatevi davanti al refrigeretor, apritelo e prendete la gustosissima bistecca.

Andate a destra, sulla piattaforma e...vi ritroverete nel laboratorio segreto di Todd. Qui, raccogliete la fiamma ossidrica. E uno è andato. Andate alla Torre; usate il lockpick sul lucchetto (non dimenticate di raccoglierlo una volta caduto a terra) ed entrate.

Una volta dentro, non vi resta altro da fare che toccare la scala (la quale farà scattare l'allarme) e nascondetevi dietro la colonna in fondo a sinistra. Dopo qualche istante arriverà la polizia. Aspettate che i due agenti montino la scala, poi portatevi accanto al serbatoio dell'Hover Sled appena atterrato e togliete il tappo. Nel foro, ficcateci il vostro tubo e dateci di bocca, in modo da togliere le eventuali bolle d'aria. Al che, posizionate la tanica sotto al tubo e otterrete la benzina che vi serve. Recatevi adesso dal rottamaio di Todd. Qui,



mettete il lucchetto di pocanzi nel latch appena sotto la saracinesca e afferrate la catena. Ben scavalcherà il muro. Andate a destra fino a quando trovate il cane di Todd, usate la bistecca con la macchina che si trova sotto la grossa calamita, tornate indietro, salite sulla gru (per fare ciò, spostate il cursore in alto a destra finché non diventa una freccia rosa puntata all'insù), schiacciate il pulsante, tirate un paio di volte la leva sinistra in basso (la calamita prenderà la macchina col cane), in alto e poi uscite. Portatevi davanti alla Parts Pile e afferrate la forcella che vi serve. Rientrati in possesso della vostra fida motocicletta, vi ritroverete presto la strada bloccata dai poliziotti, che vi stanno dando la caccia. L'unica cosa da fare è tornare velocemente a Melonweed, alla Torre, e toccare di nuovo la scala in modo da far suonare l'allarme. I poliziotti torneranno a loro volta alla Torre, lasciandovi la strada libera. Nel frattempo, Malcolm Corley viene assassinato. Ma Miranda è nei paraggi e fotografa tutto quanto, anche l'assassino, che altri non è che Adryan Ripburger. Purtroppo per lei, Bolus (il braccio destro di Ripburger) le prende la macchina fotografica. Miranda comunque riesce a scappare. Ora bisogna sistemare il resto della famiglia Corley. Ripburger manda Bolus a casa di Maureen, per toglierla di mezzo e diventare così il capoccione della Corley Motors.



Voi entrate in scena dopo che Ripburger se n'è andato. Malcolm, in punto di morte, vi svela (tossendovi in faccia più volte) il vile piano di Ripburger, quello cioè di diventare capo della Corley Motors, licenziare tutto il personale, vendere il tutto ad una multinazionale straniera (forse i giapponesi?) e cominciare a produrre MINI-VAN!!!
Ma non è tutto. Mentre sta tirando le cuoia, Malcolm dice a Ben che deve essere sua figlia a diventare il capo della Corley. Sua figlia Maureen (la quale a quattro anni montò da sola il suo primo carburatore) e che lui stesso, da buon padre affettuoso, chiamava Diapered Dynamo (annotatevi il nome. Vi servirà in seguito).
Quando tornerete a Melonweed, Maureen se n'è andata (tranquilli, non è morta). Dando un'occhiata ai resti sparsi per terra (Debris) capirete che si trova al Mink Ranch di suo zio Pete. Mettete dunque mano alla moto e dirigetevi a Nord.
Tornerete in questo modo al Kickstand, il bar di infimo ordine dal quale è cominciata tutta questa storia. Andate sul retro. Qui, Miranda, che si è nascosta nel cassonetto, vi darà una speciale ID federale, ovviamente falsa, per passare senza problemi i posti di blocco. Entrate nel bar e parlate con Emmett. Parlate con lui e dategli la tessera federale. Riuscirete in questo modo a farvi dare un passaggio sul suo camion con rimorchio e ad arrivare al Mink Ranch di zio Pete. Qui, entrate nella casa sulla destra e spostate il cuscino e usatelo col lucchetto del baule. Mentre fate questo, Maureen esce dal garage in sella ad una fiammante motocicletta e parte in tromba lungo la strada. Ben si lancia all'inseguimento... che durerà molto poco, poiché la ragazza riesce a fuggire utilizzando la turbina in dotazione.
Si entra nel territorio dei Cavefish. Questi inseguono Emmett e gli sparano una bomba a ventosa, che va ad appiccicarsi contro il retro della cabina di guida. Emmett riesce a sbarazzarsi di loro sganciandogli addosso il rimorchio, che si rovescia riversando sull'asfalto del fertilizzante. Quando Emmett attraversa il ponte sul Canyon, la bomba esplode. Ben si ferma accanto al rimorchio ribaltato. E qui entrate di nuovo in scena voi. Usate il tire icon sulle gomme del rimorchio e la mano sul rimorchio stesso, in modo da rovesciarlo del tutto in mezzo alla strada. Poi raccogliete del fertilizzante. Potrebbe tornarvi utile. Dopodiché, se volete, entrate nella Old Mine Road. Qui, incontrerete padre Torque, l'ex capo dei Polecats ora in pensione, un barbone annoiato in cerca di

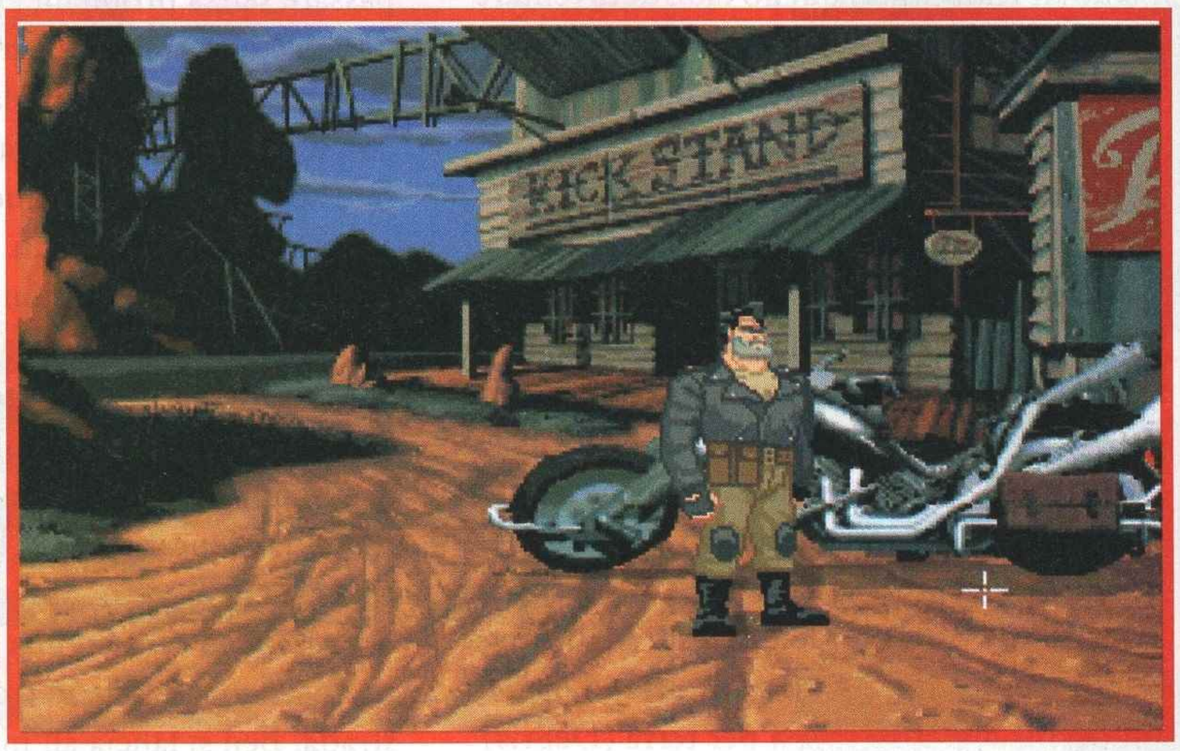


avventure: chiedetegli qualche consiglio sul come affrontare le varie bande. Ora, non c'è un vero modo per affrontare le suddette. L'unica cosa che vi posso dire è di usare molto il cervello, perché ogni singolo membro della banda (i Rottwheelers, I Vultures e i Cavefish) ha le sue peculiari caratteristiche. L'unico aiuto che posso darvi è questo: utilizzate tutte le armi che avete a disposizione. Alla fine, in qualche modo, ci riuscirete. Molto probabilmente per ultimo dovrete affrontare il Cavefish. Quando lo avrete disarcionato dalla sella, inforcate i suoi occhiali e date un'occhiata in giro per trovare l'entrata della caverna segreta. Una volta trovata, entrateci e dirigetevi nell'ultima stanza. Spingete la rampa fino alla moto, attaccatela ad essa, salite in sella e andatevene. Nella seconda stanza, scendete dalla moto e utilizzate la rampa. Ben escogiterà un abile stratagemma per liberarsi definitivamente di quei rompiscatole dei Cavefish. Tornate al Mink Ranch. Troverete ad aspettarvi Nestor e Bolus, che vi si metteranno

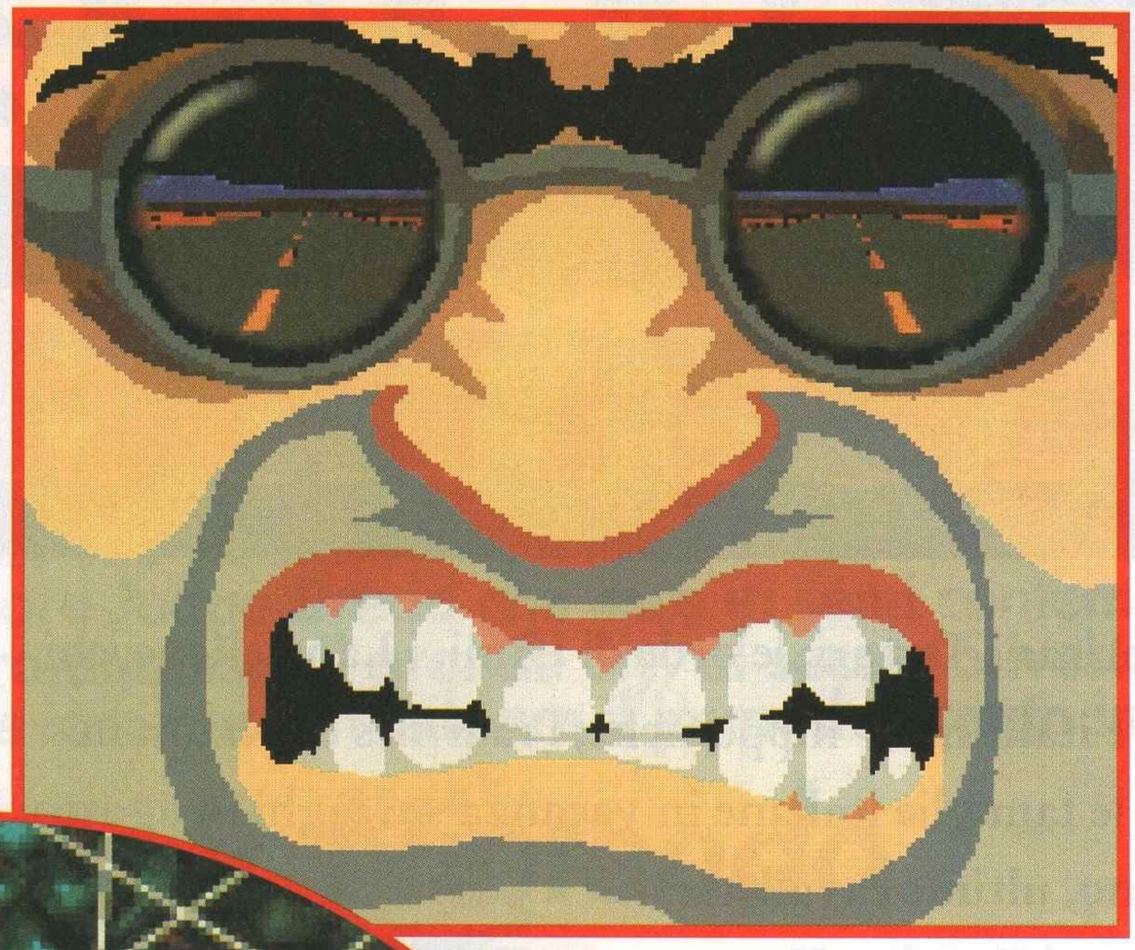


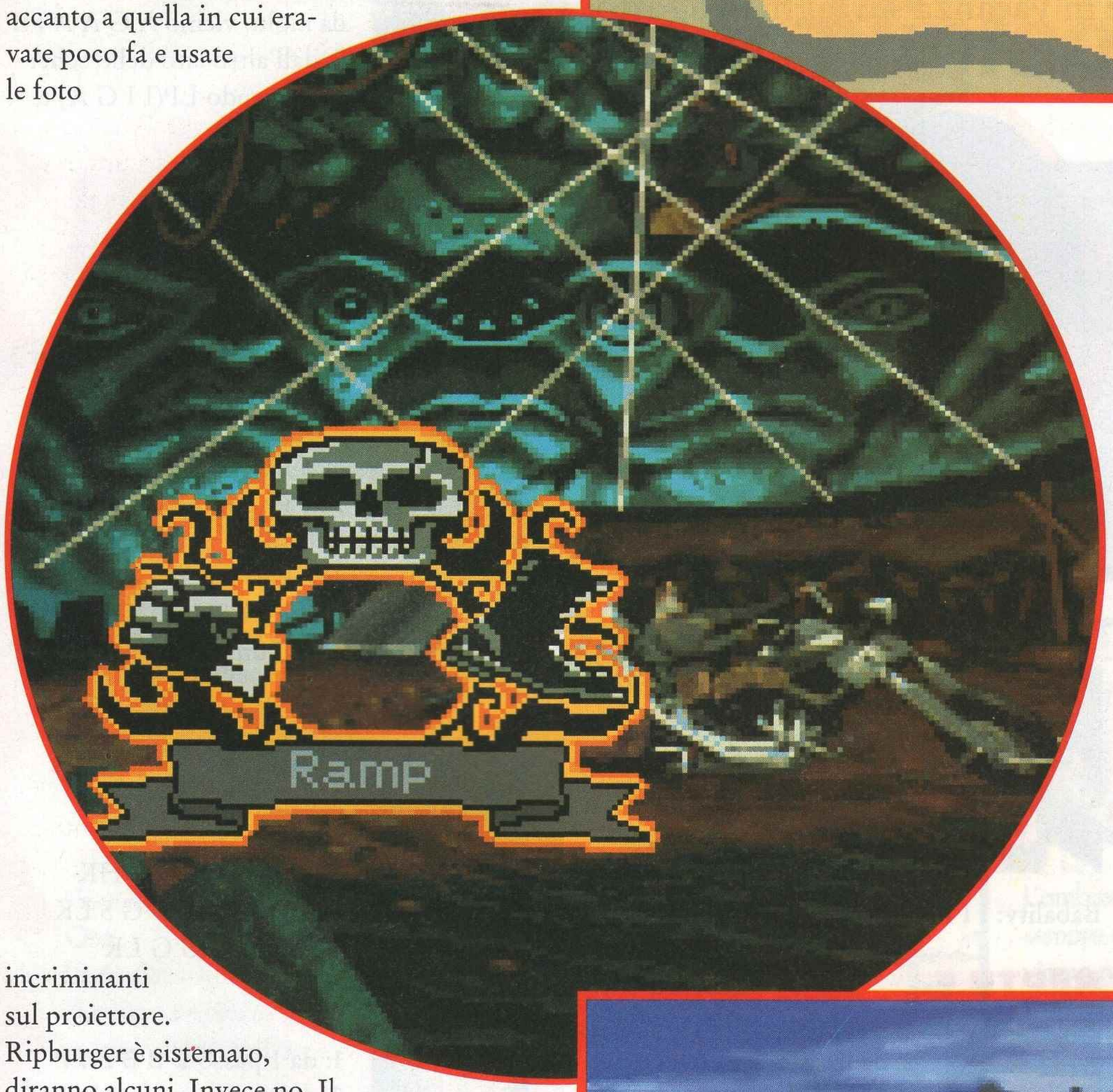


subito alla calcagna. Dirigetevi fino al luogo del rimorchio rovesciato e aspettate che la loro macchina finisca fuori strada, dopodiché tornateci e raccogliete l'Hover-lift aprendo uno sportellino laterale.
Ora tutto è pronto. La vostra moto è in grado di saltare il canyon. Prendete la rincorsa e... dopo la sequenza animata, arriverete alla Corley Motors Factory.
Qui, dirigetevi in basso, fino al chiosco dei souvenirs. Usate subito la macchina radiocomandata in modo da finirne le batterie. Mettete un occhio sulle t-shirt alle spalle del vecchio e, mentre questi è voltato, afferrate il coniglio. Tornate alla moto e prendete per la freccia gialla che va in alto.
Arriverete presso un campo minato. Usateci sopra il coniglio. Raccogliete la batteria che otterrete dopo che l'animaletto è esploso (tranquilli, il coniglio è elettrico. A nessun animale è stato fatto del male durante la lavorazione di questo gioco) e tornate al chiosco dei souvenirs. Utilizzate la batteria con la macchina e mandate quest'ultima a fare un giretto nella stanza successiva. Qui, fate in modo che entri nella porta girevole. Approfittate dell'assenza del vecchietto e rubate... prendete in prestito la scatola dei conigli dietro il banco. Tornate di nuovo nei pressi del campo minato. Aprite la scatola e raccogliete tutti i coniglietti. Poi, uno alla volta, mandateli in "perlustrazione": vi indicheranno la strada da seguire per arrivare sani e salvi al nascondiglio dei Vultures nella montagna. Qui verrete presi e legati mani e piedi a delle moto.
Per convincere Maureen della vostra innocenza e per non venire "scosciati" come tacchini prima del pranzo di Natale, usate il percorso del dialogo 4-3-2. Arriverete così al momento della gara. Salite sulla rampa a sinistra e gettatevi sopra la macchina arancione, in modo da mandarla fuori uso, poi spingetela fin sopra l'altra rampa, quella a destra e fatela cadere sul terreno di gioco. Dopodiché gettatevi di nuovo sopra di essa, in modo da creare un diversivo per farvi scontrare con la macchina di Maureen (altrimenti non ci riuscirete. Bolus e Nestor sono troppo veloci al volante). Ormai ridotti a una torcia umana, correrete verso il box seats dando fuoco a tutto quanto. Gli spettatori scapperanno terrorizzati. Il vostro unico luogo sicuro ora sarà il tetto della macchina arancione, ferma in mezzo al territorio di gioco. Sfruttate la vostra posizione per saltare sulla vettura di Bolus e Nestor quando questa comincia a colpire quella su cui vi trovate voi. A questo punto non vi resta altro da fare che correre verso l'incendio scoppiato dopo lo scontro con l'auto di Maureen. Dopo la sequenza animata, gettate un occhio sulle parti della moto sparse davanti a Maureen e annotatevi i numeri impressi su di esse (quello giusto comunque dovrebbe essere 154492). Tornate alla Factory, nella stanza dei contatori, e aspet-



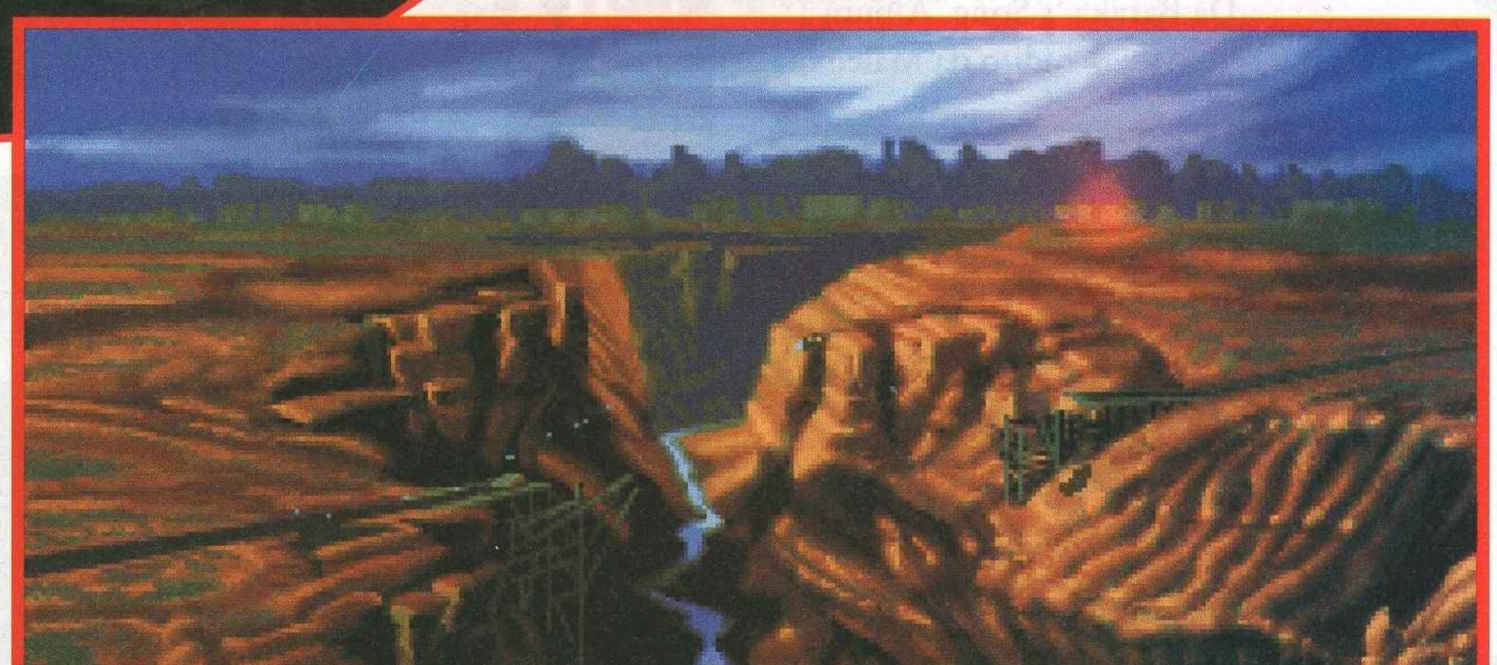
tate che gli spazi neri siano ben allineati, dopodiché prendete a pedate il muro nella parte inferiore. Dopo vari tentativi riuscirete a far aprire il passaggio segreto di cui vi aveva parlato la ragazza. Entrateci. Mettete mano sulla floor safe. Digitate il numero giusto (uno di quelli impressi sulle parti della motocicletta), prendete la card e il tape e andate a destra. Usate la card nel card reader entrate nella stanza. Ora siete in una specie di stanza di regia, con un proiettore con due leve sulla destra. Spostate la "leva luce" il più in alto che potete e la "leva motore" in basso, in modo da far bruciare la pellicola. Interrompete così la conferenza di Ripburger. Entrate nella stanza accanto a quella in cui eravate poco fa e usate le foto





incriminanti sul proiettore. Ripburger è sistemato, diranno alcuni. Invece no. Il balordo riesce a scappare e a fuggire su un camion. Anche se non lo dico, avrete certo capito che Ben gli correrà dietro.
Una volta che vi trovate aggrappati alla parte anteriore del grosso bestione metallico, dovrete fare tutto molto velocemente se non volete finire dritti in fondo al canyon che vi aspetta alla fine della strada (ricordate il ponte esploso?). Così, aprite il grill, aprite il panel e, mentre Ripburger fa per richiuderlo, strappategli il bastone di mano. Usate quest'ultimo nella ventola e entrate nello scomparto, in modo da portarvi dietro la cabina di guida. Qui afferrate tutti i tubi (quello giusto dovrebbe essere l'ultimo a destra) e usate il tire icon che avevate raccolto da sotto il cuscino nella cassa al Mink Ranch sul tubo giusto. Dopo l'impressionante scena animata, andate al cockpick (siete già all'interno del Jumbo) e accendete il computer (per farlo dovrete solo posizionarvi sopra il cursore e premere il tasto a sinistra). La sequenza dei comandi da usare è la seguente: TAKE OFF, POST TAKE-OFF, GEAR, RAISE GEAR.
Voi non lo sapete, ma avete fatto davvero un bel casino. Così facendo vi ritroverete infatti sul ciglio del ponte distrutto (non ditemi grazie tutti insieme). Verrete sbalzati fuori dalla cabina di guida insieme a Ripburger. Quest'ultimo rimarrà attaccato per un lembo della giacca alla canna della mitraglietta della motrice del camion. Entrate nella cabina di guida e accendete il computer (per farlo dovrete... ah lasciamo perdere), dopodiché MAIN MENU, DEFENSE MENU, MACHINE GUNS, CONTROL, SYSTEM OFF e... bye, bye Mr. Ripburger. Velocemente, rientrate nel Jumbo, spostate il cursore a sinistra (in modo che lo schermo si sposti a sinistra), mettete mano alla moto e... godetevi la scena finale e le tre ore e mezza di titoli di coda (degne di nota le canzoni del commento. Da ascoltare assolutamente!).

P. Paolo Taddei & Federico Grillo



Mortal Kombat II

PER PC

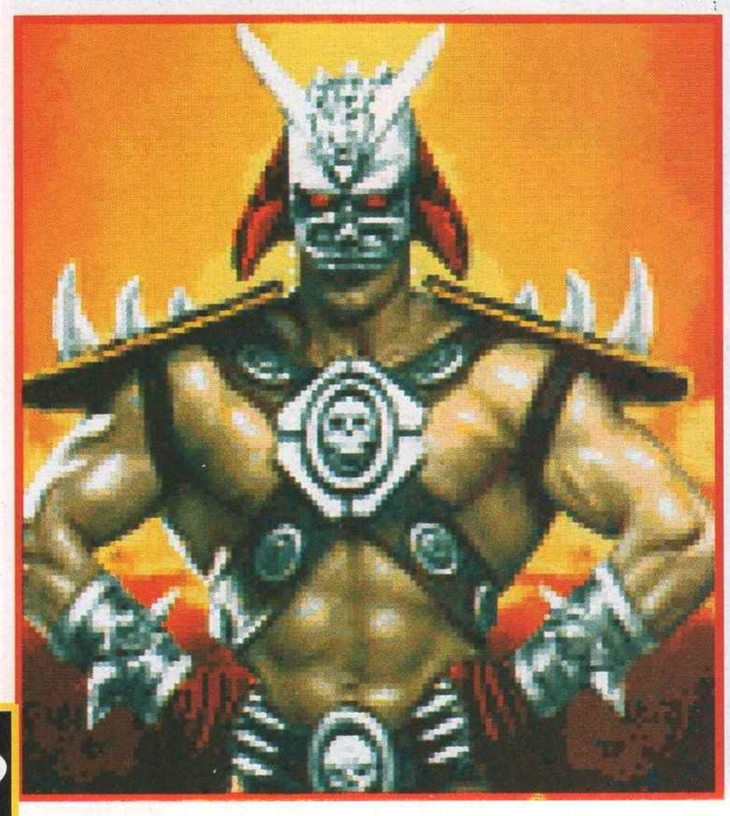
Ci furono dapprima i Tartari, le orde di Unni, i Lanzichenecchi, le infami schiere italo-nazi- nipponiche; i marines di Nixon in Vietnam: poi... le famiglie italiane in vacanza sui laghi in agosto: infine arrivarono, ultime cavallette, i guerrieri di Mortal Kombat II

Carissimi amici di K, sfogliando il numero di maggio 1995 nello spazio dedicato a Cyber Master mi sono imbattuto nell'articolo intitolato "Ancora Mortal Kombat II" e ho pensato di mandarvi l'elenco completo delle Fatality, Babality, Friendship, e Pit&Spike (mosse escluse). Prima di cominciare, una piccola premessa: solo per Babality e Friendship è necessario, nel round finale, usare solo calci e parata, escludendo cioè i pugni.
Cordiali saluti

Ludwig Van Beethoven

"Una fatality: datemi una fatality. Quello che mi interessa, per questa sera, è di avere messo nel mio sacco di guerriero nomade, un giusto numero di teste mozzate... Ferocissimo, certamente, sì, sanguinario... ma nel mio cuore alberga una luce... La speranza di un mondo diverso..." .

Da Baraka 's Song. Album 1°, edito da Maledicta





JOHNNY CAGE



1: da attaccato G G A A LP
2: da attaccato A A G S (per le 3 teste, poco prima che Cage colpisca premere insieme G+LP+LK+B)
Pit&Spike: G G G HK
Friendship: G G G HK
Babality: I I I HK

REPTILE



1: distanza media I I G PB
2: da invisibile e attaccato A A G HK
Pit&Spike: G G A A B
Friendship: I I G LK
Babality: G I I LK

SUB ZERO



1: da 2 passi fare "ghiaccio permanente" (per chi non lo sa A A G HK) avvicinarsi e da molto vicino A G A A HP
2: dall'altro lato dello schermo tenendo LP(I I G A) e mollare LP
Pit&Spike: A G A A HP
Friendship: I I G HK
Babality: G I I HK

SHANG TSUNG



1: da 2 passi tenere HK per 3 secondi
2: da attaccato tenendo B(S G S)LK
Friendship: I I G A HK
Babality: I A G HK
Kintaro Morph Fatality: tenere LP per tutto il secondo round, al FINISH HIM/ER avvicinarsi, allontanarsi di un passo e mollare LP

KITANA



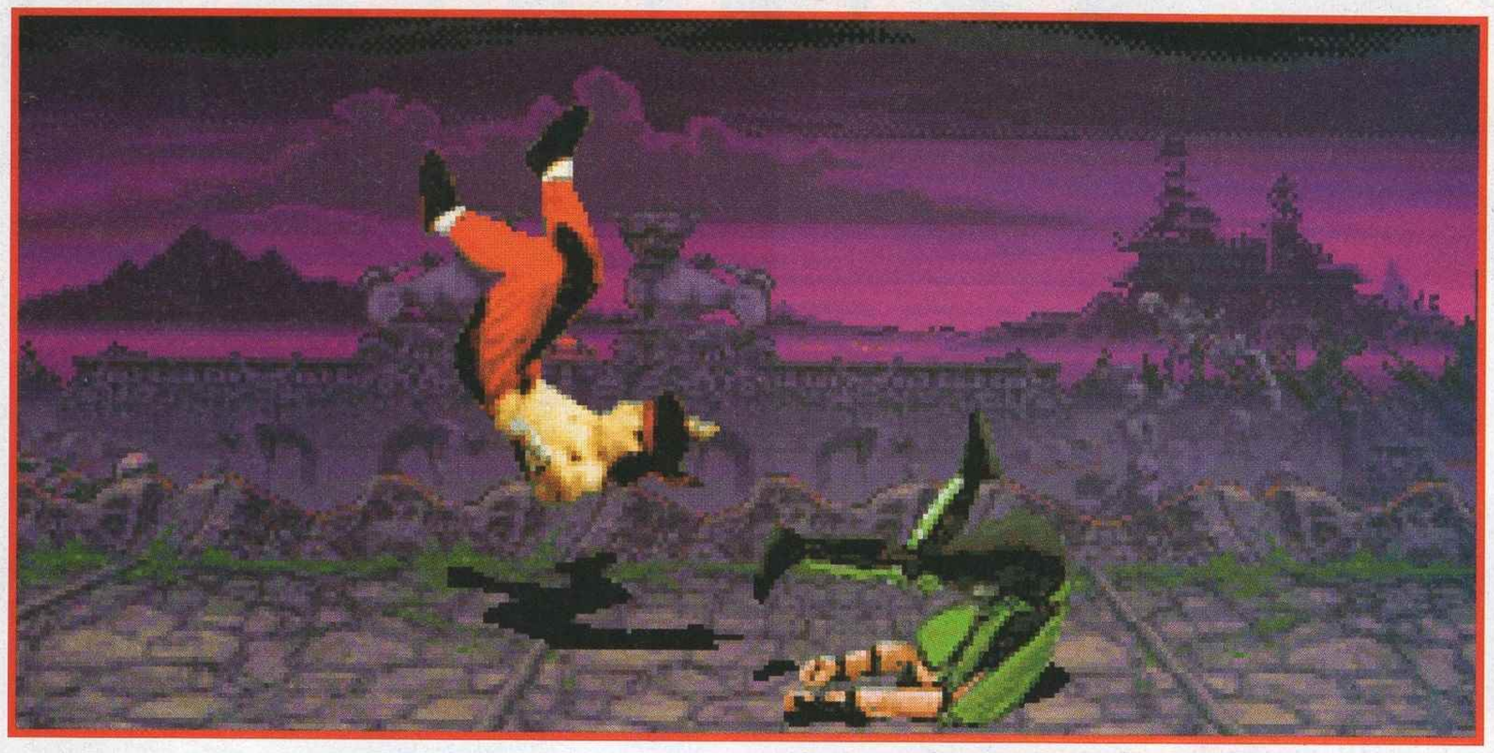
1: da attaccato B B B HK
2: da attaccato tenendo LK(A A G A)
Pit&Spike: A G A HK
Friendship: G G G S LK
Babality: G G G LK

JAX



1: da 1 passo B B B B LP
2: da 2 passi tenere LP; avvicinarsi e da attaccato fare A A A mollare LP
Pit&Spike: tenendo B(G G





S)LK
Friendship: tenendo B(G G S S) LK
Babality: tenendo B(S G S G)LK

MILEENA



1: tenere HK avvicinarsi e mollare HK
2: da attaccato A I A LP
Pit&Spike: A G A LK
Friendship: G G G S HK
Babality: G G G HK

BARAKA



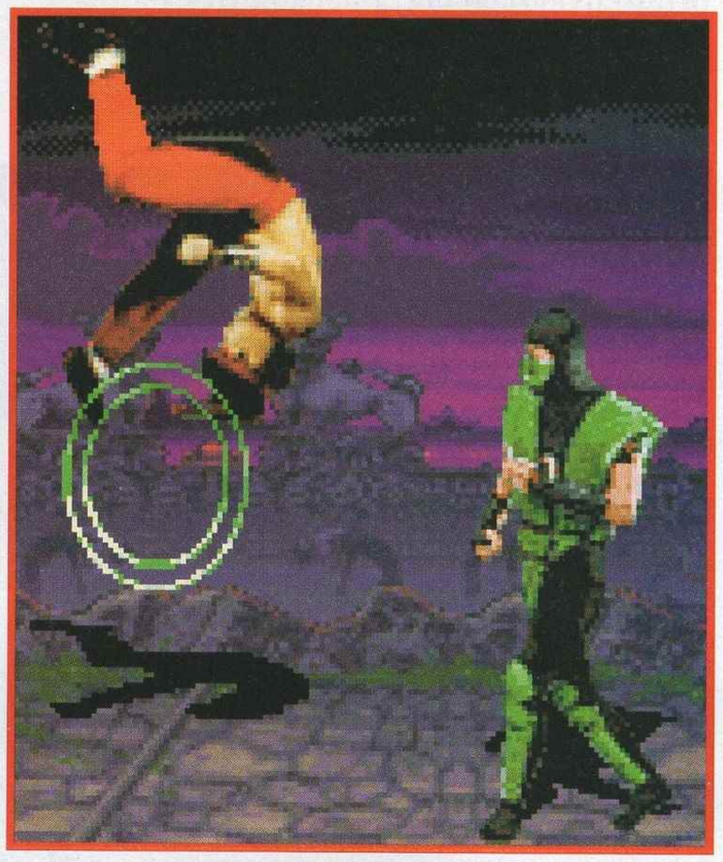
1: da attaccato I A G A LP
2: da attaccato tenendo B(I I I I)LP
Pit&Spike: A A G HK
Friendship: tenendo B(S S A A)HK
Babality: A A A HK

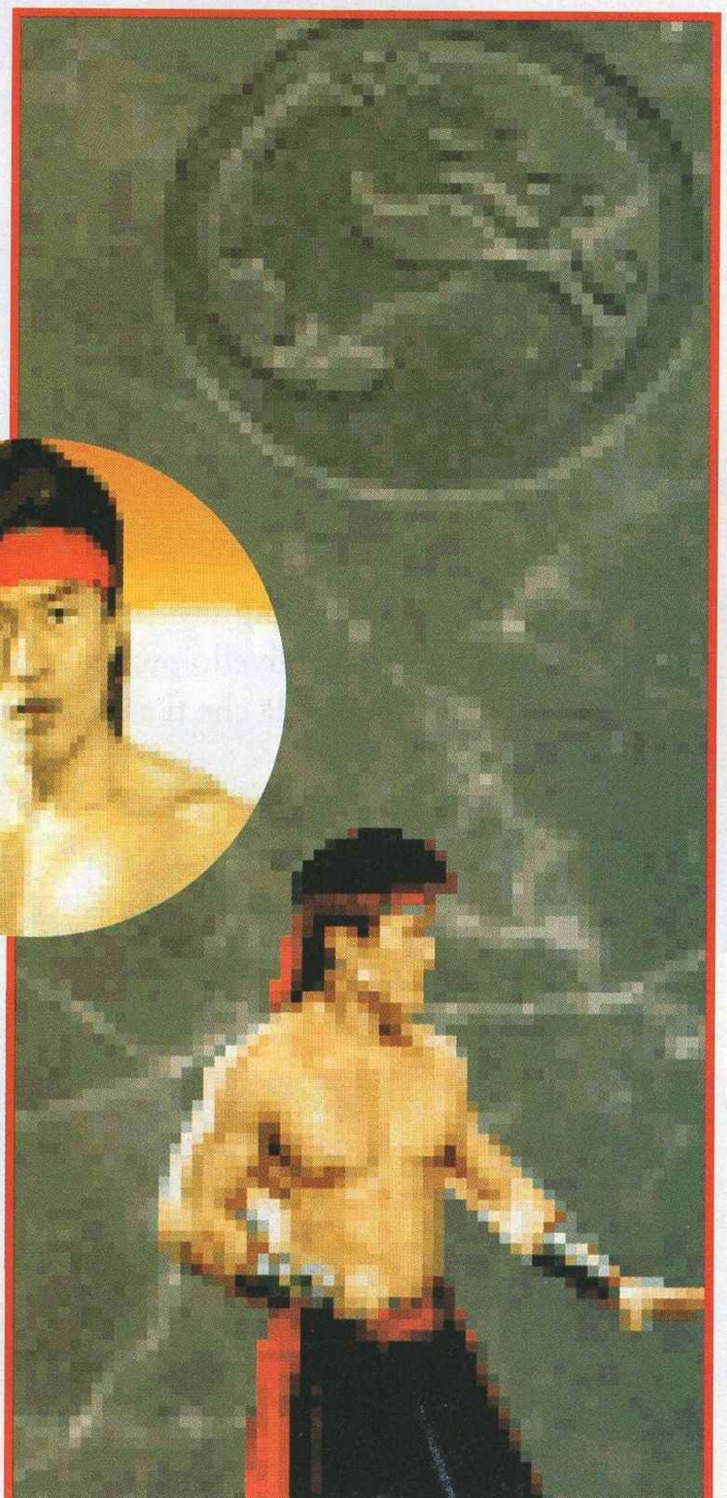
SCORPION



1: a 3 passi di distanza tenendo B(S S)HP
2: da attaccato tenendo HP(G A A A) mollare HP
Pit&Spike: G G A A B
Friendship: I I G HK
Babality: G I I HK







LIU KANG



1: da vicino: A G I I HK
2: da due passi tenendo B(G A S I G)
Pit&Spike: G I A A LK
Friendship: A A I I I LK
Babality: G G A I LK

KUNG LAO

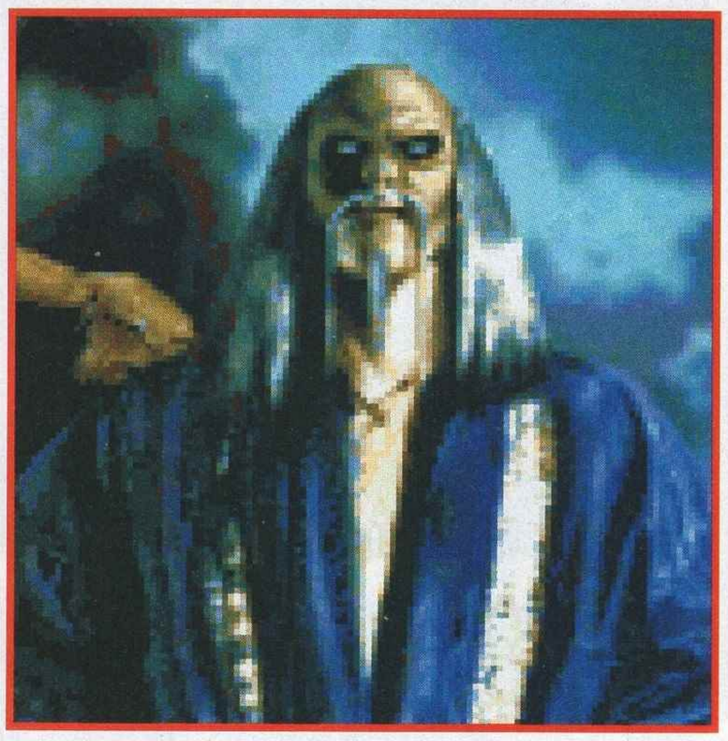


1: da un passo B A A A LK
2: dall'altra parte dello schermo tenendo LP(I A) e mollare LP
Pit&Spike: A A A LP
Fiendship: I I I G HK
Babality: I I A A HK

RAYDEN



1: tenere HP per ben 8 secondi
2: tenere LK per 3 secondi, e da attaccato premere ripetutamente LK+B, non smettere finché non scoppia.
Pit&Spike: tenendo b(S S S) HP
Friendship: G I A HK
Babality: G G S+HK



N.B.: Friendship e Babality si eseguono a qualsiasi distanza, mentre le Pit&Spike si fanno tutte da attaccato.

SCHERMI SPECIALI:

JADE:
Nello schermo prima del "?" usare solo i calci nel primo round e fare il FLAWESS sempre nel primo round.

NOOB SAIBOT:
Dopo 25 vittorie consecutive (50 pallini MKII) fare il FLAWESS VICTORY.

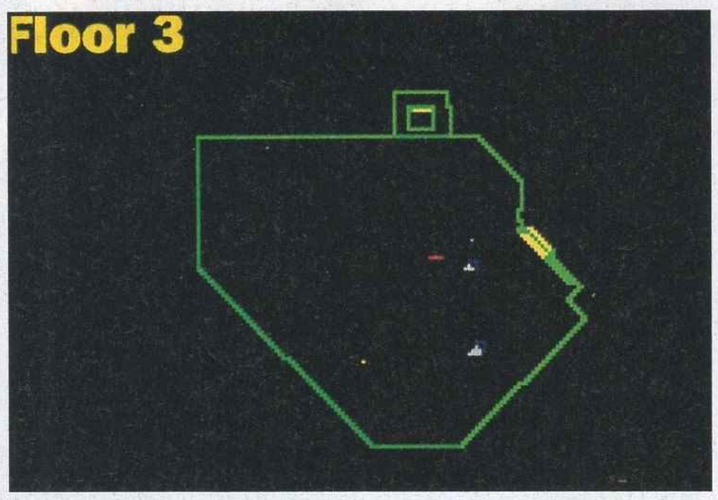
SMOKE:
Continuare a fare uppercut e quando esce il programmatore premere insieme G+tasto F1.

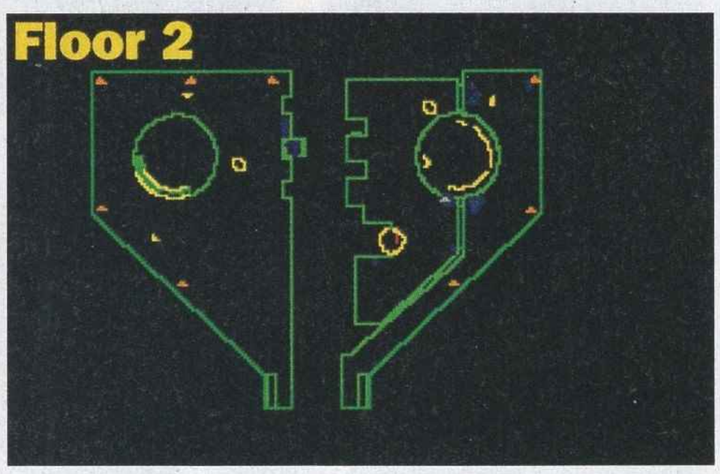
Ludwig van...

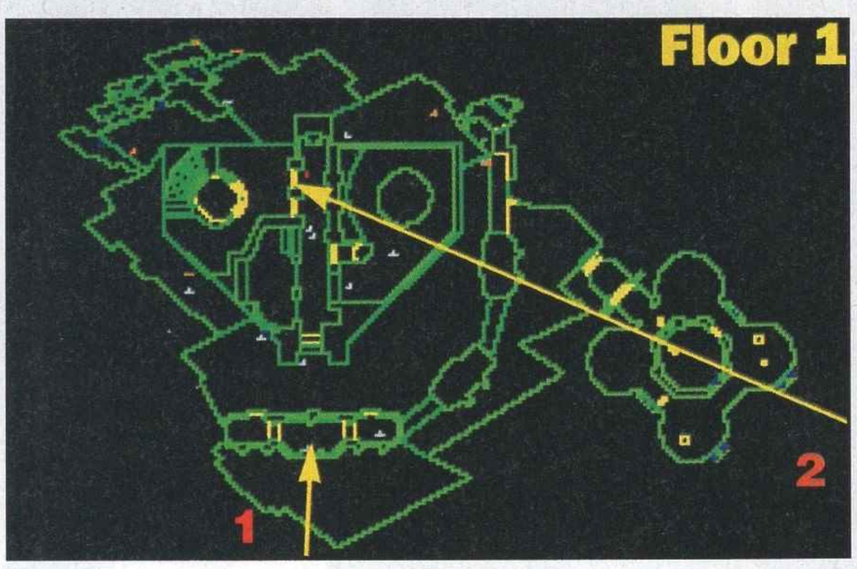
DARK FORCES

PRIMA PARTE

Eccovi la soluzione di uno dei giochi più appassionanti per Pc. Possiede tutti gli aspetti positivi di Doom più numerosi extrapuzzles. Anche i migliori di voi saranno occupati per lunghe ore nella risoluzione del gioco.







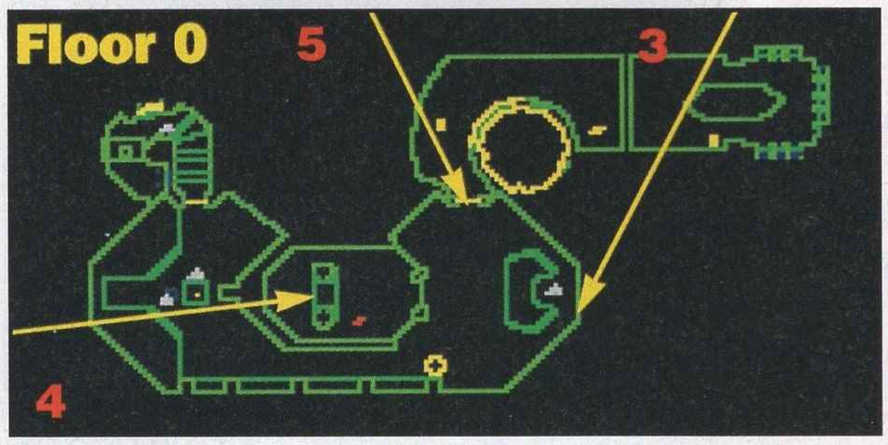
SECRET BASE

1. Prendi la chiave rossa e lascia l'edificio principale. Dirigiti con la chiave verso la porta e aprila.



2. In questa stanza devi attivare la leva. In questo modo farai scendere il muro. Torna nel primo livello ed entra nella nuova stanza. Scendi i gradini nella nuova stanza e ti troverai nel livello sottostante.





3. Dirigiti verso la parete posteriore ed attiva la leva. Comparirà una porta nel campo posteriore.

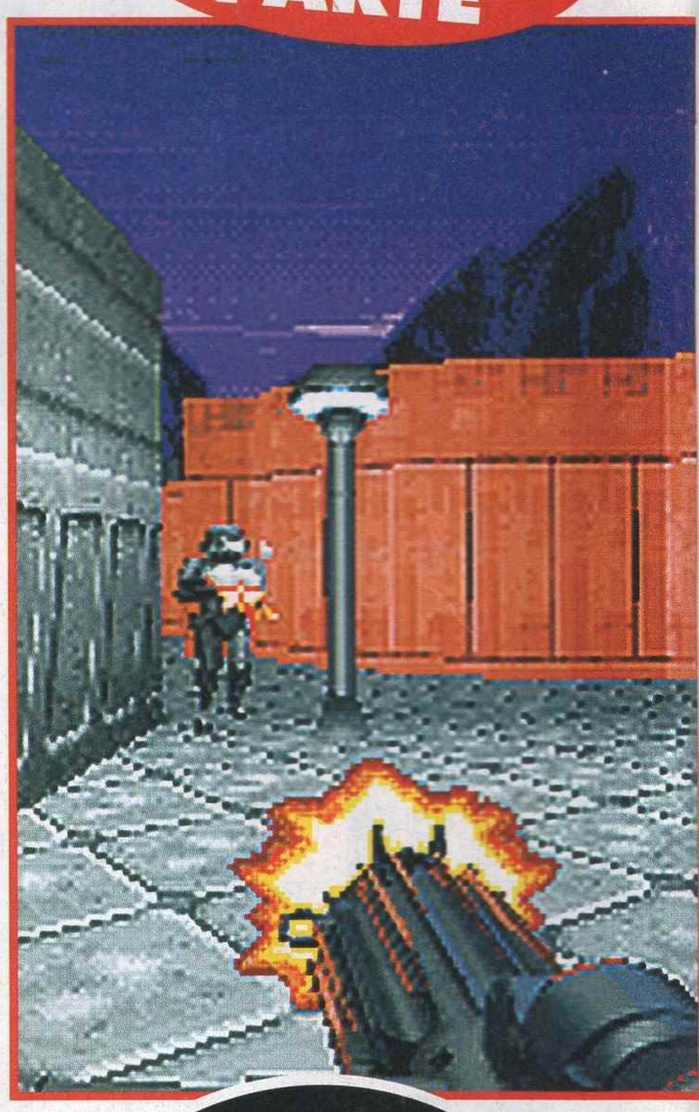


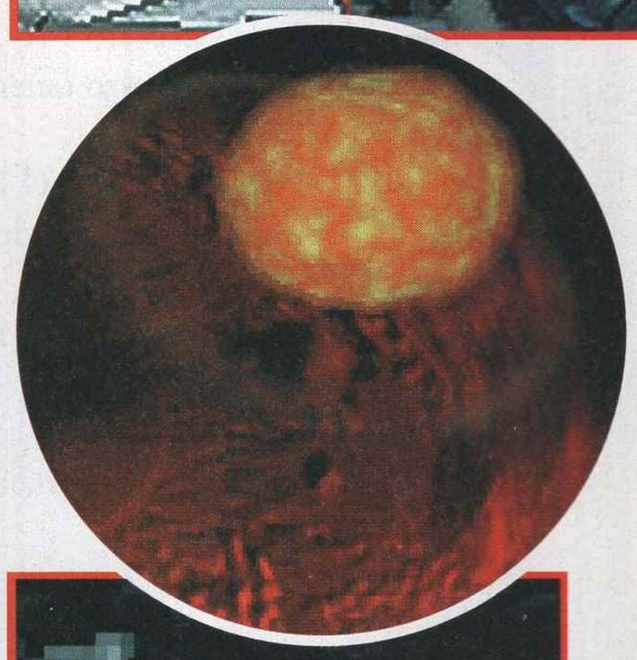
4. Il portone si apre e compare "la mappa" della stella della morte. Hai compiuto la tua missione. Torna al livello più alto e monta sulla navicella che ti aspetta in questo posto.



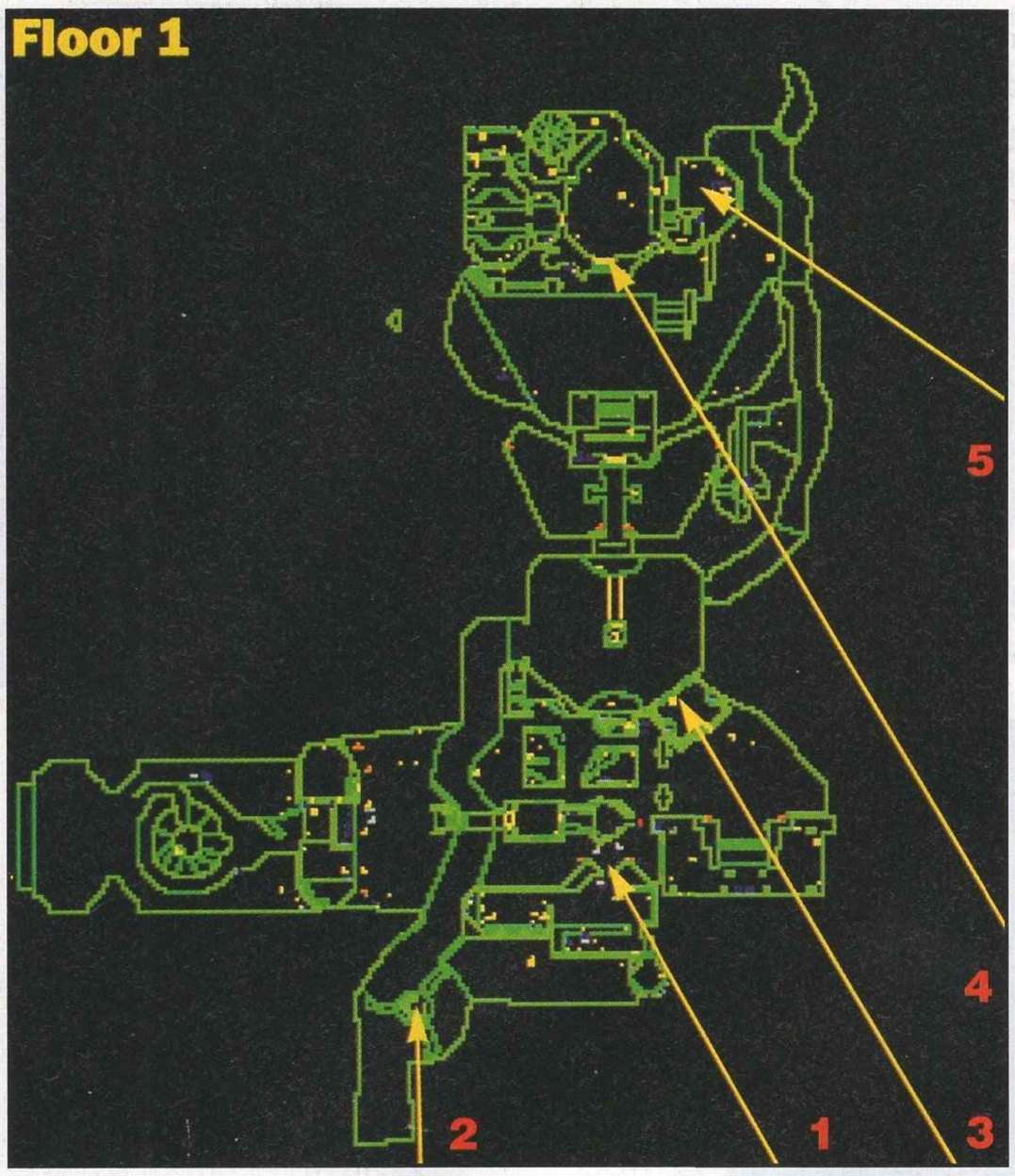
5. Lascia il livello attraverso la porta. Prendi l'ascensore che ti porta al piano più alto dove ti attende la tua navicella.

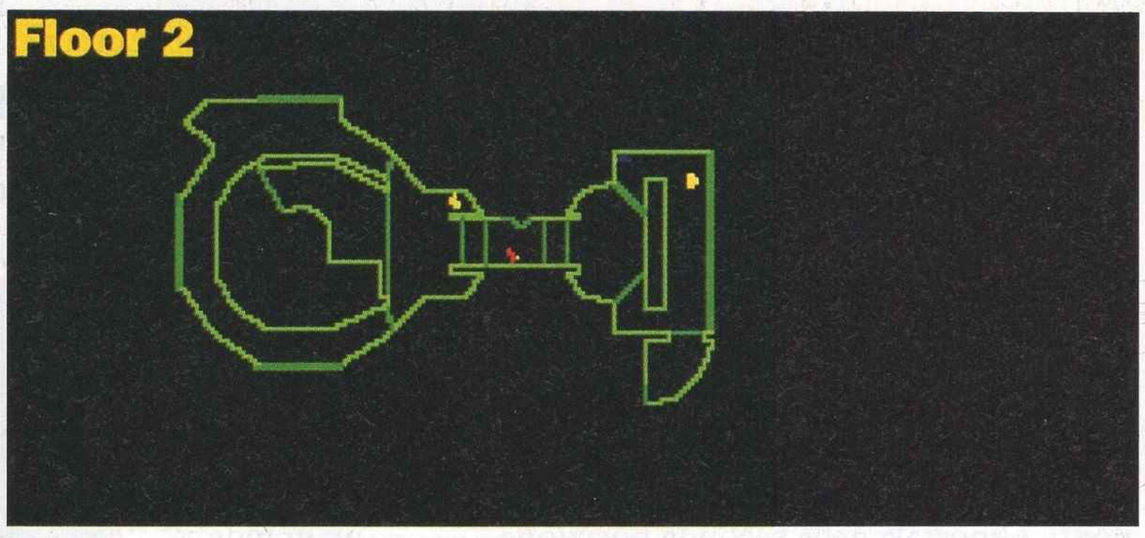




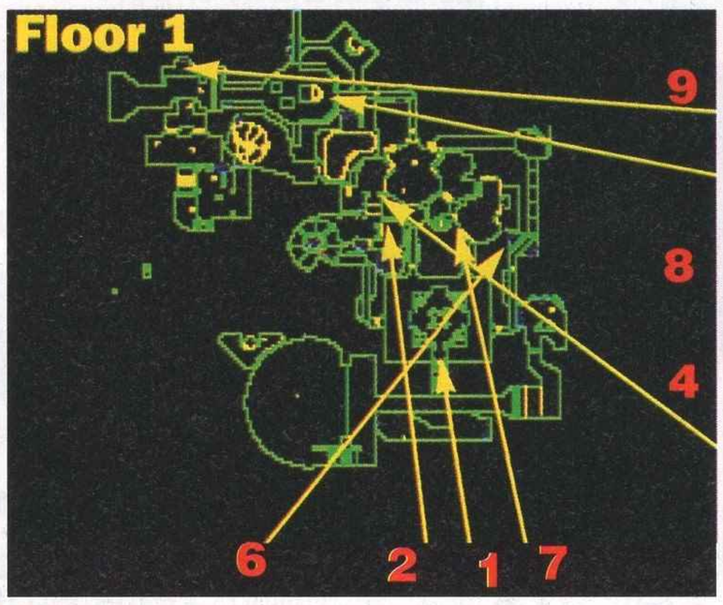








4. Attraversa il ponte e chinati sotto la porta. Attraversa questa superficie finché non arriverai alla porta successiva.
All'interno ti attendono alcune truppe. Sii pronto a sparare.
Quando avrai sconfitto gli avversari corri verso la scala e sali.



TALAY: TAK BASE

1. Cerca l'entrata di questa stanza scura. Entra nella stanza ed annienta i nemici, infine esci saltando dalla finestra sul fondo.





2. Corri in questo punto ed aziona la leva che mette in funzione la centrale idroelettrica.



3. Le tue navicelle sono decollate, così puoi conquistare i luoghi che fino ad ora non ti era permesso sorvolare. Dirigiti in questa parte della cartina ed aziona la leva.
Ora puoi attraversare il ponte rotante. Arrampicati sulla piattaforma e attiva la seconda leva, che ti permetterà di far cadere la piattaforma. Ora potrai dirigerti dall'altra parte.



5. Procedi fino a giungere a questa porta. Entra e segui l'indicazione che ti conduce al Dark Trooper: una volta giunto avrai concluso la missione. Torna alla navetta iniziale per chiudere il livello.



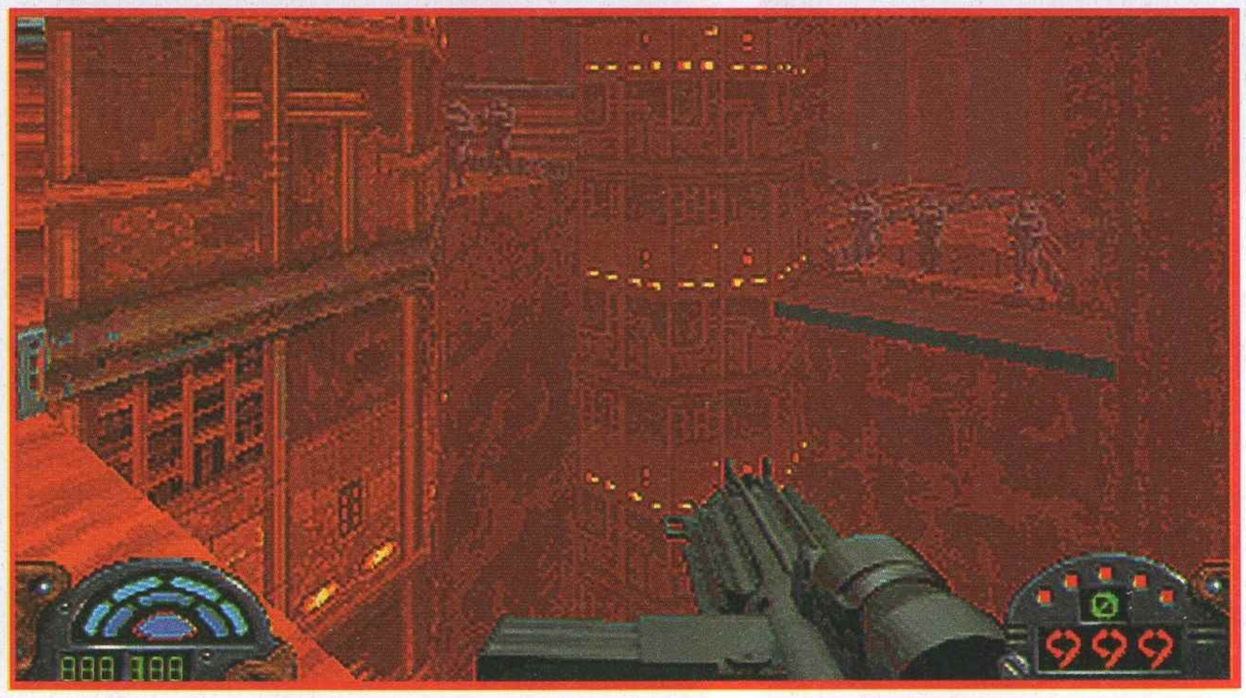
ANOAT CITY

1. Arriva a questa porta ed entra. La leva che vedi, aziona quattro diversi cancelli. Spostala nella prima posizione ed entra dal primo cancello.



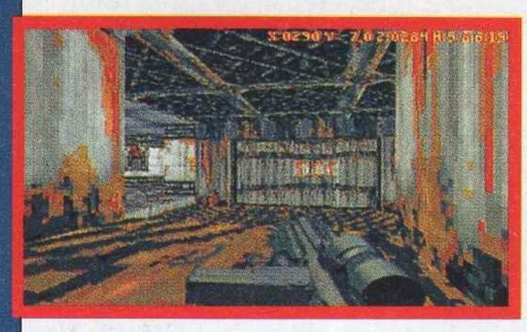


2. Viaggia lungo il fiume e salta a destra quando avrai raggiunto una delle piattaforme fisse.
Ora dirigiti verso questo ascensore. Sali ed aziona nuovamente una leva. Ora torna indietro mediante la medesima strada lasciandoti spingere dalla corrente.

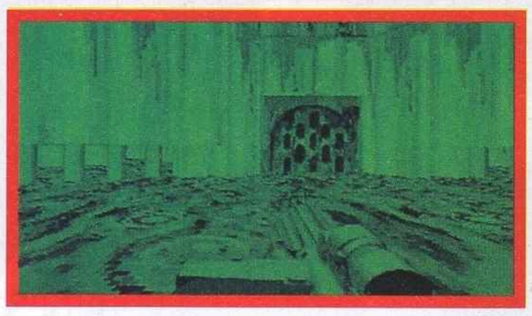




3. Dopo aver raggiunto la vasca (piscina) di fango recati verso questa uscita. Sali le scale, entra nell'ascensore che ti porterà allo start. Torna alla leva con la quale si attivano i ponti, e spostala nella seconda posizione.



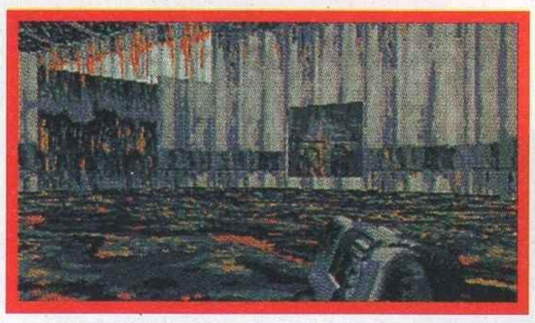
4. Costeggia il fiume di fango, salta a sinistra sulla piattaforma fissa raggiungendo questo punto. Qui troverai una seconda leva. Azionala e lasciati trasportare avanti dalla corrente.



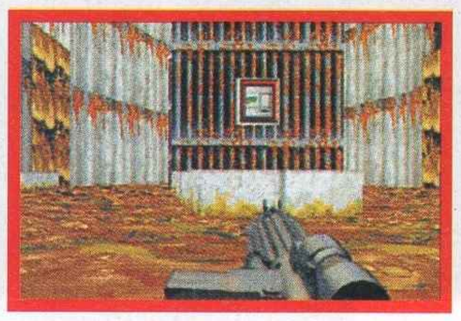
5. Raggiungi questo passaggio ed apri la porta che troverai dietro; qui vedrai la leva. Dirigiti verso l'alto e percorri la lunga strada che costeggia il fiume di fango. Giungerai sul luogo dove si trova la leva che aprirà il portone.



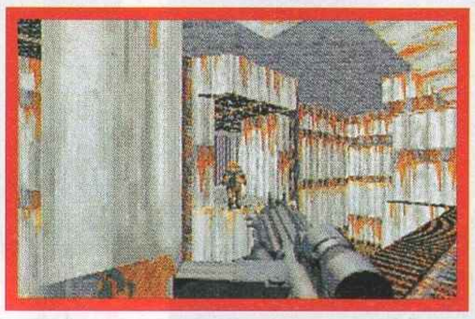
6. Attiva la leva dei ponti e spingila sulla terza posizione. Salta sul terzo lato a destra e anche qui aziona la leva.



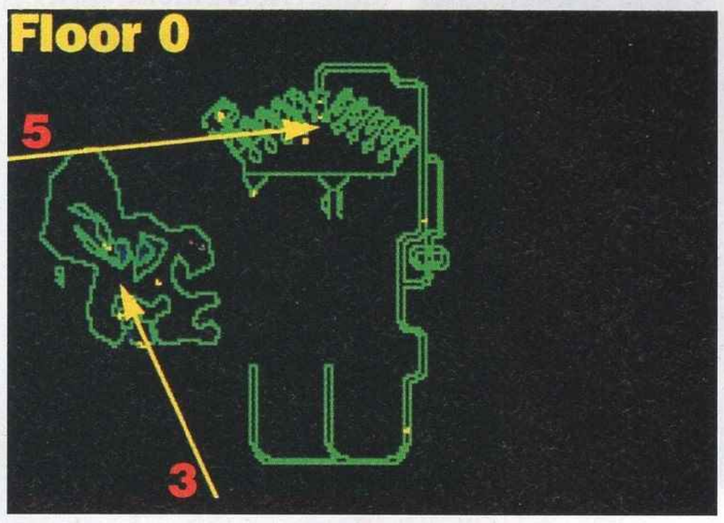
7. Entra nella vasca di fango e passa attraverso questa porta. Sali nuovamente le scale ed entra nella stanza superiore. Aziona la leva e torna alla leva necessaria per l'apertura del portone.



8. Aziona la leva per questa porta e spingila sulla seconda posizione. Entra nel tunnel e percorrilo. Arriverai in un'altra stanza. Attiva la leva e vedrai comparire un'altra piattaforma. Salta avanti, continua a muoverti sulla piattaforma.

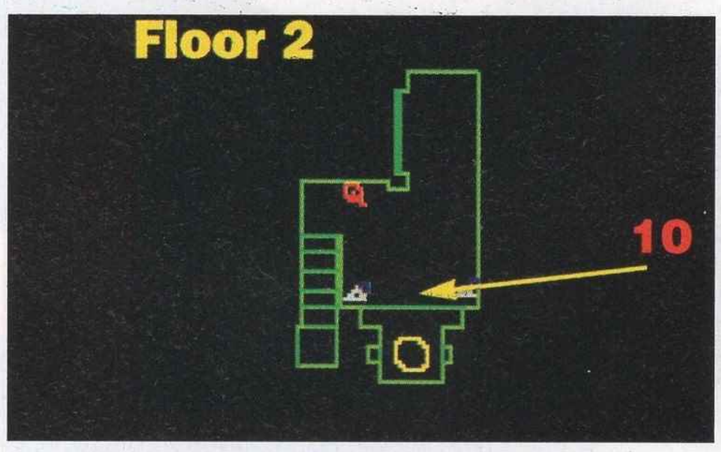


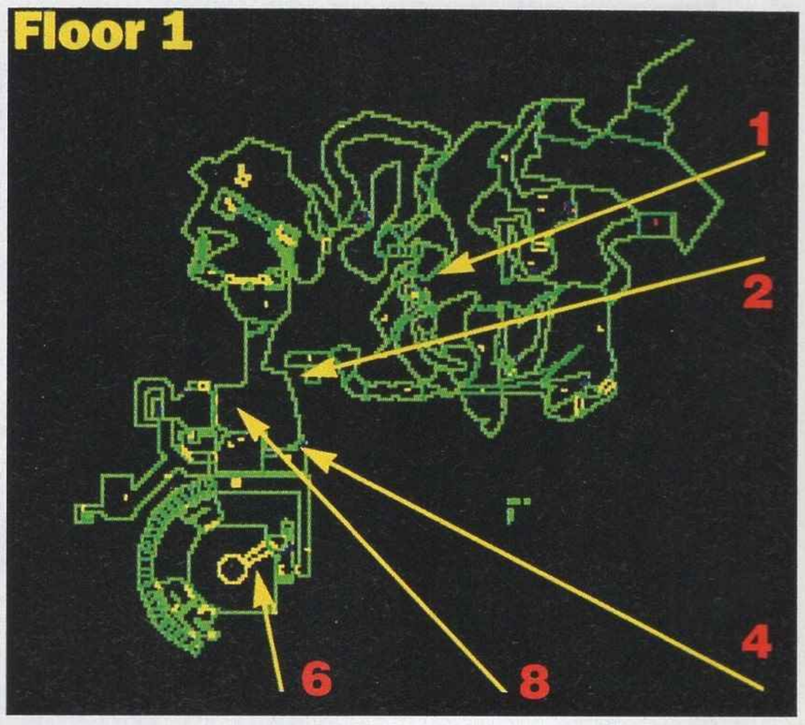
9. Da qui in avanti dovrai correre e saltare attraverso un grande precipizio. Quando lo avrai oltrepassato, sali le scale che si trovano ai margini della grande stanza.





10. Uccidi i robot nemici e trova Moff Rebus, ora potrai concludere la missione.





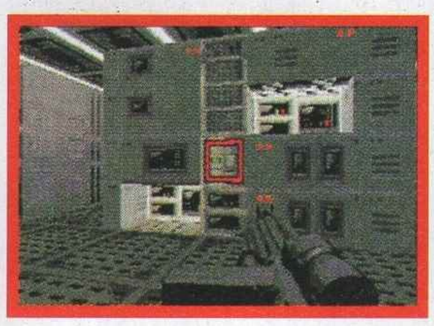
THE PLANET FEST



1. Dovrai attraversare i ponti, dapprima dovrai saltare una piccola crepa, poi dovrai saltarne una più ampia ed infine dovrai saltare attraverso un vero e proprio precipizio. Sali la scala, e lasciati guidare nel vestibolo dell'impianto.



2. Entra nel vestibolo e segui le valvole finché non arriverai all'interno dell'impianto.



3. Una volta entrato nell'impianto vai alla leva ed azionala. Attraversa il corridoio ed entra dalla porta. Fai attenzione: non sempre è aperta.





CHEATS

Durante il gioco utilizza questi comandi:
LAPOSTAL : le tue armi vengono caricate e tu recuperi la forza perduta
LASKIP: vieni condotto alla fine del livello
LACDS: ti vengono date armi e forza e potrai vedere ogni oggetto
LARANDY: le tue armi vengono caricate con più forza
LAREDLITE: i nemici vengono congelati
LABUG: potrai strisciare
LAIMLANE: sarai invisibile
LAPOGO: atterrerai sulle piattaforme senza dover saltare
LADATA: questo comando ti aiuterà a coordinare le informazioni
LANTFH: ti teletrasporta sul punto rosso
LAUNLOCK: ti fornisce tutti gli oggetti
Controlla l'inventario

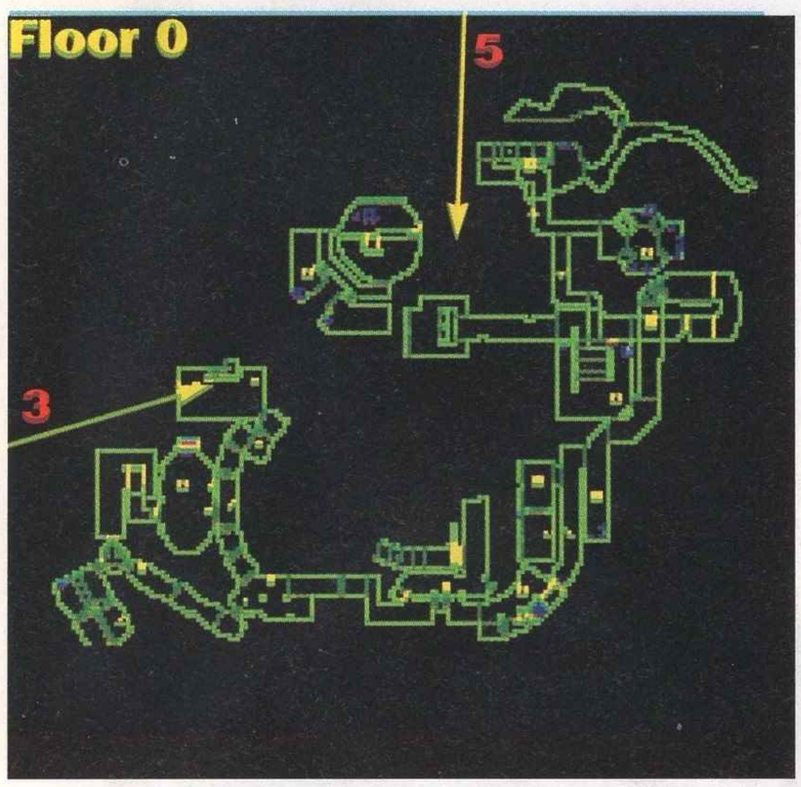
MISSION CODES

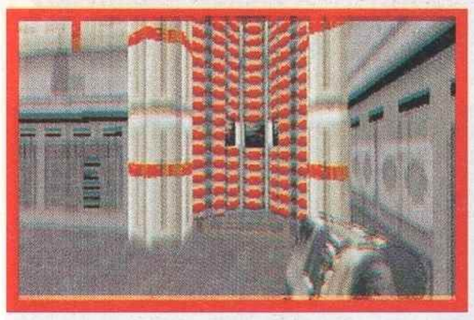
Digitando questi comandi potrai entrare nella missione scelta:
LASECBASE : questa è la Secret base
LATALAY: questa è Talay: Tak Base
LASEWERS: questa è Anoat City
LATESTBASE: questa è Research Facility
LAGROMAS: queste sono le Gromas Mines
LADTENTION: questo è Dentention Centre
LARAMSHED: questo è Ramsees Hed
LAROBOTICS: questo è Robotics Facility
LANARSHADA: questo è Nar Shaddaa
LAJABSHIP: questo è Jabba's Ship
LAIMPCITY: questa è l'Imperial City
LAFUELSTAT: questa è la Fuel Station
LAEXECUTOR: questo è The Executor
LAARC: questo è The Arc Hammer.

Scarlet



4. Percorri queste gallerie e sali la scala. Spara al sorvegliante ed informati circa il codice per aprire la porta ai piedi della scalinata.



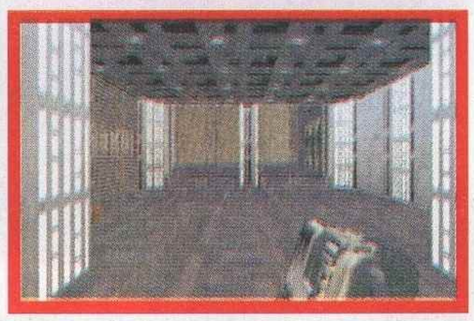


5. Arriva in questa stanza ed utilizza in questo angolo il codice. La porta posteriore si aprirà e comparirà un'altra scala: sali.



6. In questa stanza dovrai attivare le leve poste su entrambi i lati della finestra. In questo modo avrai il controllo dei ponti sospesi. Dovrai portare i ponti alla stessa altezza rispetto ai tre passaggi. Percorri i ponti tre volte finché non avrai portato a termine il tuo compito.

7. Dopo aver azionato tutte le tre leve dovrai salire le scale situate nell'angolo. Alza il Phrik Metall. La piattaforma si abbasserà e tu potrai fuggire attraverso un passaggio sul suolo.



8. Ora dovrai tornare nella stanza dove hai trovato il codice. Dopodiché attiverai la leva. Recati in questa parte del livello e prendi la scorciatoia per arrivare alla tua nave e chiudere il livello.



WARCRAFT
Orcs & Humans

Warcraft è indubbiamente uno dei giochi più divertenti e coinvolgenti usciti in quest'ultima stagione. Per questo l'inossidabile Doctor Kernal ha gentilmente diviso il suo pane della scienza con noi, umili mortali...

Indubbiamente, i giochi che utilizzano non i turni ma un meccanismo di sviluppo delle azioni in tempo reale, sono i più difficili da padroneggiare. Infatti, di solito ci si trova davanti non solo la consueta miriade di opzioni strategico-tattiche, ma anche la costante pressione del tempo che fugge, e che rende soprattutto all'inizio le azioni del nemico difficili da prevedere e da controbattere. Anche in Warcraft: Orcs and Humans questo principio non si smentisce, rendendo estremamente importanti soprattutto le decisioni prese nei primi minuti di gioco.

PRIMI PASSI

Proprio come gli scacchi Warcraft è un gioco dalle regole semplici ma dallo sviluppo complesso. Infatti, le regole relative ai combattimenti ed allo sviluppo economico offrono una tale varietà di opzioni, da lasciare al giocatore principiante una grande incertezza su quali debbano essere i primi passi da eseguire.

Ben prima di ogni combattimento dovrete aver creato una base economica e militare solida e ben strutturata, in maniera tale da permettervi di sopportare una guerra d'attrito con l'avversario, per esaurire le sue riserve e quindi acquisire quel vantaggio in termini di risorse che vi permetterà poi di avere l'iniziativa sul campo di battaglia.

La parte iniziale di ogni scenario necessita di alcune mosse quasi obbligatorie. Anzitutto è indispensabile esplorare in maniera sistematica i dintorni del nostro villaggio, sia per scoprire la disposizione delle miniere e dei boschi (indispensabili per fornire l'oro e il legname per la costruzione degli edifici e delle unità militari), sia per conoscere la configurazione del terreno (fiumi, ponti, ecc.) che ci consentirà una migliore disposizione delle nostre difese.

La fase di esplorazione è abbastanza semplice e lineare, dal momento che la maggior parte degli scenari posizionerà la nostra cittadina lungo il lato nord o il lato sud della mappa, semplificando così le nostre esigenze di difesa (due o tre lati da proteggere sono meglio di quattro). In questo caso vi consiglio di esplorare con attenzione le zone a fianco della città prima di imbarcarvi in una più impegnativa e pericolosa spedizione verso l'altro lato della zona di gioco. Spesso infatti sono in agguato a qualche distanza dalla vostra zona di partenza alcune unità del nemico, che non aspettano altro che voi vi allontaniate, per attaccare il villaggio ormai sguarnito. Inutile dire che in questo caso la faccenda diventa seria, dal momento che anche altre unità nascoste, provenienti dalla città nemica, si getteranno all'attacco del nostro esercito, cercando di impedirgli di tornare in tempo a difendere la nostra base.

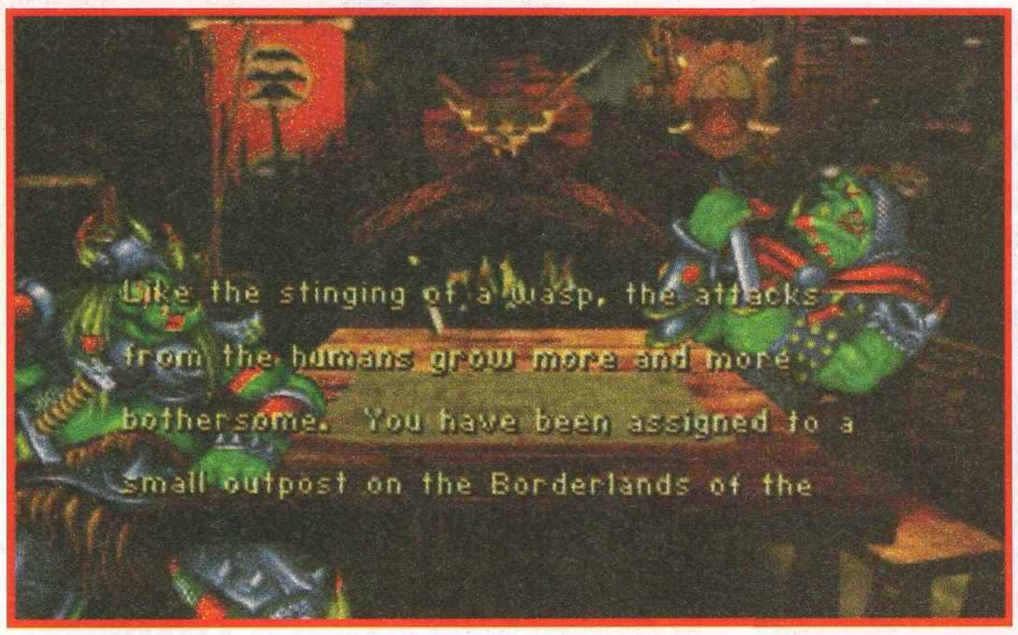




Un altro aspetto da tenere ben presente è che spesso l'accampamento nemico si trova sulla mappa esattamente nella posizione opposta al nostro, per cui, nel caso in cui la nostra base si trovi posizionata sul lato est o sul lato ovest della mappa, sarà una buona scelta quella di esplorare a nord e a sud i fianchi del nostro schieramento prima di procedere verso il centro. Sebbene le prime volte possa sembrare ragionevole mandare un soldato da solo o un contadino indifeso in una lontana missione di ricognizione suicida, dopo un po' di tempo vi accorgerete che risulta molto più utile evitare una simile tentazione, inviando invece un piccolo gruppo militare ben assortito (solitamente due spadaccini e due arcieri) in missioni a corto raggio. Ogni volta che avrete scoperto qualcosa di utile (un ponte, una miniera, ecc.), sfruttate questa nuova informazione comportandovi di conseguenza, mandando cioè dei rinforzi, oppure modificando lo schieramento delle vostre unità poste a difesa del territorio conquistato.

Più avanti nel gioco potrete invece utilizzare questa tattica: una volta arruolate almeno cinque o sei unita di arcieri e due o tre di spadaccini, costruite un cavaliere e inviatelo in avanscoperta. Non appena arriverà in vista di unità nemiche fermatelo, e poi, quando quelle si avvicineranno al vostro omino, battetevela in ritirata. Nove volte su dieci gli avversari, ringalluzziti e gasati dal





vostro retrocedere, vi inseguiranno come degli invasati, incuranti della trappola in cui staranno per cadere. Infatti, voi dovrete ritirarvi fino ad arrivare in mezzo agli arcieri: è matematico che i babbioni nemici si dirigeranno nel bel mezzo del fuoco incrociato delle vostre truppe, prendendole di brutto da ogni direzione!
Una volta creata una piccola "zona di sicurezza" attorno al villaggio, è buona norma radunare il più velocemente possibile dai quattro ai sette contadini, che ci consentiranno di raccogliere con rapidità l'oro e il legname necessario per costruire gli edifici e arruolare le truppe. Diciamo che un buon rapporto tra unità militari e contadini è di due a uno, rapporto che sarà passibile di modifiche con lo svilupparsi del gioco, dal momento che più di otto peasant non sono consigliabili, visto che raccoglieranno molte più risorse di quelle necessarie, occupando spazio prezioso nelle fattorie a scapito delle unità da combattimento. Inizialmente fate attenzione a raccogliere una egual misura di oro e di legname, tenendo presente però che quando saranno erette abbastanza costruzioni, l'oro diventerà la risorsa di gran lunga più importante, dal momento che il legname sarà necessario solo per costruire arcieri e catapulte. Quindi un rapporto ragionevole tra minatori e taglialegna passerà da quattro su otto a sette su otto, una volta costruite anche la chiesa e la torre di magia. Nel caso in cui per motivi di forza maggiore dobbiate usare tutti i vostri omini come minatori, ricordate di mantenere comunque in riserva almeno una cinquantina di unità di legno, dal momento che vi serviranno per riparare le case colpite da un attacco nemico e per sostituire le unità di arcieri e di catapulte eliminate durante gli scontri.

LA CITTA' IDEALE

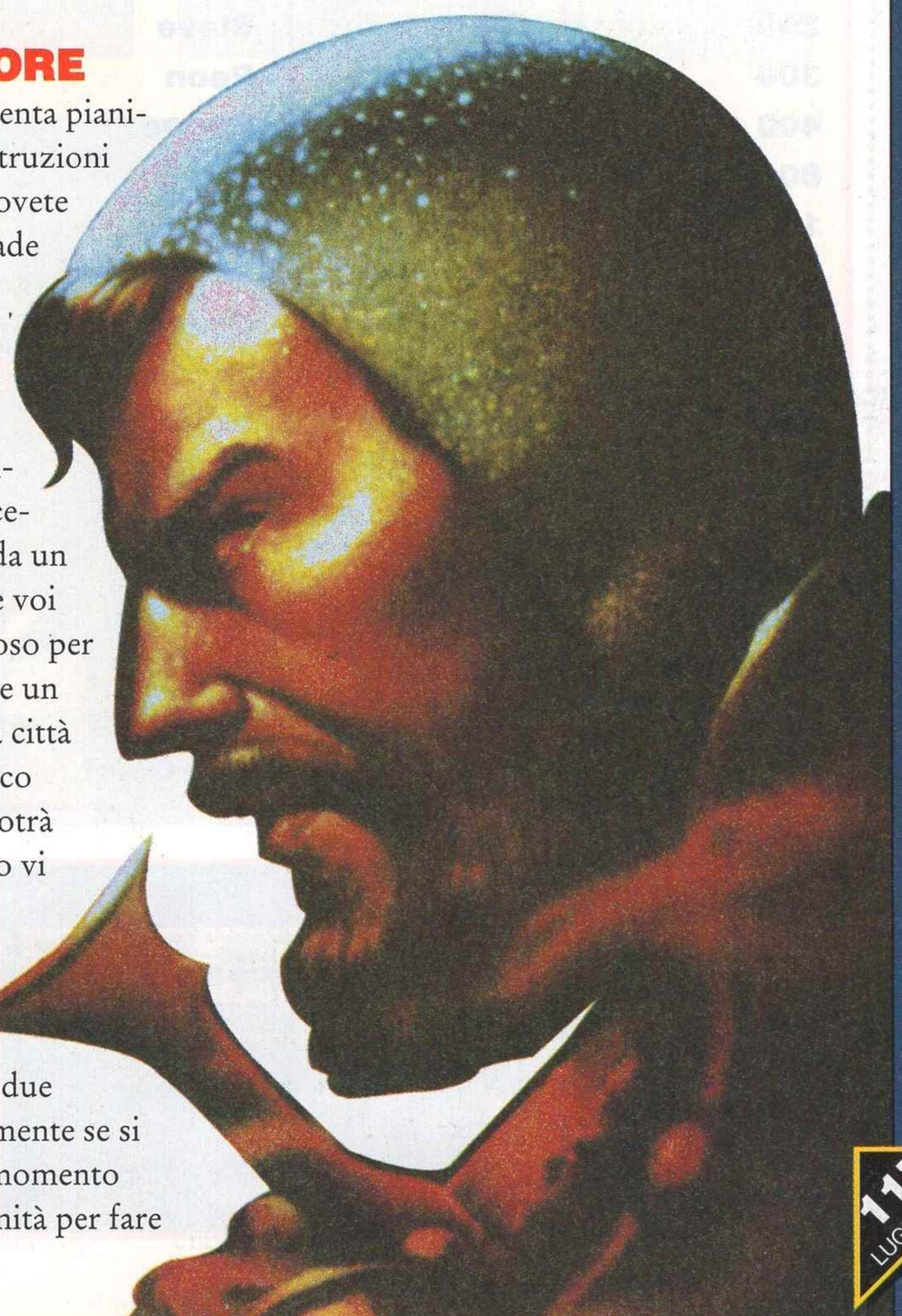
Una volta individuate le sorgenti sia per l'oro che per il legname, e una volta rese sicure le zone adiacenti posizionando in maniera adeguata le nostre unità militari, potremo pensare ad ingrandire la nostra città. Prima di tutto, dovete tenere a mente che ciascuna fattoria supporta fino ad un massimo di quattro unità, per cui dovremo aumentarne il numero per avere un esercito più numeroso. Inoltre, ricordate che è necessario avere sempre un barrack in funzione, dal momento che senza almeno una di queste costruzioni completate, non sarà possibile costruire i palazzi più avanzati.
Una volta eretti sia il barrack che lo stable mill, sarà la volta del tempio, dell'armaiolo, delle scuderie e, infine, della torre di magia. Inoltre, quando sarà disponibile un chierico, sarà bene dedicarsi alla ricerca magica, dal momento che gli incantesimi rivestono un ruolo fondamentale in una strategia di successo. Infatti, sia gli incantesimi di cura che quelli di attacco, modificano in maniera sensibile il rapporto di forza durante i combattimenti, permettendo di curare soldati feriti o di creare scheletri non-morti sottoposti al nostro volere. Inoltre, una volta in grado di evocare demoni o elementali, tutti gli sforzi dovrebbero essere indirizzati nel creare nuovi maghi, che grazie a questi esseri terrificanti potranno portare il terrore e la distruzione nelle città nemiche.

IL PIANO REGOLATORE

Indispensabile, risulta anche l'attenta pianificazione del succedersi delle costruzioni che compongono la città. Non dovete dimenticare la costruzione di strade che intervallino i vari edifici, altrimenti la congestione del traffico di minatori e taglialegna sarà totale, paralizzando la raccolta di oro e legname e impedendovi così di fatto di poter accrescere il vostro esercito. Se bloccate da un ingorgo, le unità si fermeranno, e voi dovrete perdere del tempo prezioso per farle ripartire una ad una. Per fare un esempio, costruire al centro della città sei fattorie di seguito, una di fianco all'altra senza strade di mezzo, potrà favorirvi all'inizio, ma dopo poco vi creerà dei tali grattacapi da costringervi ad interrompere la partita e a ricominciare da capo...
Evitate quindi di piazzare più di due palazzi attaccati tra loro, specialmente se si tratta di grosse costruzioni, dal momento che il tempo necessario ad una unità per fare il giro di un grosso isolato si può rivelare disastroso nel corso di una partita che si protrae a lungo.
La cosa migliore (dal terzo scenario in poi) è quindi quella di intervallare ogni costruzione con una strada di almeno un quadretto, in modo da mantenere il traffico di uomini e mezzi sempre veloce ed efficiente: all'inizio questa strategia rallenterà un po' il vostro sviluppo, ma da metà partita in poi si rivelerà una delle armi vincenti della vostra strategia.

ANCORA QUALCHE CONSIGLIO...

Diversamente da ciò che accadeva in Dune II, in Warcraft la possibilità di costruire muri di fortificazione è oggetto di grandi discussioni da parte degli appassionati. La mia posizione è questa: sebbene a volte questa possibilità possa sembrare una buona opzione difensiva, spesso il costo di circondare il lato di una città sempre in costante espansione diviene esorbitante se non addirittura inutile. Mi spiego meglio: se consideriamo il costo in oro e il tempo di costruzione di un muro di grandi dimensioni, e lo confrontiamo col numero di unità che nello stesso tempo avremmo potuto reclutare, mi pare che questa tattica divenga chiaramente passibile di critiche. Se poi consideriamo che un muro è una struttura ferma ed immutabile e che quindi non può reagire a possibili colpi a sopresa da parte del nemico, che in breve



tempo il muro stesso diverrà in parte inutile dal momento che la città è in continua espansione, e che infine può essere facilmente abbattuto anche da una semplice unità del nemico, beh, penso che sia davvero raro il caso in cui un muro convenga più di una unità mobile.

Una volta gettate le giuste basi della vostra grande metropoli, nei vari scenari vi verrà richiesto di dedicarvi alla costruzione di strutture architettoniche più avanzate e al contempo di accrescere le dimensioni del vostro esercito, facendo fronte alle perdite ricevute in battaglia. Con queste tabelle, fondate sull'osservazione empirica del modello economico e militare su cui si basano le meccaniche di gioco, dovreste poter scegliere coscientemente cosa, come e quando costruire strutture o unità durante lo svolgimento delle varie partie.

PUNTEGGIO

A seconda del punteggio ottenuto al termine dei vari scenari, assumerete un differente grado all'interno dell'esercito di cui fate parte. Smentendo alcune voci girate negli ultimi tempi, abbiamo scoperto che i gradi disponibili non sono dieci ma ben sedici.

PUNTEGGIO	ESERCITO UMANO	ESERCITO ORCHESCO
200	Slave	Slave
300	Peasant	Peon
400	Squire	Rogue
800	Footman	Grunt
1600	Corporal	Slasher
2400	Sergeant	Sergeant
3200	Lieutenant	Commander
4000	Captain	Captain
4800	Major	Major
5200	Knight	Raider
5600	General	General
6000	Brigadier	Master
6400	Marshall	Marshall
6800	Lord	Slayer
7200	Duke	Dictator
9600	War Leader	War Chief



BONUS PER LIVELLO

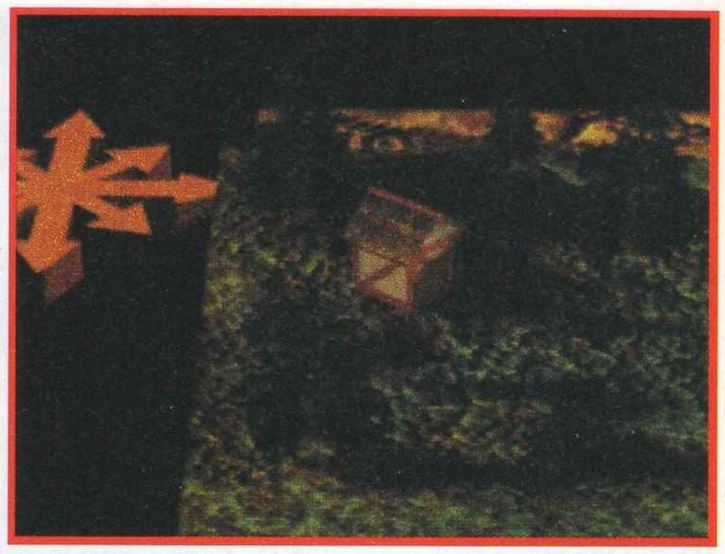
Portando a termine con successo uno scenario otterrete un differente bonus che si aggiungerà al punteggio da voi ottenuto, basato sulla difficoltà dello scenario stesso.

LIVELLO	PUNTI BONUS
1	50
2	50
3	50
4	300
5	50
6	50
7	55
8	500
9	50
10	50
11	50
12	50

VELOCITA' DI MOVIMENTO/ ATTACCO DELLE UNITA'

NOTA: la velocità di ogni unità è stata misurata utilizzando un 486/33 utilizzando l'opzione di gioco "normal speed". I numeri indicano quanti quadrati di terreno una determinata unità percorre in un lasso di tempo pari a 20 secondi e il numero di attacchi che tale tipo di unità riesce ad eseguire.

UNITA'	VELOCITA' DI MOVIMENTO	VELOCITA' DI ATTACCO
Grunt/Footman	13	16
Peon/Peasant	16	no
Catapults	7	2
Raider/Knight	16	16
Human Archer	16	11
Orc Spearman	16	11
Human Conjurer	11	11
Orc Warlock	11	11
Human Cleric	11	13
Orc Necrolite	11	13
Medivh	20	21
Lothar	16	16
Griselda	11	no
Garona	11	no
Spider	18	21
Scorpion	18	13
Skeleton	10	8
Daemon	13	8
Water Elemental	14	10
Brigand	13	16
Fire Elemental	14	10
Dungeon Skeleton	10	9
Slime	12	5
Ogre	13	13



RICERCA TECNOLOGICA

La ricerca tecnologica nei vari campi può essere singola o doppia.
Naturalmente, eseguendo una doppia ricerca i benefici a favore delle nostre unità saranno molto maggiori.

CAVALLI: Aumenta la velocità dei Raiders/Knights di +2 e poi con la ricerca doppia di +5.

ARMATURE: Il valore della corazza per tutte le unità in gioco aumenta di +2 e poi con la ricerca doppia di +4.

ARMI: Il valore di attacco di ogni unità che utilizza spade o asce aumenta di +2 e poi con la ricerca doppia di +4.

ARMI DA LANCIO: Il valore di penetrazione di ogni unità che utilizza frecce o lance aumenta di +2 e poi con la ricerca doppia di +4.



INCANTESIMO	PUNTI MAGIA
Seeing/Vision	50
Spider/Scorpion	60 ogni singola creatura
Demon/Elemental	255
Invisibility	125
Unholy Armor	125
Raise Skeleton	70 ogni singolo scheletro
Poison Cloud	50
Rain of Fire	50 per 16 palle di fuoco
Healing	3 per ogni punto vita curato

INCANTESIMI

Nota:

1) Ogni volta si utilizza l'incantesimo di healing, esso curerà fino a 40 punti vita.

2) Tutte le creature evocate durano lo stesso periodo di tempo, dal momento che il livello magico diminuisce sempre per tutti alla stessa velocità.

3) L'incantesimo di invisibilità dura tre volte tanto quello di armatura diabolica. In ogni caso, l'incantesimo cessa nel momento in cui la creatura invisibile esegue un attacco (sia magico che fisico).

4) L'incantesimo di nuvola velenosa dura il doppio di quello di pioggia di fuoco.



5) Una nuvola velenosa danneggia lentamente oggetti e persone all'interno della nuvola per un totale di 5 punti vita.

6) Pioggia di fuoco da 32 punti di danno per ogni colpo andato a segno.

7) Sia pioggia di fuoco che la catapulta colpiscono in maniera minore anche gli otto quadrati circostanti al quadrato bersaglio.

Gianpaolo Moraschi

DESCRIZIONE DELLE UNITA'

TIPO DI UNITA'	RAGGIO VISUALE	PUNTI VITA	SECONDI PER COSTRUIRE	COSTO IN ORO	COSTO IN LEGNO	RAGGIO DI ATTACCO	CORAZZA	FORZA DI ATTACCO	FORZA DI PENETRAZIONE
Grunt/Footman	5	60	33	400	0	1	2	9	1
Peon/Peasant	5	40	41	400	0	no	0	no	no
Catapults	11	120	55	900	200	8	0	255	0
Raider/Knight	7	90	44	850	0	1	5	13	1
Human Archer	9	60	38	450	50	5	1	0	4
Orc Spearman	9	60	38	450	50	4	1	0	5
Human Conjurer	9	40	50	900	0	3	0	0	6
Orc Warlock	7	40	50	900	0	2	0	0	6
Human Cleric	5	40	44	700	0		0	0	6
Orc Necrolite	7	40	44	700	0	2	0	0	6
Medivh	7	150	no	no	no	5	0	0	10
Lothar	7	50	no	no	no	1	5	15	1
Griselda	7	40	no	no	no	no	0	no	no
Garona	7	30	no	no	no	no	0	no	no
Spider	5	30	no	no	no	1	0	3	1
Scorpion	5	30	no	no	no	1	0	3	
Skeleton	5	40	no	no	no	1	1	4	1
Daemon	7	300	no	no	no	1	0	65	0
Water Elemental	9	250	no	no	no	3	0	0	40
Brigand	5	40	no	no	no	1	4	9	1
Fire Elemental	7	200	no	no	no	1	0	40	0
Dungeon Skeleton	7	30	no	no	no	1	2	9	1
Slime	7	150	no	no	no	1	10	0	1
Ogre	7	60	no	no	no	1	3	12	1
Farm	8	400	30	500	300	no	0	no	no
Barracks	8	800	45	600	500	no	0	no	no
Church/Temple	8	700	60	800	500	no	0	no	no
Tower	8	900	60	1400	300	no	0	no	no
Town Hall	8	2500	30	400	400	no	0	no	no
Lumber Mill	8	600	45	600	500	no	0	no	no
Kennel/Stable	8	500	45	1000	400	no	0	no	no
Blacksmith	8	800	45	900	400	no	0	no	no

TNT Cheat

Il Dottor Kernal è ai Lidi Ferraresi, per godersi qualche settimana di meritato riposo. Tuttavia non poteva certo lasciare tutti i suoi ammiratori e numerosissimi fans senza le tanto agognate cheat... Qualcuno di voi potrà obiettare che lo spazio delle cheat è ridotto al minimo essenziale: solo due pagine. Però l'importante è esserci, e quando il caro dottore tornerà dalle vacanze sarà sicuramente oltre che abbronzatissimo, anche caricato a tal punto da sommergervi di tanti trucchetti.
Un'ultima cosa, alcuni lettori hanno chiesto come si inseriscono i codici di Alone in the Dark 3 pubblicati nel numero scorso. Bene, il dottore non essendo disponibile ha rinviato la risposta al prossimo numero, sospettiamo tuttavia che si debba modificare qualche file del gioco, però non essendo così pratici come Kernal, non vogliamo sbilanciarci più di tanto.
Vi preghiamo di aspettare pazienti il suo ritorno dai Lidi e nel frattempo, di godervi un po' di mare...

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

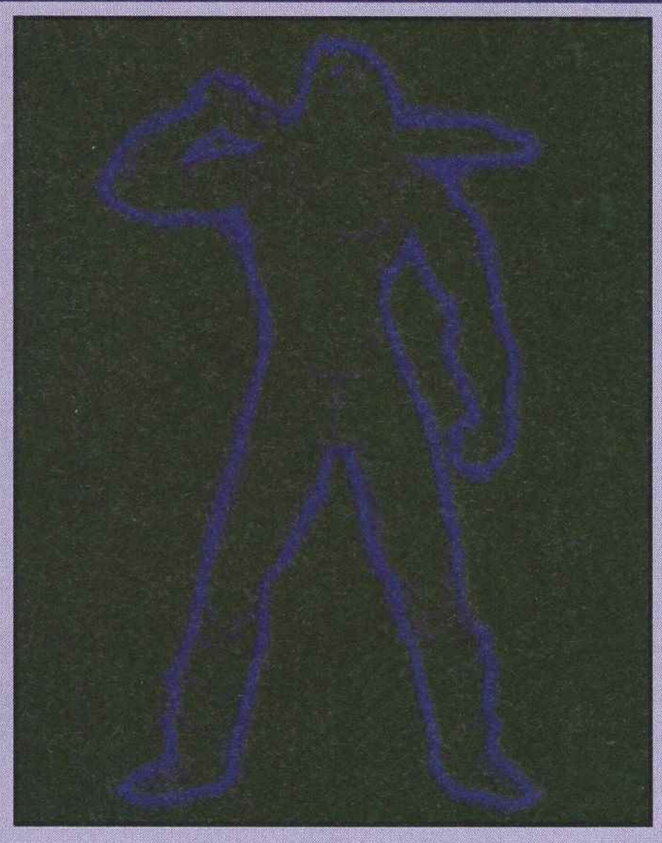
Me le hanno richieste in più di mille, dunque eccovi le cheat per la versione Amiga:

YYYXAAAB:
muri invisibili
XABYYBAX:
Palla pazza
BARBYL:
Palla curva
BABBBBBBBB:
Super calcio
AAAAAYYYYY:
Super attaccante
AABBYYXX:
Dream Team
LLLLLRL:
Super Difesa
RRRRRLR:
Super attacco
SMILERULEZ:
Il secondo giocatore non può calciare la palla

THE 7th GUEST

Una gabolina per Cd-i. Salvate il gioco in corso e nominatelo BADGER. Quindi aprite il gioco salvato e cliccate su uno dei quattro angoli. Avrete tutte le soluzioni degli enigmi.

BLACKTHORNE



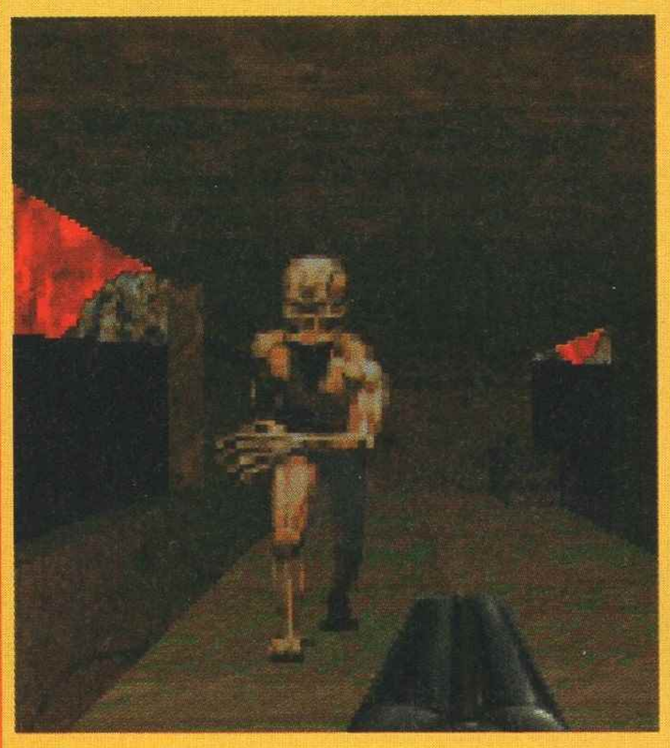
Roberto Sitzia, che professa come suo unico credo la violenza digitale, mi manda in "anteprima mondiale" i codici di Black Thorne:
Livello 1 : STRT
Livello 2 : FBWC
Livello 3 : QP7R
Livello 4 : WJTV
Livello 5 : RRYB
Livello 6 : ZS9P
Livello 7 : XJSN
Livello 8 : CGDM
Livello 9 : TJIF
Livello 10 : GSG3
Livello 11 : BMHS
Livello 12 : Y4DJ
Livello 13 : HCKD
Livello 14 : HRLF
Livello 15 : J6BZ
Livello 16 : MJXG
Livello 17 : K3CH
Livello 18 : L8VJ
Livello 19 : PBKT
Livello 20 : TNLQ
Sequenza finale: FMWY



DOOM

Federico Formento da Genova mi garantisce questi codici per Doom 1 versione 1.666 - Shareware, Doom 2 versione 1.666, Doom 2 versione 1.7a, Doom 2 versione 1.9:

IDDQD	DEGREELESSNESS MODE ON	Invulnerabilità
IDKFA	VERY HAPPY AMMO ADDED	Possesso di tutte le armi e delle 3 chiavi
IDFA	AMMO (NO KEYS) ADDED	Possesso di tutte le armi
IDBEHOLD	INVULN, STR, INVISO, RAD, ALLAMAP, OR LITE-AMP INVULN	Invulnerabilità temporanea



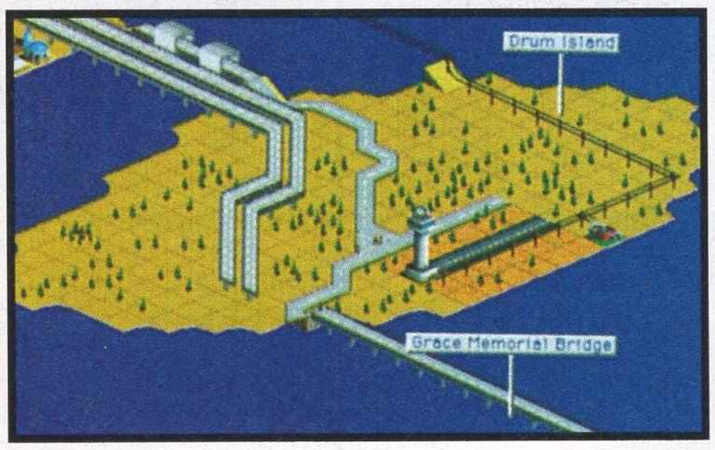


(Invulnerability Artifacts)

+S	STR	Carica di adrenalina
+I	INVISO	Invisibilità temporanea
+R	RAD	Protezione dalla radioattività
+A	ALLMAP	Mappa completa
+L	LITE-MAP	Amplificazione luce

SIM CITY 2000

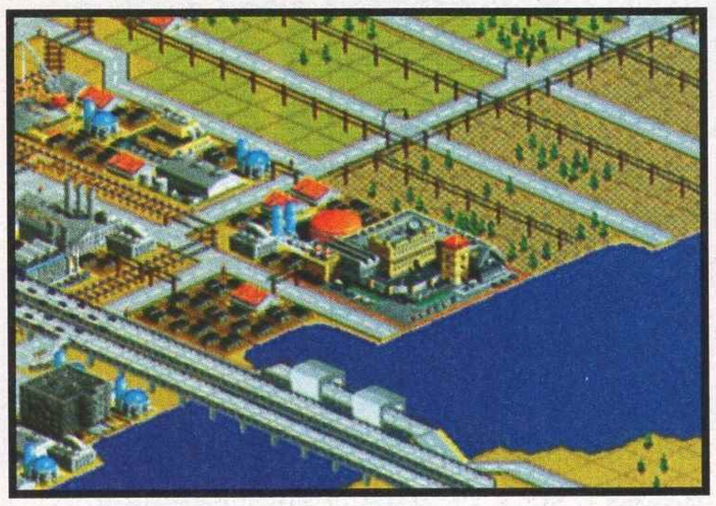
Se vi servono un po' di contanti per completare la vostra megalopoli, fate così:
Create una nuova base per costruire la citta con 0% colline, 0%, acqua e 100% di alberi.
Salvate il gioco.
Quindi caricate l'hex editor e cambiate i seguenti valori del gioco salvato:



Indirizzo	0027
Valore originario	01
nuovo valore	OF
Indirizzo	0029
Valore originario	4E
nuovo valore	FF
Indirizzo	002A
Valore originario	20
nuovo valore	FF



Così procedendo otterrete 2.000.000.000 dollari senza colpo ferire.





THEME PARK

A grandissima richiesta pubblichiamo per tutti i possessori di Amiga 1200 qualche gabolina del Luna Park più appassionante del mondo.
Quando avviate il gioco e vi viene chiesto il vostro soprannome, digitate: MIKE, successivamente premendo semplicemente le lettere Z e X otterrete tutte le giostre. Premendo il pulsante C, invece riceverete una buona dose di contante.





K-MART

Per Amiga 500 vendo Epic, Altered Destiny, Imperium, Bill e Teds Excellent Adventure, originali a 10.000 lire ognuno, oppure scambio con altri giochi originali. Inoltre, vendo Atari 520 ST completo di drive, mouse, joystick, modulatore TV e vari giochi a 100.000 lire. Telefonare ore pasti (039) 382586 Giuseppe.

Vendo i seguenti giochi originali per PC e PC CD-ROM: Wing Commander 3, US Navy Fighters, Ecstatica, High Command, Falcon 3.0, Harpoon 2, UFO, V for Victory, Utah Beach, Fields of Glory, T.F.X., Xenobots, Aces over Europe & Aces over the Pacific, Indiana Jones and the fate of Atlantis, Day of the Tentacle, D-Day: The beginning of the end, Colonization e tanti altri.
Telefono 0423/83379, chiedere di Davide o lasciare messaggio.

Vendo compro e scambio giochi per PC su floppy e CD-ROM. Vendo inoltre Game Boy più 7 cassette tra cui Looney Toons e Jurassic Park. Prezzo da concordare.
Telefonare allo 02-9018795 e chiedere di Federico.

Vendo Modem 16.800 dps hst dual st awo us-robotics "courier" compatibile 100% Amiga o PC + Videotel e imballi originali.
Tel 02/4985336 Jacopo.

Per PC vendo i seguenti giochi in confezione originale con manuale:
Rebel Assault CD-ROM (L. 45.000)
Quarantine CD-ROM (L. 40.000)
Megarace CD-ROM (L. 40.000)
Conspiracy CD-ROM (L.50.000)
Tornado + Desert Storm dischetti (L.50.000)
Sono interessato a effettuare scambi di giochi per PC preferibilmente su CD-ROM.
Francesco tel. 70125172

Vendo giochi per PC originali:
Yndicar Racing L.50.000
Cadaver - Pit Fighter - Descent (shareware) L.10.000 cadauno Sono disponibile a eventuale scambio. Cerco One Must Fall - Rise of The Triad (shareware) Yndicar 500
Telefonare a Michele - 0331/230887

Cerco per PC: Wing commander 2, Wing Commander Accademy e i data disk Secret Mission 1 & 2. In confezione originale completi di manuale. Prezzo da convenirsi.
Angelo, 0922/871172 ore pasti.

Vendo per PC su Cd-ROM Under a Killing Moon e TFX in confezioni e con manuali originali a L.50.000 cadauno. Vendo inoltre per Amiga i seguenti programmi, sempre in confezioni e con manuali originali: B17, Tornado, The Ancient Art of War, Gunship 2000 in blocco a L.50.000, oppure separatamente a L.15.000 cadauno.
Telefonare allo 071/43541 Paolo.

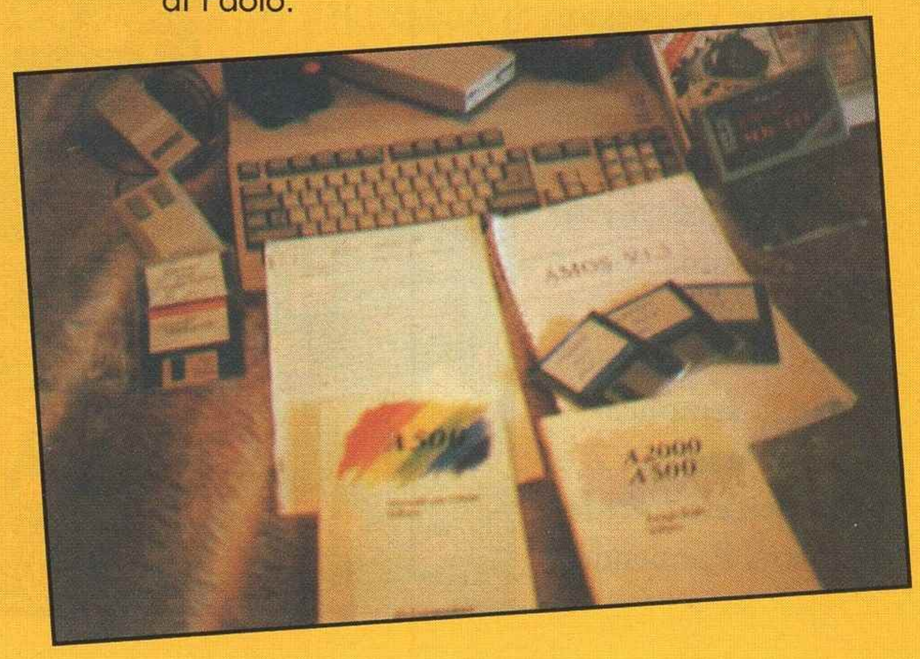
Vendo amiga 500 + 1 Mega + 50 giochi circa. Telefonare allo 0933/936055 o 909236 e chiedere di Giuseppe. Messaggio valido solo per Gela e dintorni.

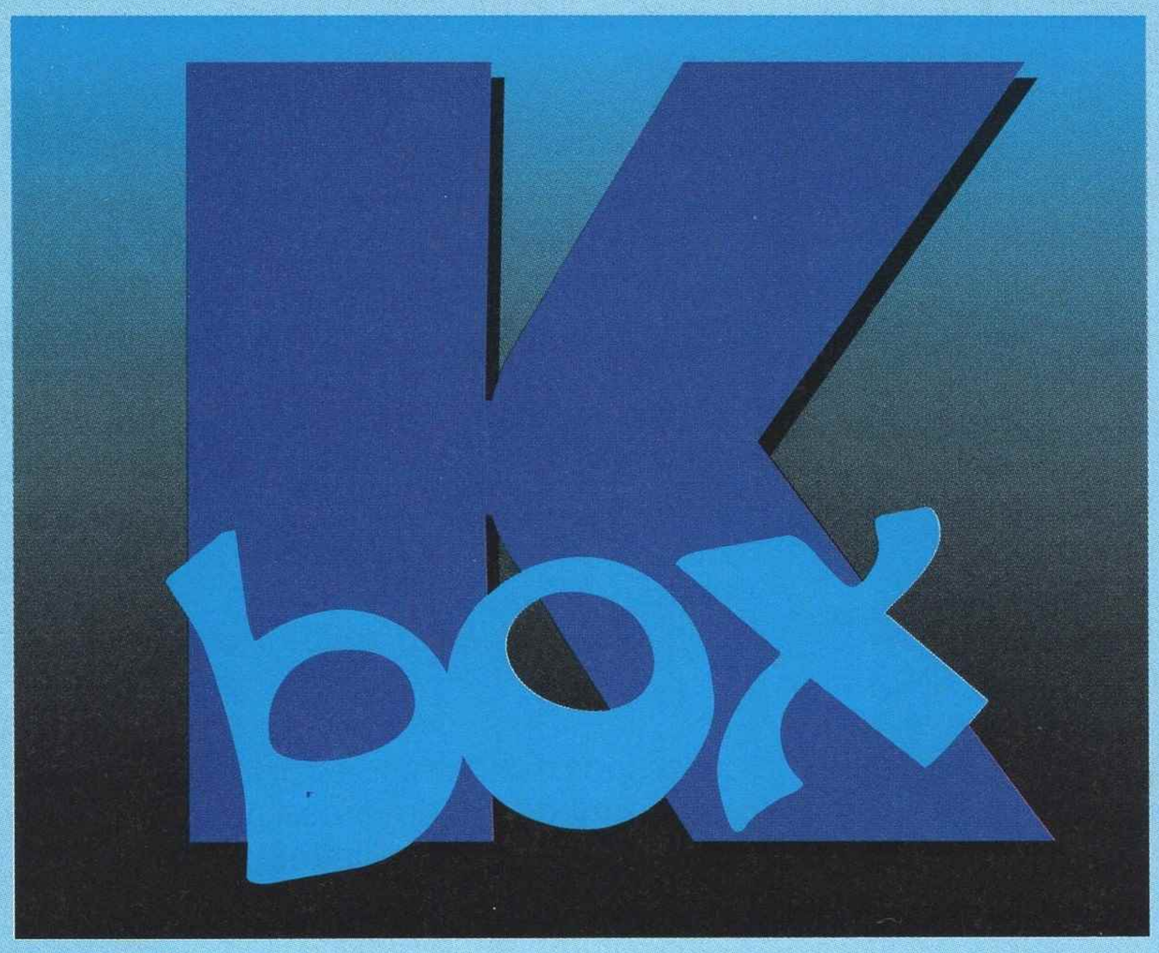
Incredibile!!! Vendo per PC, nuovi, causa errato acquisto:
Klik & Play (L.50.000)
Kick Off 3 (L.50.000)
Gazza 2 (L.30.000).
Tel. 041-429616 dopo le 20 (chiedere di Riccardo).

Cerco per Amiga 1200 i seguenti giochi originali a buon prezzo: Civilization e Overlord.
Telefonare al numero 0373/90810

Vendo per amiga i seguenti giochi: Sensible World of Soccer a L. 40.000, F1 a L.35.000, Frontier Elite 2 a L. 40.000, Dune a L. 30.000, Monkey Island 1 a L. 30.000, Indianapolis 500 a L.20.000, Another World a L. 20.000, Dylan Dog "Gli Uccisori" a L. 20.000. Gli ultimi tre titoli in blocco a L.40.000.
Tutti originali. 055/482588 Stefano.

Vendo Amiga 500 + espansione + manuale in italiano + mouse e due joystick + drive esterno + corso di Amos Prefessional in italiano con dischetti + Action replay MKIII con manuale in italiano + copiatore re/blinder per dischetti + delux Paint IV + Modulatore TV + giochi vari lire 650.000.
Telefonare ore pasti (081) 7415986 chiedere di Paolo.





Bene, bene, le vacanze sono imminenti, almeno le vostre, perché per quanto mi riguarda si prospetta un bel ferragosto in redazione, comunque: qualche giorno al mare me lo concederò anch'io, magari in compagnia di quel presuntuoso del Cyber Master. Chissà che l'aria salmastra e l'acqua salata non mandino finalmente in "corto" i suoi circuiti.

Silvia

FEDELISSIMO "OTTOBRE '95"

Spett.le Redazione,
Vi scrivo per farvi sapere che dal numero di ottobre '93, ci sono anche io, e per farvi i consueti apprezzamenti sulla bontà della rivista; anche se dopo il cambio di redazione, e dopo lo "choc" emotivo, dovuto al numero di Gennaio, che continuo a giudicare una mezza schifezza (già, neanche intera!), ero caduto in uno stato di profonda depressione. Comunque devo ammettere che ora la rivista non è malaccio; anche se una critica si potrebbe sollevare ("uff" se è pesante!!!), ma dove è finito l'angolo del tecnico? Insomma quella rubrica, dove gli ignoranti potevano, di volta in volta, imparare qualcosa. Vi prego, ripristinatela, almeno riuscirò a completare la mia seppur ridotta visione del mondo dei PC, dato che nonostante tutto, un PC ancora non lo possiedo.
E a questo proposito, vi inviterei a far sì che K rimanga così come è, senza dischetti o CD-ROM allegati, dato che costano, e a chi il computer non lo ha non servono a niente. Una nota di merito, per il fatto di aver aggiunto il tanto agognato rapporto qualità/prezzo, e qualche domanda:
1) E' possibile trovare da qualche parte, un registratore per Philips MSX2 NMS 8280?
(Domanda da archeologia informatica)
2) Conviene un 486 DX2 66Mhz, entro la fine dell'anno, o un Pentium dopo, considerando che tranne qualche rara eccezione (tipo contabilità casalinga), lo userò soprattutto con dei simulatori di guida, e giochi tipo Elite 2 e Tie Fighter.
3) Dato che il rapporto qualità/prezzo, è di recente introduzione, che ne direste di pubblicare un bel paio di pagine, dedicate al riassunto genere per genere (arcade, simulatori, ecc.) di tutti quei giochi degni di nota? O almeno ai primi 4 o 5 per genere, magari con due righe di commento, in maniera che i neofiti si possano fare un'idea di ciò che il mercato offre. Certo di una vostra risposta, ed in attesa di pubblicazione (si spera), vi saluto.

Andreani Marco - Cantù (CO)

Caro Marco, mai smettere di sperare... Infatti come starai già constatando con le tue pupille strabuzzanti, sei finito sulle magiche pagine del K-Box!
Ma veniamo al dunque, mi hai investito con una serie impressionante di domande e voglio rispondere con ordine.
Per quanto riguarda l'Angolo del Tennico, ti preannuncio che Cyber Master se l'è presa moltissimo per non essere tenuto in debita considerazione. "Ma come non c'è più il Tennico!" ha sibilato mentre usciva sbattendo la porta della redazione. Anche perché se non l'hai ancora capito il nostro Cyber Master nelle sue consuete vesti cibernetiche di tuttologo, è in grado di rispondere in modo esauriente anche a domande di tipo tecnico. Perciò se hai qualche problema che ti arrovella puoi tranquillamente rivolgerti a lui! Per quanto riguarda invece la domanda a sfondo archeologico, abbiamo iniziato delle ricerche con tanto di scavi: si tratta di un'operazione lunga e costosa e per il momento non siamo in grado di dirti se da qualche parte è reperibile un simile "fossile", ti consigliamo di bazzicare magari qualche mercatino dell'usato. Circa i consigli sull'acquisto del computer, la tua domanda in sintesi ricalca il vecchio detto: "Meglio un uovo oggi (leggi 486DX2 66) o una gallina domani (leggi Pentium)?". Beh, per l'utilizzo prevalentemente videoludico che intendi farne, e per la tua propensione a giocare simulatori di guida e di volo che richiedono per una grafica fluida, sempre più frequentemente configurazioni hardware impegnative, ti consiglio il Pentium. Infatti nei recenti simulatori trattati: Nascar Racing, Flight Unlimited, Apache Longbow, Wing Commander 3, The Last Dynasty, la richiesta del Pentium è quasi d'obbligo per avere una grafica fliuda senza "scattosità".
Infine, se ho ben capito vorresti un reival dei vecchi giochi per applicare a ciascuno il rapporto qualità/prezzo... Beh, forse non è una cattiva idea, anche se i giochi, specialmente quelli vecchi tendono a diminuire di prezzo e a proporsi con offerte speciali tipo quelle del supermarket: perciò fare un'analisi attendibile non è certo facile... Già siamo alle prese di continuo con la calcolatrice e la tabella dei cambi per riuscire ad ottenere i prezzi (a grandi linee) dei prodotti non ancora usciti in Italia, se ci si mette anche la variabile delle offerte, siamo rovinati! Ah, dimenticavo! Per quanto riguarda la tua totale disapprovazione circa l'inserimento di CD-ROM o dischetti che finirebbero per aumentare il prezzo della rivista, abbiamo risolto il problema alla grande: CD-ROM e stesso prezzo di copertina. Contento!

PIU' DI UN LETTORE: UN PROTAGONISTA!

Cara Redazione di K
Non potendo "faxarvi" ne "mail-arvi" elettronicamente per evidente mancanza di mezzi tecnologicamente adatti, scrivo questo pezzo con il computer non tanto per il fatto che la mia grafia sia illegibile (motivo che già per se stesso giustificherebbe il gesto) ma perché penso di averne perso l'abi-

lità, essendo la tastiera il mio unico veicolo di scrittura...
Non pretendo che la mia lettera sia pubblicata nell'Olimpo del K-Box (segue applauso) avanzando minacce di attentati o di gesti sconsiderati, ma piuttosto pensavo al fatto che in questi ultimi 15 mesi (da quando cioè ho cominciato a comprare K regolarmente), ho versato al mio edicolante la cifra già interessante - per uno studente universitario di 20 anni - di 82.500 lire.
Con questo non voglio colpevolizzare il costo della rivista che anzi.
Ma tengo a precisare che mi piacerebbe (cioè morirei di gioia nel vedere il mio nome su K al fondo della lettera) partecipare in prima persona alla grande giostra di K.
La mia esperienza di giocatore, che grazie ai vostri consigli ha avuto in questi ultimi mesi delle esplosioni di passione incredibili, è passata per diverse fasi della storia dei videogiochi.
Ricordo con un filo di nostalgia il tennis a bacchette, del primo apparecchio che collegai al televisore e mi scende una lacrima ripensando al primo "computer", uno Spectrum 16k che ora giace in cantina sommerso dalle sue cassette e riviste.
Il giro di boa arrivò poi con l'Amiga e i suoi sempre simpatici giochi (saltai diverse notti con superfrog e Sensible Soccer) e poi finalmente, l'anno scorso il primo PC (486 DX33) che, imbottito di mega, scheda sonora e CD-ROM rappresenta la mia seconda ragione di vita, dopo la mia ragazza (non potrei dire il contrario: pena la morte per me e la perdita di un lettore per voi).
Tutto ciò per arrivare a questo: non c'è un motivo particolare per cui vi abbia scritto! Voglio dire che ci sono diverse cosette che vorrei puntualizzare: per esempio sarebbe bello stemperare le polemiche tra Amighisti e PC-isti: io li ho adottati entrambi e penso che si possa vivere bene in pace da entrambe le parti senza combattere o criticare l'altra: il mondo dei videogiochi è bello perché è vario!
Secondo punto, una precisazione che tocca il mio orgoglio di giocatore: nel numero di Maggio '95 avete fatto i complimenti ad un giocatore per aver raggiunto il 58esimo livello del mitico Push-over senza aiuti: bene, senza sminuire il suo record, io senza codici ero rimasto bloccato ad un insormontabile 73esimo livello.
Giuro, ed esclamo: "Date a Cesare quel che è di Cesare!".
Il pensiero finale che vorrei esporre è questo: cercare di non dimenticare il grande passato dei videogiochi seppellendolo sotto centinaia di Gigabyte di grafica e di sonoro, ma portarlo dentro come un gradito ricordo.
Con questo rinnovo i miei complimenti e le mie speranze affidando questo foglio alle sicure mani delle Poste Italiane.
Bye Bye

Luca Vigiani - S.Benigno Canavese (TO)

Sono felicissima di averti dato spazio nell'"Olimpo del K box", come lo definisci tu, e di averti sollevato al ruolo di protagonista. Tuttavia ti invito a continuare ad essere protagonista della "nostra" rivista con lettere zeppe di consigli, critiche, suggerimenti e quant'altro possa servire a migliorare la "nostra" rivista.
Inoltre ti faccio i complimenti postumi per il record a Push-over: adesso il livello di riferimento per tutti i kappisti sarà il tuo... Sono perfettamente d'accordo con te nel ritenere la polemica tra Amighisti e Pc-isti superata o perlomeno superabile. Esiste solo il divertimento videoludico, di cui siamo tutti più o meno fruitori e che si esprime attraverso diramazioni diverse. Quello che conta è sopratutto un discorso di giocabilità, sono perfettamente in linea con il tuo pensiero quando accenni ad una esasperata ricerca della grafica a scapito proprio del divertimento videoludico. Temo che sia un segno dei tempi...
Un grosso kiss (sperando che la tua ragazza non sia gelosa!).

... AND JUSTICE FOR ALL!

Aaaaaaaaargh!! Cosa mi tocca vedere: Mortal Kombat 2 per PC che ha un voto più basso della versione Amiga? Quale occulto meccanismo, quale lurida molla arrugginita scattata nei meandri più oscuri della vostra mente ha permesso che un simile sacrilegio venisse compiuto? Premetto che sono un felice possessore di un 486DX2 66Mhz e Mk2, vorrei fare alcune critiche a proposito della recensione di aprile '95.
1) Chi è quel pazzo omicida che ha scritto che Mk2 è "difficile da utilizzare con il joystick e le tastiere" su PC, quando io e i miei amici in meno di tre giorni siamo riusciti a eseguire tutte, ma proprio tutte, le mosse di combattimento e le Fatality (escluse Babality e Friendship).
2) "Buona la grafica"? Buona? Solo buona? Perché nella recensione per Amiga c'era scritto eccellente? Io le ho provate entrambe e secondo me è meglio la versione PC.
3) Il giudizio "ampia gamma di colpi e personaggi" concesso all'Amiga non è nemmeno menzionata per il PC, così come il "buon sonoro".
4) Le azioni sono definite "ripetitive" solo su PC, (domanda retorica) perché?
Chiariti questi punti vorrei sapere come mai le uniche Babality che mi siano mai riuscite le ho fatte col dettaglio grafico high e la difficoltà Very Hard. E' un caso o no? Mi piacerebbe sapere come si butta nell'acido il nemico nello schermo chiamato "The Dead Pool".

L.V. Beethoven (esaltato!!!)

Bene, caro Beethoven, visto che hai scelto uno pseudonimo musicale ho ritenuto di omaggiarti doverosamente con il titolo affibbiato alla tua lettera, che per i più attenti è anche il titolo di un famoso doppio album dei Metallica. Ma a parte queste disquisizioni "hardeggianti" voglio finalmente svelarti l'arcano. Ovvero perché la versione Amiga abbia avuto un voto, e complessivamente un trattamento, superiore alla versione PC: semplicemente perché sono state recensite da persone diverse, con i loro gusti, le loro preferenze e un pizzico di sana anarchia che non guasta. Qui in redazione ognuno è libero di esprimere le proprie opinioni liberamente, e i giochi vengono assegnati per preferenze personali.
Capita, a questo proposito, che i patiti di picchiaduro siano due: Scarlet (di cui non saprete mai il vero nome) e Riccardo Giletta (di cui non saprete mai il soprannome). Bene, quanto emerso dalle singole recensioni può significare che: forse Scarlet ama i picchiaduro più di Giletta, che forse gli Amighisti sono più generosi a dare i voti che non i loro colleghi Pc-isti, o semplicemente che abbiano giudicato (bene) Mortal kombat 2 secondo il singolo parere soggettivo.
Nel complesso ritengo che comunque MK2 ne sia uscito bene in entrambe le occasioni, la leggera supremazia della versione Amiga è determinata dal fato, più che da questioni di tipo tecnico. Per avere due recensioni confrontabili avrebbero dovuto essere entrambe redatte dalla stessa persona, non è escluso che in seguito si prenda questa graziosa abitudine. Per quanto riguarda i tuoi interrogativi "mortali" forse troverai qualche risposta nel TNT di questo numero, altrimenti non disperare: c'è sempre il doc Kernal in agguato!

L'ISTITUZIONE DELL'ANGOLO DEL RISPARMIO

Cara Silvia, sono un appassionato videogiocatore con continui problemi nel far quadrare il mio esiguo bilancio. Il

problema è che i giochi, specialmente quelli dell'ultima generazione costano troppo, se uno come me spende centotrentamilalire per un videogioco, poi per qualche mese si deve accontentare di leggere le recensioni e sospirare al pensiero: "Ah, come sarebbe bello se potessi permettermelo!".
Perciò il mio consiglio è: perché non aggiungete uno spazio dedicato alle occasioni, magari anche in shareware. Del resto ci sono ottimi giochi in circolazione, anche se non sono dotati di una grafica pazzesca.
E forse proprio per questo più accessibili economicamente.

Paolo Retti - Cuneo

Effettivamente, Paolo, non hai tutti i torti.
Stiamo già pensando di mettere in cantiere una rubrica del genere per venire incontro alle esigenze di "bilancio" di molti nostri lettori ridotti sul lastrico dai prezzi gonfiati a dismisura.
A questo punto vorrai sapere quando partirà questa nuova rubrica, non è così?
Beh, non posso farti troppe anticipazioni, ma secondo me prima della fine dell'estate...

OGNI SCARRAFONCELLO E' BELLO A MAMMA SUA!

Stuzzicantissima Silvia,
ho letto sul numero di Aprile ciò che ti ha scritto Francesco Celoria ed anche io, come lui, posseggo un piccolo 386 che dopo tanti sacrifici ho reso un piccolo gioiellino con SB, SVGA ecc...
Nonostante ciò, però, mi sono accorto che i miei sacrifici sono stati vani, perché alcuni giochi (che sono poi anche i più belli) che dovrebbero girare sul mio gioiellino, non lo fanno!!!
Un classico esempio è SimCity 2000, sulla confezione sta scritto che basta un 386, 4Mb di RAM e SVGA, però se non hai 8 Mb di RAM puoi cambiare la configurazione come vuoi, ma non ti girerà mai! Perciò, oltre a provare i giochi che recensite sui cosiddetti "mostri" di hardware, provateli anche sugli "scarrafoncelli" come il mio.
Poi ti volevo chiedere come mai le software house non riescono a fare giochi belli e allo stesso tempo capaci di "girare" su configurazioni di hardware accessibili.
E che c... cosa devo pensare, che i programmatori delle maggiori software house che ho sempre ammirato siano diventati degli incapaci?

Antonio Faranna - Napoli

Caro Antonio, hai proprio ragione ad infervorarti contro questa assurda tendenza a previlegiare la grafica a fronte di una giocabilità spesso scandalosa.
Da quel che posso ricavare leggendo la corrispondenza, questo è il motivo di maggiore scontento dei lettori.
E del resto è piuttosto comprensibile, specialmente coi prezzi che corrono...
Speriamo che qualcosa cambi e che anche gli "scarrafoncelli" siano presi in debita considerazione.
Per quanto ci riguarda abbiamo preso una posizione abbastanza decisa contro l'abuso dell'hardware, segnalando i casi in cui la richiesta è eccessiva con il famigerato bollino viola (K-hardware).
Ti ringrazio infine per la stuzzicantissima... mai aggettivo fu più appropriato...

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 75 MHZ PCI
HD 540 - 8MB - SVGA PCI -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.2.990.000 + 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
Aladdin A1200	75.000	85.000
ATR	65.000	
Big Red Adventure		75.000
Bill Ted Adventur		39000
Cannon Fodder II	75.000	85.000
Club Football	55.000	65.000
Dawn Patrol	95.000	105.000
Descent		85.000
Dreamweb	75.000	105.000
Dylan Dog		30.000
Earth Invasion		59.000
European Chal.Kick Off III	55.000	65.000
F1 World Championschip	65.000	
Falcon + data disk	30000	
Fantasy Empire		60.000
Fifa Int. Soccer	75.000	85.000
Football Glory	65.000	85.000
Frontier 1° Encounter Ita		95.000
Globdule		35.000
Harpoon 2		105.000
Hill Street Blues	10.000	
Hokum Ka-50		95.000
Indy Action		49.000
Iron Assault		95.000
King Pin	35.000	
Manchester United	75.000	95.000
Menzoberanzan		55.000
Moonbase	20.000	
Mortal Kombat II	65.000	65.000
Mr.Nutz	45.000	
Night Shift		39.000
Overlord	95000	115.000
Powerdrive	75.000	75.000
Rally Championship	65.000	75.000
Re Leone A1200	75.000	85.000
Rise Of the Triad		75.000
Sensible Golf	75.000	
Sensible World Soccer	75.000	
Space Simulator		115.000
Super Karts		115.000
Super Street Fighter II	85.000	
Super Street Fighter II Turbo		95.000
Tex Willer		30.000
The manager Ita		49.000
Time Quest		30.000
Tower Assault	45.000	85.000
Virtual Pool		125.000
Wing Of glory		145.000
Wizardry VI	20.000	20.000
Zorro		95.000

TITOLO CD ROM	
Alone In The Dark III	135.000
Apache Longbow	95.000
Bio Force	145.000
Chaos Control	95.000
Cyberia	115.000
Dark Force	105.000
Deadalus Encounter	125.000
Disc World	135.000
Dragon Lore Ita	105.000
Fighter Wings	95.000
Flashback	85.000
Flight Of The Amazon Queen	95.000
Flight Simulator 5.1	105.000
Flight Unlimited	**126.000**
Full Throtten Ita	**146.000**
FX Fighter	**106.000**
Hi-Octane	**126.000**
Insect Adventure	95.000
Jump Raven	105.000
King quest VII Ita	125.000
Kit Lucasfilm Ita	**60.000**
Klick & Play	95.000
Last Dinasty Ita	**136.000**
Legend Kyrandia III	125.000
Little Big Adventure	145.000
Lost Eden	95.000
Master Of Magic	115.000
NBA Live 95	145.000
NCAA Basketball	95.000
Ocean Adventure	95.000
Orion Cospiracy	95.000
Pinball Fantasie Deluxe	95.000
Pirotecnica	115.000
Psycho Pinball	95.000
Ravenloft II	115.000
Sim Tower	105.000
Simon The Sorcerer II	Tel.
Slam City	85.000
Space Ace	115.000
Space Quest VI	Tel.
Startreck Next Generation	125.000
Strip Poker Pro	65.000
Tank Commander	85.000
Transport Tycoon Ita	85.000
Ufo II Ita	95.000
Under Killing Moon Ita	165.000
Virtual Chess	105.000
War Craft	95.000
Wing Commander IV	Tel.
World Hockey 95	95.000

DISPONIBILI NUMEROSI TITOLI PER CD-I PHILIPS

CYBER MASTER

Torna come sempre il vostro affezionato Cyber Master. Si stanno avvicinando le vacanze estive e molti di voi si chiederanno dove va a trascorrere le ferie un Cyber Master. Non so, sono molto indeciso tra l'Oceano siderale di Plutone, e la pensione "Giovanna" di Cesenatico...

Cyber Master

UN TRUCCO PER LUPO ALBERTO

Supremo Cyber Master
Ti prego, mandami a casa le fatality di personaggi di Mortal Kombat II per Amiga 500. In più qualche trucco per Lupo Alberto.
Ti supplico!!! Rispondimi super Cyber Master.

Enrico Sartori - Vicenza
Caro Enrico, per quanto riguarda le fatality di Mortal Kombat 2 per Amiga, se hai acquistato il numero 73 di K, dovresti già essere a posto.
Invece eccoti un trucchetto per il simpatico lupastro blu suggerito da Silvio Baldini di Modena: durante il gioco scrivi SPECTRUM, poi premi il tasto L, in questo modo avrai vite infinite. Premendo M tempo illimitato e premendo T l'invincibilità. Con i tasti numerici si saltano i livelli.

Novità

Postal Dream

Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer

ECCEZIONALE
60 giochi con manuali in italiano in confezione da 10 cassette L. 14.000
Disponibile "6 confezioni" in diverse versioni per un totale di 360 giochi

AMIGA

Oltre 200 prodotti per soddisfare le più svariate esigenze per tutti i possessori di: Amiga - PC - C 64

DRIVE ESTERNO AMIGA PASSANTE cod. DRI03G • L. 144.000
COMMODORE AMIGA CD 32 cod. CD32 01F • L. 490.000
ESPANSIONE INTERNA PER AMIGA 2000/3000 cod. ESP08F • L. 320.000
Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb
ESPANSIONE ESTERNA PER AMIGA 500 - 500 plus - 1000 cod. ESP04F • L. 295.900
Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb.
Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mbper Amiga 500/Plus e 1000
SLOT MULTIPORTE cod. SLT01L • L. 129.000
Da questo momento con questo slot autoalimentato la tua 500/PLUS/1000, più i vari moduli ESP 04F può arrivare a 10 Mb. (porta passante per hard-disk, può alimentare HD o Amiga)
SINTONIZZATORE TV cod. TUN01L • L. 176.000
Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

FANTASTICO
ESPANSIONE VELOCIZZATRICE PER AMIGA 1200 - 32 bit cod. ESP09F L. 315.000
Vi offriamo una delle più versatili espansioni per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 315.000 La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.

Per RAM DI ESPANSIONE e COPROCESSORI telefonare.

Memory Card per 600/1200
Espansioni PCMCIA per Amiga 600.
La tua Amiga 600 con 2 soli Mega non ce la fa piu' ? Dagli delle vitamine e le sue prestazioni cambieranno (lo stesso prodotto é utilizzabile per Amiga 1200)



cod. ESP05F L. 183.600 | cod. ESP06F L. 324.900 | cod. ESP07F L. 608.200



Tutti i marchi citati sono dei legittimi proprietari

Ordina oggi stesso uno degli accessori qui riportati, riceverai GRATUITAMENTE a casa il catalogo Postal Dream

con Postal Dream
Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer
Ordinare è facile
Tutti i giorni dal lunedì al venerdì
dalle ore 9,00 alle ore 12,30 • Dalle ore 14,30 alle ore 19,00
Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

• per telefono 035/32.17.06
• per fax 035/32.17.09
• per posta Via Correggio, 13 24068 SERIATE (Bg)

C 64 ACCESSORI PER C 64

• ALIMENTATORE	L. 36.700
• REGISTRATORE	L. 47.700
• CARTRIDGE tipo NIKI	L. 33.000
• CARTRIDGE tipo FINAL	L. 37.500
• CARTRIDGE allinea testine	L. 21.000
• RESET DI MEMORIA/DUPLICAT.	L. 7.900
• PENNA OTTICA CON CASSETTA	L. 15.700
• PROVA JOYSTICK	L. 14.500
• JOYSTICK RAMBO	L. 23.500
• JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN.	L. 26.500
• MOVIOLA	L. 12.000
• COVER C64 NEW/OLD	L. 9.800
• COVER PER REGISTRATORE	L. 4.900

CAVERIA IN GENERE per Amiga PC e C 64

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome
indirizzo | N° civico
città | (Prov) | C.A.P.
pref. | telefono

cod. accessorio	computer	prezzo

☐ pagherò al postino in contrassegno
☐ allego ricevuta vaglia postale
☐ allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

☐ spese postali di spedizione L. 8.000
☐ spese postali spedizione di invio urgente L. 13.000
☐ spese di spedizione con corriere espresso L. 18.000

I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA
totale

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI K

UFO PER AMIGA

Traslucido Cyber Master
E' uscito UFO per Amiga 500? Se sì, quanto costa? Ti prego rispondimi al più presto!
Alessandro Fedeli

Per quanto riguarda UFO: enemy unknown, è uscita una versione della Microprose per tutti gli Amiga con almeno 1 Mb di RAM.
Contento?

PICCHIA DURO A CONFRONTO

Arcifusto Cyber Master
Nel numero di Aprile mi hai consigliato il picchiaduro "Rise of the Robots", ma ho sentito che ha problemi di giocabilità, quindi, prima di comprarlo vorremmo conoscere la tua opinione.
Rispondici!
Stefano & Francesco - Trento & Trento

Cyber Master & Cyber Master è qui ai vostri ordini per esaudire ogni vostro desiderio. Per quanto riguarda Indy, non c'è nulla di nuovo all'orizzonte, tranne un buon platform per console di cui abbiamo parlato qualche numero fa. Per quanto concerne invece Rise of the Robots, forse non avrà la stessa giocabilità di One Must Fall, ma a me personalmente è piaciuto...

INNOCENT UNTIL COUGHT

Onnipotente Cyber Master
Come si fa a prendere i titoli dentro la banca, protetti come sono dai raggi laser invisibili?
Grazie.
Inoltre, dove posso trovare la soluzione di King's Quest 5 e 6?
Grazie due volte.
Fabrizio Famulari - Messina

Caro Fabrizio
Per raggi invisibili credo che tu intenda le cellule fotoelettriche a sinistra, nella cripta della banca. Per disattivarle basta che utilizzi su di esse la farina, successivamente puoi entrare in banca e prendere i titoli.
La farina l'avrai precedentemente presa nella stazione di polizia, parlando con l'agente seduto dietro il banco.
Le soluzioni di King's Quest 5 e 6 sono state pubblicate rispettivamante sui numeri 34 e 47, se vuoi puoi provare a richiederli all'ufficio arretrati.

ANOTHER WORLD

Illustre Cyber Master
rispolverando i miei vecchi giochi, mi è tornato tra le mani "Another World", ma non trovo le password! E' la versione per PC. Lo so, è molto vecchio e forse chiedo troppo!
Mille grazie comunque!
Gianfranco Righetti

Purtroppo le password sono state fagocitate dal mostruoso ammasso di carta che invade da sempre la nostra redazione e dubito fortemente che salteranno fuori. Un nostro redattore giura tuttavia di ricordarsele tutte a memoria o quasi. Beh, io te le riferisco così come me le ha snocciolate lui, spero che funzionino:

LDKD HTDC CLLD LBKG XDDJ FXLC
KRFK KLFB TTCT XRJT HBHK TFBB
TXHF CKJL LFCK

SUB ZERO E SONYA

Super Cyber Master
con Mortal Kombat I, non riesco a fare la scivolata di Sub Zero e le mosse con la fatality di Sonya. Potete aiutarmi?
Giacomo Galloppa - Macerata

Ma perbacco! Sono qui per risolvere il tuo problema.
Dunque per i joystick con due pulsanti prova: INDIETRO, GIU', INDIETRO, FUOCO.
Per i joystick con un pulsante e le tastiere prova: INDIETRO, GIU', INDIETRO, PUGNO ALTO.
Mentre per quanto riguarda Sonya prova:
Per i joystick con due pulsanti: INDIETRO, INDIETRO, AVANTI, AVANTI, FUOCO.
Per i joystick con un pulsante e le tastiere prova: INDIETRO, INDIETRO, AVANTI, AVANTI, BLOCCO.

DARK FORCES

Darkoso Cyber Master
Sono bloccato al quadro delle prigioni di "Dark Forces", ho ben 4 chiavi ma non riesco a trovare il modo per arrivare alla cella giusta. Mi blocco davanti ad una porta, nel blocco indicatomi, che non si vuole aprire.
ti prego, aiuto!
Massimiliano Dominici - Roma

Per alleviare le tue pene ho chiesto aiuto ad un amico di vecchia data, il caro Darth Vader, alias cappuccetto nero. Insieme abbiamo messo giù a quattro mani la soluzione di Dark Forces, per aiutare tutti i disperati "ribelli" come te che sognano di mettere in ginocchio l'esercito della Morte Nera.

Il Gioco Dell'anno

Extralarge Cyber Master
Vorrei sottoporti un interrogativo di una difficoltà tremenda: secondo te quale sarà il gioco dell'anno, quello di cui si parlerà di più, che venderà di più, insomma che complessivamente avrà più successo?
Giorgio Fedeli - Piacenza

Domanda non da uno, ma da due milioni di dollari. Che dire, al momento il gioco che secondo me ha più di ogni altro segnato questo 1995 è Dark Forces, che ha saputo rinnovare e forse anche superare i fasti del gloriodo DOOM, di cui peraltro si aspetta con ansia il terzo capitolo.
Non trascurerei neanche Full Throttle e Bioforge. E poi ci sono tutti i giochi che ancora devono uscire, alcuni dei quali veramente forti: Last Dynasty, di cui stiamo parlando da due numeri, Wing Commander 4.
Però se devo fare un nome, e solo uno, allora dico The Dig, il prossimo capolavoro della Lucas Arts che dovrebbe arrivare nei negozi a Natale. Tra sei o sette mesi mi dirai se non avevo ragione...

Quarantine

Scattante Cyber Master
Sto giocando ininterrottamente a Quarantine ma non so come uscire dal primo schema, che ormai conosco a memoria, anche perché quando con il mio taxi arrivo alla stanza dell'exit mi chiede una password.
Illuminami, te ne supplico!
Gabriele Bellumori - Firenze

Eccoti le password per Quarantine.
Livello 2 THE PARK OMNICORP IS ALL KNOWING
Livello 3 OLD KEMO KEEP THE OPPRESSOR OPPRESSING
Livello 4 PROJECTS THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
Livello 5 WHARFHAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY
Livello 6 OUTSIDE KEMO KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT

Lodi, Lodi, Lodi

(non inteso come ridente cittadina)
Inimitabile Cyber Master
volevo dirti, che non sopporto chi, come qualcuno ha fatto nel numero di Marzo, critica le tue stupende cornici di colori, che danno senz'altro un tocco di allegria al giornale. Infine: ho sfogliato molti giornali di questo settore, ma non ce n'è per nessuno, ecco perché sei... (vedi sopra!)
Stefano L. - Trento

La tua lettera non può che farmi un enorme piacere e stimolare i miei circuiti periferici... in effetti l'abbondanza di colori è proprio una delle caratteristiche del mio spazio della posta, mentre Silvia (vai con le frecciate) si ostina a tenere quei fondi monocromatici tristissimi. Non capisco come mai continuino a seppellirla di lettere, sarà forse perché lei è alta, ha degli occhi bellissimi e assomiglia a una top-model, mentre io no...

Prince Of Persia 2

Aiuto Cyber Master!
Da quasi un anno gioco a "Prince of Persia 2". Puoi aiutarmi? Sono bloccata alla torre verde: il mio sosia mi intrappola in una scacchiera. Se cado giù, in un buco c'è un ragno con 2 guardie... Avanti ci sono pezzi di ghiaccio e di cristallo con alcuni miei sosia...
Ti prego rispondimi.
Francesca Zedda - Cagliari

Francesca ho una brutta e una bella notizia per te. La brutta è che nessuno di noi ha mai terminato Prince of Persia 2. Quella bella, invece, è che abbiamo una serie di cheat pronte per essere usate.
Innanzitutto quando inizia il gioco digita: "prince YIP-PEEYAHOON" e dai l'enter questa parola chiave attiva le cheat. Se non funziona puoi provare a digitare: "prince MAKINT".
A questo punto le chiavi sono date dalle seguenti combinazioni di tasti:
Shift + T (Punti extra)
Alt + N (Salti al livello successivo)
+/- (Aumenti/Diminuisci il tempo)
K (Uccidi tutti i nemici nella schermata)
R (Resusciti)

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

HI-OCTANE

GARA AUTOMOBILISTICA FUTURISTICA 3D



POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN RETE FINO AD 8 GIOCATORI

PC - CD ROM TUTTO IN ITALIANO

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

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

PERGIOCO®



VENDITA TELEFONICA PER L' ITALIA

tel. 02 / 29.52.42.56

ATTIVA AGOSTO *(tranne dal 10 al 20)*

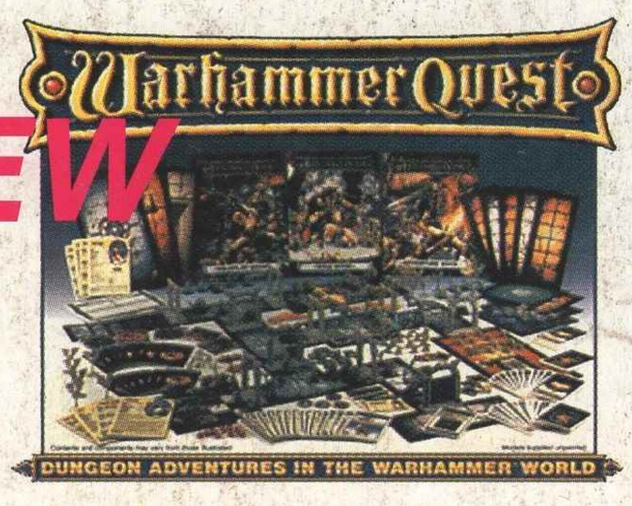
VIDEOGAMES

NUOVI ARRIVI NUOVI PREZZI

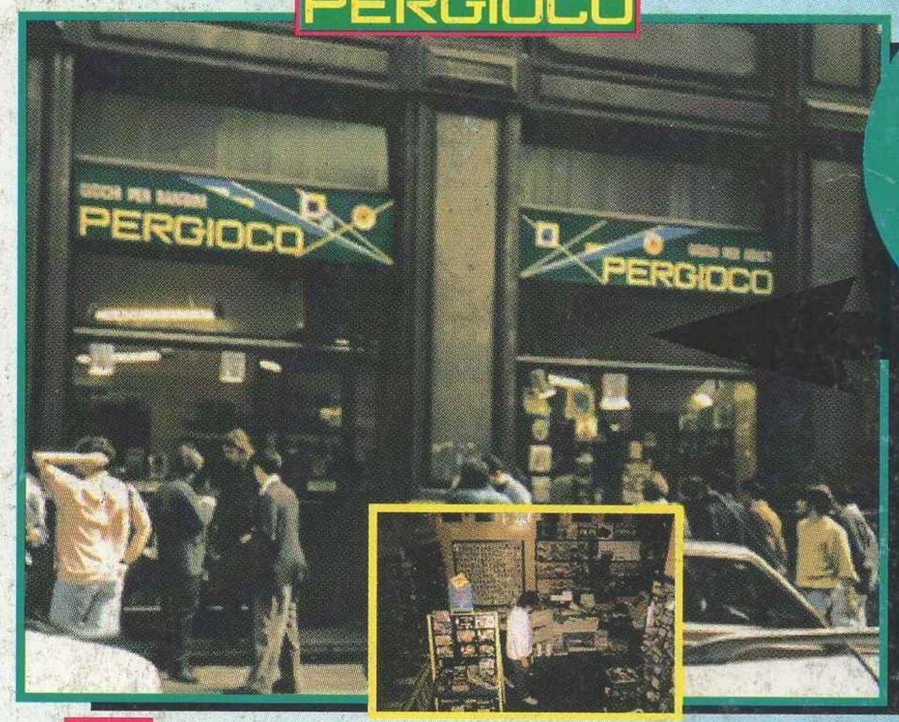


MONDI E VIDEOMONDI
LUDICI
MAGIC E TUTTI I CARDGAMES
MINIATURE E GIOCHI DI RUOLO
BOARDGAMES E WARGAMES

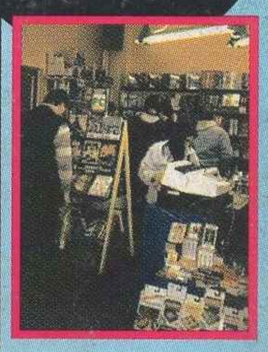
NEW



PERGIOCO DOVE



APERTO AGOSTO *(tranne dal 13 al 16)*



1 MILANO *via San Prospero 1*

MM1 Cordusio, angolo via Dante

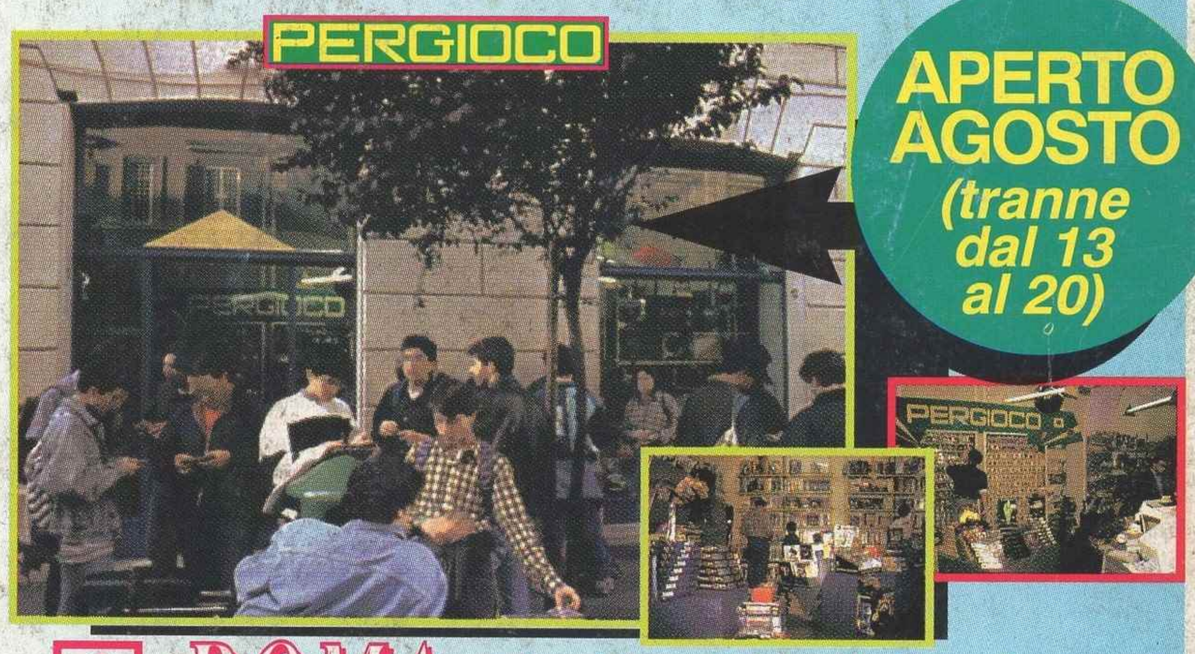


Vedi l'insegna, scendi lungo la scala, oltrepassa il portone rosso, entra nel dungeon di PERGIOCO.

APERTO AGOSTO *(tranne dal 10 al 20)*

2 MILANO *via Aldrovandi*

MM1 Lima, angolo via Plinio



APERTO AGOSTO *(tranne dal 13 al 20)*

3 ROMA *via Degli Scipioni 109*

Metro Ottaviano, Quartiere Prati