

CONTIENE PC CD-ROM

# THE GAMES machine

SETTEMBRE • N°100

Lire 14.900

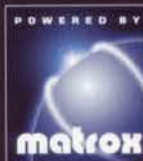


100

**CENTO VOLTE TGM!  
NUMERO SPECIALE DA 256 PAGINE!**

# Emozioni 3D & video senza confronti

Con il nuovo acceleratore Matrox Mystique 220 ... ti diverti alla grande!



Solo la potente tecnica Bus Master Scatter Gather di Matrox ti fa sperimentare velocità 3D da campioni! Con Mystique 220 puoi giocare ancora meglio con tutti i titoli 3D compatibili con Direct3D e DirectDraw, ti esalti con i numerosi titoli ottimizzati per l'esclusiva accelerazione Matrox, apprezzi ancora di più i tuoi indimenticabili giochi DOS, hai un nuovo portentoso corredo di programmi per tutti i gusti, espandi la memoria fino ad 8 MB per apprezzare i nuovissimi giochi che utilizzano in modo intenso le texture...Oppure, con il modulo video Rainbow Runner Studio fai di tutto, di più e giochi anche sul grande schermo TV!

Oltre 20 anni di esperienza, oltre 225 riconoscimenti internazionali: il nome Matrox è garanzia di tecnologia all'avanguardia, affidabilità e facilità d'uso. Scegli il leader dell'accelerazione grafica e video. Scegli Matrox.



Lire  
319.000  
4MB

## Matrox Mystique 220

- Ideale per giochi 3D, Windows 95, video MPEG e molto altro ancora!
- Potenti driver, sempre aggiornati, per tutti i sistemi operativi
- In più: 2 titoli completi, demo di giochi D3D, programmi per divertirsi e navigare!



Lire  
469.000

## Matrox Rainbow Runner Studio

- Modulo per Mystique e Mystique 220
- Ideale per montaggio video, video-comunicazione, uscita da PC a TV, cattura video ed immagini, riproduzione MPEG hardware
- In dotazione 4 software di pregio

I migliori software in dotazione



# matrox

<http://www.matrox.com/mga/italia>

I prezzi suggeriti per la vendita sono IVA inclusa  
Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari

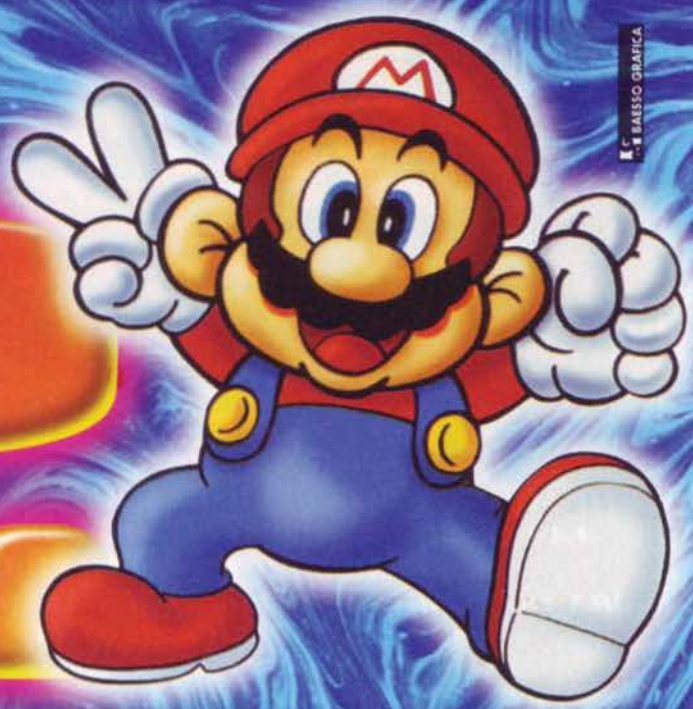
# SMAU97

pad. 11/1 Stand G-03

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.



3G electronics s.r.l.  
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano  
Tel. (02) 55219483 - Fax (02) 57301343  
BBS: (02) 57301353  
email: 3gelectronics@beg.it



# QUEEN



computer software & games

www.queencomputer.it

**DAL 1 SETTEMBRE!  
QUEEN COMPUTER RADDOPPIA  
CON UN NUOVO PUNTO VENDITA  
ANCORA PIU' GRANDE ANCORA PIU' RICCO!**

**CORSO FRANCIA, 3 - TORINO**  
telefono 011-4477040 • fax 011-4477041

**largo TURATI, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 • fax 011-3199158**

F. C. BASSO GRAFICA

# SPEEDBOAT Attack

**OVVERO: LA FORMULA 1 IN ACQUA!**

IMMAGINATE DI GUIDARE UNA MACCHINA DI F1: LA FORZA BRUTA DELL'ACCELERAZIONE, LA VELOCITA' CHE SFIDA LE LEGGI DELLA FISICA E UNA DECELERAZIONE TALE DA FAR SEMBRARE UN AEREO DA CACCIA UN GIOCHETTO PER BAMBINI. ORA TRASFERITE TUTTO QUESTO NELLA CARENA DEI MOTOSCAFI DA CORSA PIU' "CATTIVI" CHE ABBIANO MAI SOLCATO LE ACQUE: QUESTO E' 'SPEEDBOAT ATTACK'!



- 10 diversi tracciati in ambientazione 3D.
- Gare in condizioni atmosferiche diverse.
- 5 motoscafi, ciascuno con specifiche caratteristiche di manovrabilita'.
- Opzione MMX per una grafica di gioco potenziata con sensazionali effetti video, come fori di proiettile o schizzi d'acqua.
- Opzione per 6 giocatori (in rete o via Internet) o, ancora, per 2 giocatori insieme grazie all'opzione split-screen.



**Software&co**

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



PC CD-ROM  
MANUALE IN ITALIANO



CENTO PER TUTTI  
TGM PER UNO

**Un anniversario è un po' come un bilancio d'esercizio - seppure dal sapore più evocativo.**

**EDITORE:**

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

**DIRETTORE RESPONSABILE:**

Roberto Ferri ferri@digibank.it

**DIRETTORE ESECUTIVO:**

Massimo "Max" Reynaud lestat@digibank.it

**CAPO REDATTORE:**

Stefano Silvestri ssilvestri@digibank.it

**REDATTORI:**

Marco Auletta rulla@digibank.it  
 Alex Rossetto alexrossetto@digibank.it  
 Andrea Della Calce adellacalce@digibank.it  
 Mirko Marangon tgmtrmb@digibank.it  
 Massimo Svanoni xam@digibank.it  
 Marco Re Depaolini red@digibank.it  
 Mauro Bossetti mbossetti@digibank.it  
 Alessandro La Spada alaspada@digibank.it  
 Davide Solbiati shazam@galactica.it  
 Davide Corrado konrad@digibank.it  
 Paolo Besser paolone@digibank.it  
 Stefano Lisi slisi@digibank.it  
 Jacopo Prisco sandman@galactica.it  
 Massimo Nichini nichini@mbbox.vol.it  
 Andrea Fattori, Emiliano Nencioni,  
 Fabio Simonetti, Matteo Esposito,  
 Alex Polli, Raffaele Sogni.

**SEGRETARIA DI REDAZIONE:**

Roberta Zampieri

**REDAZIONE:**

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

**CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:**

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

**PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:**

Designer Bellafante Angelo  
 Via Pordenone, 15 - 20132 Milano  
 Tel. (02) 215.54.47  
 Fax. (02) 215.56.62

**FOTOLITO:**

Litomilano - Brugherio (MI)

**STAMPATORE:**

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

**DISTRIBUZIONE:**

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

**ABBONAMENTO:**

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

Nella quotidiana difficoltà a vivere in modo pulsante quello che il presente ci offre, non è raro affidarsi a sigilli cristallizzatori che scandiscono e delimitano lo scorrere del tempo: delle boe capaci di indicare un prima e un dopo, indipendentemente dal significato che a loro si voglia effettivamente attribuire. Da questo punto di vista, per una rivista mensile come la nostra, il numero *cento* non può non rappresentare un appuntamento di un certo spessore: un motivo di riflessione per quello che si fatto e, al tempo stesso, di proiezione verso quelli che, a partire dal prossimo mese, saranno i secondi cento numeri di TGM.

Al di là della copertina argentata e il nuovo record sul numero di pagine complessivo, l'articolo che riassume la nostra storia - e, ancor prima, buona parte di quella dei videogiochi - ha riproposto in successione così drammaticamente accelerata l'ultimo decennio da lasciarmi intimamente frastornato. Dubito di poter trasmettere le appannate sensazioni che provo in questo momento, dinanzi a queste 100 copertine che ho vissuto da protagonista fin dal numero undici e poi nel ruolo di capobanda a partire dal trentacinque. Ma non avrebbe nemmeno troppo senso, visto che, per tutti coloro che ai tempi la comprarono, quella rivista con in copertina *Wicked* avrà avuto un significato sicuramente diverso da quanto non abbia invece rappresentato per me. Cosa sia TGM dal di fuori, dagli occhi di voi lettori che ci seguite da più o meno tempo, non mi è ormai dato di sapere, ma quello che mi rimane di un collage di mille foto e recensioni, redattori e pelandroni, viaggi e interviste, nottate, editoriali, fatiche e conquiste, è un senso di unità e dedizione che non credo possano definirsi abituali per una redazione di una rivista.

Vorrei ricordare tutti coloro che hanno reso famose queste pagine, perché credo che se lo meritino, ma dall'oscurità di una casa editrice desolatamente vuota, nell'irrespirabile aria di un agosto inoltrato, mi torna in mente l'ultima puntata di *Daitarn 3...* Il fatto di essere l'unico qui, adesso, mi fa sentire tremendamente vecchio, o forse - solo - eternamente bambino. Non riesco a trovare né la forza né la lucidità di pescare nei miei ricordi, scusate. Poco male, le pagine di TGM - almeno loro - non dimenticheranno mai nessuno di noi, firma bidimensionale per sempre impressa in una qualche pagina patinata. Un'eccezione per il Raffo, visto che è in partenza per il servizio militare; su TGM si è visto poco, ma è stato e sarà sempre uno dei nostri. La redazione vive delle sue regole, delle sue gerarchie e delle sue ordinanze, c'è sempre chi entra e chi ne esce, ma chi merita - in qualche modo - rimane.

Grazie a tutti coloro che sono cresciuti con noi, grazie a tutti coloro che ogni numero ci scoprono in edicola, grazie a voi tutti che state leggendo questo glorioso numero cento: noi abbiamo fatto ancora una volta del nostro meglio. Buona lettura,

Max Reynaud

# Il futuro sta per diventare Storia

La leggendaria spada di Excalibur è stata trafugata in un'altra dimensione. Solo voi potrete impedire il susseguirsi di eventi disastrosi che avverranno se la spada non verrà ritrovata.

# EXCALIBUR

2555 AD



Electronic Studios

**P**iù di 300 locazioni di gioco, oltre 50 diversi personaggi.

**S**traordinario realismo delle immagini che, insieme agli incredibili giochi di luce, rendono 'Excalibur' un prodotto mozzafiato, capace di dare la sensazione di vivere l'avventura in prima persona.

**I**ntriganti sezioni puzzle impegneranno a fondo le vostre capacità intuitive, nonché la vostra abilità con le armi.

**I**l gioco è ottimizzato per l'utilizzo delle schede video acceleratrici 3D, come la 3DFX e la Voodoo.

**Software&co**

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

**DIVER  
TIMEN  
TO**

**PC CD-ROM  
COMPLETAMENTE IN ITALIANO**

# INDICE

SILVER DISK	11
VOCI DI CORRIDOIO	20
TGM HISTORY	31
PREVIEW	87
REVIEW	131
AMIGA NEWS	202
TALENT SCOUT	208
TIPS	222
BOVABYTE	240
CMANICORNER	242
MUSIC MACHINE	244
TGM MOVIE	246
TECNOTIGIEMME	250
TGM MAIL	253
AMIGA	
FLYIN' HIGH	204
TESTAMENT	206

## PC

AGENT ARMSTRONG	157
ATOMIC BOMBERMAN	191
BROKEN SWORD II	142
CONSTRUCTOR	138
GUT'N'GARTNERS	165
HARDCORE 4x4	183
I MUPPET NELL'ISOLE	
DEL TESORO	198
IF22	161
IGNITION	186
LANDS O LORE 2	131
LBA 2	146
LINKS LS 98	170
SUPER PUZZLE FIGHTER	194
TONE REBELLION	179
TRUCKS	153
VIRTUA FIGHTER 2	173

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

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

### PRESENTAZIONE:

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

### GRAFICA:

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

### SONORO:

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

### GIOCABILITA':

sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

### LONGEVITA':

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



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



5/5 Indica un giudizio entusiastico



4/5 Indica un giudizio molto convincente



3/5 Indica un giudizio discreto



2/5 Indica un giudizio nel complesso soddisfacente



1/5 Indica un giudizio non soddisfacente

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle cinque voci: Presentazione, Grafica, Sonoro, Giocabilità, Longevità.



SMDFLMASKDJFLSAKDFLMKA-SFLMKJDFLMKASJDFLMKSJDFKASJDLFKJASDLF-SALDFKJLSAKDFJLSKDFLKSJDFMKJASDMFKJASDKFJASMDLFSADFLKJDFSAFKJSLDFKSLDF



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

# PERGIOCO

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

**DIAMOND MONSTER 3Dfx**  
Acceleratore 3D 399.000

**DIAMOND STEALTH 3D**  
Scheda video 199.000



## Accessori hardware

DIAMOND MONSTER 3D Euro Bulk	399.000
DIAMOND MONSTER 3D FULL	449.000
DIAMOND MONSTER 3200 SOUND	359.000
DIAMOND STEALTH 3D	199.000
MATROX MYSTIQUE 4Mb	299.000
MATROX MYSTIQUE Esp. 2Mb	109.900
SOUND BLASTER 16 VALUE PnP	149.000
SOUND BLASTER AWE32 PnP	259.000
SOUND BLASTER AWE64 PnP	339.000
SOUND BLASTER AWE64 Standard	279.000
SOUND BLASTER AWE64 Value	279.000
CH FORCE FX	399.000
GRAVIS PC PRO JOYSTICK	39.900
PC COMMANDER PLUS	39.900
THRUSTMASTER F-22 PRO	309.900
THRUSTMASTER TOP GUN	79.900
THRUSTMASTER X-FIGHTER	89.900
WINGMAN EXTREME DIGITAL	99.900
MOUSE HOME MICROSOFT	44.900
PILOT MOUSE	44.900
GRAVIS PC GAMEPAD	39.900
GRAVIS PC GAMEPAD PRO	64.900
POWER STATION	74.900
SIDEWINDER GAMEPAD	89.900
THUNDERPAD	39.900
THUNDERPAD DIGITAL	49.900
MAD CATZ VOLANTE PC	129.000
PERMMER CON PEDALIERA	149.900
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	179.500
THRUSTMASTER T2	249.000

## Arcade

3D ULTRA PINBALL	24.900
3D ULTRA PINBALL Creep Night	74.900
ALIEN TRILOGY	59.900
ALPHA STORM Win'95	39.900
ASTERIX & OBELIX Win'95	69.900
AXELERATOR	69.900
BANZAI BUG Win'95	69.900
BLOOD Americano	79.900
BLOOD Italiano	89.900
CARMAGEDDON Italiano	99.900
CYBERMAGE Italiano	39.900
DARK FORCES	49.900
DARKLIGHT CONFLICT	99.900
DEATH RALLY	39.900
DESCENT	24.900
DESCENT 2	49.900
DIE HARD TRILOGY Win'95 Italiano	94.900
DOOM: ULTIMATE DOOM	29.900
DOOM II	39.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	69.900
DUKE NUKEM 3D Man.Ital.	49.900
DUKE NUKEM 3D Plutonium Pak	49.900
DUKE NUKEM 3D Atomic Edition	79.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	49.900
DUKE NUKEM Duke It out in D.C.	49.900
DUKE NUKEM DukeZone	39.900
DUKE NUKEM Nuke It 1000	39.900



**MILANO**  
via SAN PROSPERO 1  
MM1 Cordusio ang. via Dante



**MILANO**  
via ALDROVANDI  
MM1 Lima ang. via Plinio



**BRESCIA**  
via TRIESTE 4/A  
angolo via X Giornate

## PC CD ROM da sempre esclusivamente gli originali!

DUKE NUKEM The Apocalypse	49.900	SCORCHED PLANET Italiano	49.900	... CIELO, TERRA & MARE		ACE VENTURA Italiano	69.900
DUKE NUKEM Xtreme	49.900	SCORCHER	24.900	1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900	AD&D COLLECTOR'S EDITION	94.900
EARTH SIEGE 2	29.900	SLAM TILT Win'95	39.900	A-10 CUBA! Win'95	89.900	AD&D CORE RULES	69.900
EARTH WORM JIM 1 & 2	49.900	SONIC & KNUCKLES COLLECT.	79.900	ACES COLLECTION	59.900	AD&D EYE OF BEHOLDER Trilogy	49.900
EXHUMED	74.900	SONIC CD Win'95	49.900	AH-64D LONGBOW	49.900	AD&D MASTERPIECE Collection	49.900
FLASHBACK	24.900	SPACE JAM Italiano	59.900	AIR WARRIOR II Win'95	99.900	ALBION	64.900
FX FIGHTER TURBO Italiano	39.900	SPEED DEMONS	29.900	AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900	ALIEN INCIDENT	29.900
GRID RUN Win'95	39.900	SPEEDSTER	74.900	AIRLINE SIMULATOR	99.900	ALONE IN THE DARK TRILOGIA	79.900
HELLBENDER Win'95	69.900	STAR GUNNER	49.900	AIRSHOW	74.900	ALONE IN DARK SHADOW COMET	29.900
HERETIC Shadow Serpent Riders	29.900	STELLAR DEFENSE II	14.900	APACHE	34.900	ANIMAL	59.900
HUNTER HUNTED Inglese	29.900	STREET FIGHTER 2	24.900	ATF + NATO FIGHTERS	89.900	ARK OF TIME	69.900
I PUFFI	69.900	STRIKE POINT	49.900	ATF Advanced Tactical Fighter	49.900	ATLANTIS	94.900
INDEPENDENCE DAY	79.900	SUPER BUBSY	49.900	BACK TO BAGHDAD Inglese	49.900	AZRAEL'S TEAR	49.900
INTERSTATE 76 Man.Ital.	69.900	T-MEK	29.900	BAD MOJO	24.900	BAD MOJO	24.900
IRON & BLOOD AD&D Ravenott	49.900	TEKWAR	24.900	BUSINESS JET	49.900	BETRAYAL AT KRONDOR	19.900
KRAZY IVAN Win'95	59.900	TELETRASPUFFO Italiano	59.900	CESSNA CUSTOM KIT	59.900	BIOFORGE	49.900
L.A. BLASTER	49.900	TERRACIDE Win'95	99.900	CLASSIC WINGS	79.900	BLUE ICE Italiano	49.900
LAST RITES	34.900	THE CROW City of Angels Win'95	89.900	COMANCHE 3 Inglese	89.900	BROKEN SWORD Italiano	79.900
LEMMINGS 3D	39.900	THE INCREDIBLE HULK	49.900	COMANCHE 3 Italiano	99.900	BROKEN SWORD Italiano parlato	99.900
LOST VIKINGS 2	69.900	TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD	49.900	DAWN PATROL Head to Head	34.900	BURIED IN TIME	29.900
MAD DOG MCCREE 2	24.900	TILT	29.900	EF2000 + TACTCOM	79.900	CHRONICLES OF THE SWORD Ita	99.900
MAGIC CARPET 2	49.900	TIME COMMANDO	49.900	F-22 LIGHTNING 2 Italiano	99.900	CHRONOMASTER Italiano	24.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	29.900	TOY STORY Bottega dei Giochi	116.000	FA-18 HORNET 3.0 Win'95	89.900	CITY OF THE LOST CHILDREN Ita	79.900
MDK	69.900	TOY STORY Video Game Action	75.000	FINAL APPROACH	74.900	COMPILOTTO a Corte del Re Sole	119.900
MECHWARRIOR II MERCENARIES	69.900	WAR GODS	79.900	FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900	DAGGERFALL	79.900
MECHWARRIOR II Double Pack	69.900	WING COMMANDER III	49.900	FLIGHT COMMANDER	74.900	DARK SEED II	49.900
MEGARACE	19.900	WING COMMANDER Series Missions	10.000	FLIGHT MAGIC	34.900	DAY OF THE TENTACLE	49.900
MEGARACE 2	29.900	WIPE OUT	39.900	FLIGHT SCHOOL Inglese	59.900	DEUS	49.900
METAL RAGE	29.900	WIPE OUT 2097	89.900	FLIGHT SHOP Win'95	119.900	DIABLO Level Master IV	49.900
MICROMACHINES 2 Special Edit.	29.900	WITCHAVEN	29.900	FLIGHT SIM. 6.0 + SCENARI W'95	149.900	DIABLO The Green Portal	29.900
MORTAL KOMBAT 3	29.900	WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900	FLIGHT SIMULATOR 6.0 Win'95 Ing	99.900	DIABLO Unhearthed Arsenal	54.900
NO RESPECT	59.900	WORMS UNITED	69.900	FLIGHT SIMULATOR 6.0 Win'95 Ita	119.900	DISCWORLD II Inglese	49.900
OUTLAWS Win'95	69.900	X WING ENHANCED CD	49.900	FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	99.900	DISCWORLD II Italiano	89.900
PANDEMONIUM	69.900	X-WING vs. TIE FIGHTER Italiano	69.900	FLIGHT SQUADRON	49.900	DOWN IN THE DUMPS Man.Ital.	49.900
PAPERINO in Cold Shadow	75.000			FLIGHT UNLIMITED Italiano	29.900	DRAGON LORE II Ital. Parlato	79.900
PINBALL 97	49.900			FLYING CLASSICS	59.900	DRAGONHEART Win'95 Amer	29.900
PINBALL BUILDER	69.900	<b>Pilotaggio</b>		FLYING CORPS Inglese	74.900	DRAGONHEART Win'95 Man.Ital.	39.900
POCAHONTAS	116.000	<b>SU STRADA...</b>		FLYING CORPS Italiano	109.900	DRUID	39.900
POD Win'95 Italiano	74.900	DAYTONA USA Win'95	39.900	GREAT AIRLINES	69.900	DUNGEON MASTER II	29.900
POWER RANGERS ZEO	39.900	DESTRUCTION DERBY	39.900	HIND Italiano	79.900	ECSTATICA	39.900
PRINCE OF PERSIA 1 & 2	49.900	DESTRUCTION DERBY II	49.900	IM1A2 ABRAHMS Win'95	99.900	ERASER TURNABOUT Italiano	59.900
PRO PINBALL TIMESHOCK!	74.900	F1 MANAGER	79.900	INTERNATIONAL MOTOCROSS	89.900	EVIDENCE	89.900
PUZZLE BOBBLE	49.900	FORMULA 1 Psychosis	69.900	JETFIGHTER III Inglese	49.900	FABLE Italiano	69.900
Q.A.D.	59.900	FORMULA KARTS	79.900	JETFIGHTER III Italiano	109.900	FADE TO BLACK	49.900
QUAKE	69.900	GRAND PRIX 2 Italiano	69.900	PERFECT FLIGHT AROUND WORLD	39.900	FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	29.900
QUAKE Aftershock Fra Deu Ing	39.900	GRAND PRIX 2 Magic	34.900	PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900	FULL THROTTLE Italiano Parlato	49.900
QUAKE Aftershock Toolbox+guida	59.900	GRAND PRIX 2 Perfect GP	29.900	PRE-FLIGHT	59.900	GABRIEL KNIGHT 2	49.900
QUAKE Dark Hour	24.900	GRAND PRIX 2 X Extension for	19.900	RESCUE AIR 911	99.900	GABRIEL KNIGHT 2 Italiano	119.900
QUAKE Deathmatch Maker	79.900	GT RACING '97	59.900	SAIL SIMULATOR 3.0	99.900	GOBLINS 3 Inglese	24.900
QUAKE Dissolution of Eternity	49.900	MOTO RACER	89.900	SCENARIO VENEZIA	69.000	GOBLINS 3 Italiano	49.900
QUAKE Level Master V	49.900	NASCAR RACING + TRACK PACK	24.900	SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900	GOLDEN GATE	99.900
QUAKE Q'ZONE	49.900	NEED FOR SPEED Extra Speed	29.900	SCENERY DESIGNER	79.900	GUTS'N'GARTERS	79.900
QUAKE Q2	39.900	NEED FOR SPEED Extra Tracks	19.900	SCHIRATTI COMMANDER Italiano	79.900	HARDLINE Inglese	59.900
QUAKE Scourge of Armagon	59.900	NEED FOR SPEED	59.900	SEAWOLF SSN-21	49.900	HARDLINE Italiano	69.900
QUAKE Shrak	49.900	NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP	69.900	SENTINEL THUNDER	24.900	HARVEST OF SOULS	79.900
QUAKE Tremor	64.900	NETWORK RALLY The X-Miles	39.900	SIM COPTER Win'95 Italiano	99.900	I HAVE NO MOUTH & I MUST SCREAM	29.900
RAYMAN	59.900	POWER F1 Italiano	89.900	SU-27 FLANKER 1.5 mission disk	44.900	ICE & FIRE	29.900
REBEL ASSAULT	49.900	RALLY CHALLENGE Win'95 Italiano	69.900	TOP GUN Ing Fra Deu	29.900	INDIANA JONES Fate of Atlantis	49.900
REBEL ASSAULT II	49.900	ROAD RASH Win'95	49.900	U.S. NAVY FIGHTERS GOLD	49.900	JEWELS OF THE ORACLE	24.900
REBEL MOON RISING MMX	89.900	SCREAMER 2	69.900	USN FIGHTERS '97 Win'95 Ita	109.900	KING'S QUEST I-IV COLLECTOR'S	49.900
REDNECK RAMPAGE	89.900	SCREAMER 2 Italiano	69.900	X.TREME VELOCITY	99.900	KING'S QUEST VII Inglese	24.900
RELOADED	49.900	SCREAMER 2 Fra	29.900			KING'S QUEST VII Italiano	49.900
RIOT	59.900	SEGA RALLY Win'95	49.900	<b>Avventure</b>		KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
RISE OF THE TRIAD	29.900	SPEED HASTE Italiano	49.900	3 SKULLS OF THE TOLTECS	29.900	L'ENIGMA DI MASTER LU	99.900
SANDWARRIORS	49.900	TEAM F.1	64.900	9 (NINE) Win'95	69.900	L'UOMO-RAGNO I Sinistri Sei	89.900
SCARAB Win'95	69.900	TEST DRIVE OFF-ROAD Italiano	89.900	A FORK IN THE TALE Win'95	89.900	LA SIGNORA CALIBRO 32	29.900





# BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN™

## IL DOLCE GUSTO DELLA VENDETTA

Un tempo eravate un uomo innocente ma siete stati brutalmente uccisi e strappati alla vita. Voi siete Kain, un'anima dannata a vagare per l'eternità: il desiderio di vendetta vi brucia amaramente dentro mentre percorrete le perverse terre di Nosgoth alla ricerca dei responsabili della vostra uccisione. Per la vostra sopravvivenza dovrete nutrirvi del sangue di innocenti. Per la vostra vendetta dovrete trovare gli assassini che vi hanno fatto precipitare in questo incubo senza fine.

PIU' DI 100 ORE DI GIOCO ALL'INSEGNA DELL'AZIONE.

INTERAGITE E COMBATTETE CONTRO 114 CREATURE SFRUTTANDO 22 DIFFERENTI INCANTESIMI. CIASCUNO CON INCREDIBILI EFFETTI GRAFICI.

POSSIBILITA' DI TRASFORMARSI IN 4 CREATURE DIVERSE: VAMPIRO, LUPO, PIPISTRELLO E NEBBIA.

**Software&co**

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

PC CD-ROM  
MANUALE IN ITALIANO

**ACTIVISION**

**CRYSTAL  
DYNAMICS**

**DIVER  
TIMEN  
TO**

# TGM SILVER DISK

## GUIDA PRATICA ALL'UTILIZZO DEL CD-ROM ALLEGATO

TGM SILVER DISK vol. 31: "MAX, QUESTO CD M'È RIUSCITO MEGLIO DEL SOLITO...".

"Mi sembra di aver già sentito questa frase qualche altra volta", ha commentato qualche giorno fa lo Shogun tra il sardonico e il faceto.

Eppure, sono convinto di aver ragione: questo che avete appena acquistato è uno dei CD più "carichi" che abbia mai sfornato, ricco di

demo, livelli aggiuntivi, file audio e soprattutto tanti, ma

proprio tanti filmati, al punto che hanno quasi reso inutile lo speciale che avevo preparato per voi "telecamera in spalla" dall'E3. Ma non voglio certo anticiparvi il gusto di scoprire il vol. 31 da soli, quindi come al solito non mi resta che augurarvi buon divertimento e buona lettura.

Ah, dimenticavo: fatemi sapere se avevo ragione io o Max... [domanda del tutto retorica, visto che lo non posso mai avere torto - è uno degli assiomi teologici del mio culto. NdMax].

Stefano Silvestri



### CONSTRUCTOR

Constructor è uno di quei titoli che partono in sordina ma che rischiano di rivoluzionare il panorama videoludico quando meno te lo aspetti: è accaduto molte altre volte in passato, non vedo perché non dovrebbe accadere ora con un gioco che mi ha intrigato veramente tanto. L'idea di base di Constructor è quella di costruire un sobborgo ricco e di successo, nonché di tormentare i vostri vicini mentre sono impegnati a cercare di fare a loro volta la stessa cosa. Per riuscire in ciò, dovrete costruire strutture come case e fabbriche, riempire le vostre abitazioni di inquilini e le industrie di operai, il tutto entro i limiti stabiliti dal Consiglio, organo che determina le regole ma anche gli esiti della vostra politica.

Il primo passo che dovrete compiere in questo demo sarà quello di costruire una segheria al fine di avere il legname necessario per costruire le case di primo livello, che sono interamente di legno.

Dopo che avrete costruito almeno una casa per ogni modello disponibile e che le avrete occupate con degli affittuari, potrete costruire una fabbrica in cemento, che anch'essa dovrete ovviamente "popolare" con dei dipendenti. A questo punto potrete procedere alla costruzione di un'altra fabbrica, la Gadget Factory, grazie alla quale potrete provvedere i vostri cittadini di tutti i comfort necessari. In questo demo saranno disponibili solo le costruzioni di livello 1.

Quindi, riassumendo, la prima cosa che dovrete fare sarà procedere alla costruzione di una "Lumber Yard": per far ciò, cliccate sull'icona bianca e nera dell'ufficio dei Beni Immobili, in modo da accedere allo schermo di selezione delle costruzioni. Quando una costruzione sarà illuminata, appariranno tutte le informazioni ad essa relativa (costo, materiali richiesti e dimensione delle fondamenta).

Noterete che sarà disponibile solo la Lumber Yard, quindi cliccate sull'icona "Lay Foundation", l'area dove poter piazzare la propria costruzione assumerà il colore del vostro team e apparirà ombreggiata. Il perimetro del sito della Lumber Yard dovrebbe apparire in rosso: questa è la dimensione minima che può occupare, ed è quindi modificabile (per ruotare il perimetro cliccate sull'icona verde a due frecce). A questo punto premete il tasto sinistro del mouse per piazzare la linea frontale del perimetro della costruzione. Ora, se volete, potete allungare il perimetro "draggando" il mouse: quando la costruzione avrà raggiunto la forma desiderata, premete nuovamente il tasto sinistro del mouse per confermare la vostra scelta. A questo punto l'icona cambierà nuovamente assumendo la forma di una casa, cosa questa che vi permetterà di muovere la locazione dell'attuale struttura entro il perimetro stabilito. Cliccando nuovamente piazzerete la griglia della costruzione da erigere. Cliccate a questo punto sulla griglia e quindi cliccate sull'icona per chiamare gli operai. Imparate questa procedura, potrete ripeterla a vostro piacimento.

Spero di non avervi annoiato con questa lunga descrizione, ma credo sia indispensabile per godersi appieno Constructor; per il resto, il demo per motivi di masterizzazione è sparso un po' ovunque per la root del CD e per essere installato, al di là dell'interfaccia, richiede il comando `install.exe`.

### CREATURES

Dopo il filmato di Dark Earth, passiamo a questa nuova produzione della Kalisto che, inizialmente prevista per console, verrà convertita entro la fine dell'anno anche per PC coi risultati che tutti potete ben immaginare, dato che il gioco sfrutterà la 3Dfx. Abbandoniamo quindi l'aneddotica e passiamo alla veloce descrizione di questo video che vi mostrerà alcune riprese dei combattimenti che dovrete sostenere in una specie di picchiaduro ad ambientazione gotico/vittoriana nella Londra della fine '800. Il demo è contenuto nella dir \CREATURE, gira sotto DOS ed è lanciabile sia dall'interfaccia grafica che dal comando `nc.bat`.

### DEMO, MODS & WARS

#### DEMO

Dir \DEMOS

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

#### LIVELLI PER DOOM (\*.wads)

Dir \WADS\DOOM

Anche questo mese il buon Gaburri ha proseguito... Ha ha ha, scherzavo! Diamoci una botta di vita e cambiamo il testo a questo box che, tra copia e incolla vari, è rimasto pressoché inalterato negli ultimi mesi! Dunque, dicevamo che anche stavolta il Gaburri ha fatto il proprio dovere. Ebbene sì, è vero; questo mese troverete infatti due episodi per un totale di 59 nuovi livelli di gioco, contenuti rispettivamente nei file `eternal.zip` e `intgrvnc.zip`, in merito ai quali le mie parole nulla sono in confronto all'insuperabile file di testo `megawads.rtf` contenuto all'interno della dir \WADS\DOOM2. Leggetevelo con attenzione, perché solo in esso troverete il modo di installare questi stupendi, che dico, meravigliosi livelli aggiuntivi!

#### LIVELLI PER DUKE NUKEM 3D (\*.map)

Dir \WADS\DUKE3D

I livelli aggiuntivi per Duke 3D sono utilizzabili solo se si possiede la versione completa del gioco e non funzioneranno quindi con la shareware. Fatta questa premessa, copiate e scompattate i file di questo mese all'interno della directory dove avete installato Duke Nukem 3D, digitate sempre dalla stessa directory il comando `setup.exe`, quindi scegliete la voce "Select User Level". Fatto ciò, scegliete dal menu che apparirà il livello desiderato, premete il tasto Invio e iniziate a giocare selezionando la voce "Save and Launch Duke Nukem 3D".

#### LIVELLI PER QUAKE (\*.bsp)

Dir \WADS\QUAKE

I livelli di Quake di questo mese hanno dell'incredibile... Vabbè, rivedermi tutte le nostre cento copertine ha lasciato in me il segno, ma è innegabile che di fronte non a un ammasso di livelli scollegati, bensì a un intero nuovo episodio (e che episodio) quale quello propositoci dal Gaburri, non possiamo far altro noi tutti che toglierli il cap-

ello. Beyond Belief è l'ultima creazione di Matthias Worch, un mito nel proprio campo, un level-designer che non ha veramente nulla da invidiare a quelli della id Software. Se non mi credete, provate allora a giocare gli 8 livelli (più quello segreto) che trovate all'interno della dir \WADS\QUAKE, e notate le innumerevoli finezze che dilatano ulteriormente le potenzialità dell'engine di Quake.

Prima di iniziare a smanazzare col vostro PC, però, un avvertimento: non copiate il file `PAK0.PAK` nella sotto-directory `ID1` di Quake, altrimenti finirete per sovrascrivere il file originale!

Detto questo, passiamo alle spiegazioni. Per giocare a questo nuovo episodio, seguite i seguenti passi:

1. Create una nuova directory di nome "bbelief" all'interno cartella in cui avete installato Quake.
2. Copiate tutti i file contenuti nella dir \WADS\QUAKE nella cartella che avete appena creato.
3. Avviate Quake col comando "quake -game bbelief".
4. Se ora vedete un nuovo demo di Quake dopo che il gioco è partito, allora tutto è OK.
5. In caso contrario, attivate la console (tasto "~") e digitate "map bstart".
6. A questo punto la Start Map di Beyond Belief è caricata. Ora potrete decidere il livello di difficoltà e l'episodio, come al solito. Attenzione però che solo il primo episodio è disponibile, visto che tutte le altre uscite portano alle solite mappe di Quake. Fatto questo, se siete dei veri uomini trovate il livello di difficoltà "Nightmare" e iniziate a giocare!

#### LIVELLI PER COMMAND & CONQUER: RED ALERT (\*.mpr)

Dir \WADS\REDALERT

Dopo mesi nei quali ci siamo dovuti accontentare di livelli aggiuntivi da usarsi esclusivamente per le partite in multi-player, questo mese arrivano finalmente anche quelli per il single-player. Per provarli prendete allora i file, scompattateli all'interno della directory nella quale avete installato Red Alert e selezionateli al momento di avviare una sessione in rete.

#### LIVELLI PER WARCRAFT 2 (\*.pud)

Dir \WADS\WC2MAPS

Copiate e scompattate i file contenuti all'interno della dir \WADS\WC2MAPS nella directory dove avete installato Warcraft 2. Lanciate il gioco e, dal menu iniziale delle opzioni, selezionate "Single Player" o "Multi-player", quindi "Custom Scenario" e "Select Custom". Terminata questa operazione sarà finalmente possibile selezionare il livello aggiuntivo che si desidera giocare. Come piccola "nota di cronaca", preciso che questo mese siamo riusciti a trovare

#### LIVELLI PER FANTASY GENERAL (\*.nfo)

Dir \WADS\FANTASY

Questo vol. 31 non è mai dorno di livelli aggiuntivi, tant'è che ora sono arrivati anche quelli per Fantasy General della SSI, uno degli strategici più d'atmosfera cui abbia mai giocato, in virtù soprattutto di alcune delle musiche più d'atmosfera che siano mai state composte per un videogame.

All'interno della suddetta dir, troverete un file di nome `fgexp.exe` che vi permetterà di giocare una mini-campagna funzionante ovviamente solo con la versione completa del gioco (e non col demo, quindi).

Per installare il tutto, prendete il suddetto file, lanciatelo e scompattatelo in una directory temporanea, eseguite il comando `install.exe` per installare i livelli aggiuntivi nella cartella dove avete installato Fantasy General, quindi avviate il gioco e cliccate sul bottone della Mini-Campagna che apparirà nell'angolo in alto a sinistra dello schermo.

#### LIVELLI AGGIUNTIVI PER WARWIND (\*.wsc)

Ammettetelo, questo mese la sezione dedicata ai livelli aggiuntivi è semplicemente stratosferica...

Non bastasse tutto quello che di solito trovate nel Silver Disk, ora sono arrivati anche 13 file per WarWind, altro strategico della SSI che ha rappresentato un serio concorrente per Warcraft 2: per giocarci, seguite le seguenti istruzioni:

1. Copiate tutti i livelli aggiuntivi all'interno della vostra dir `WarwindDataNetwork`
2. Fate doppio-click sui file che vi interessa scompattare.
3. Lanciate il gioco, quindi dal menu principale cliccate sulle icone **Custom Scenario** and **Multiplayer Games** presente nel centro dello schermo.
4. Cliccate sul tasto **NEXT** e scegliete di giocare in modalità **SINGLE PLAYER**.
5. Digitate il nome del vostro Clan, cliccate su **FINISH** e quindi selezionate lo scenario che volete giocare.
6. Da ultimo, assegnatevi lo slot del Player 1, quindi date al Computer l'altro slot (**ATTENZIONE**: alcuni scenari richiedono l'assegnazione al computer dello slot del Player 1!)

#### CIRCUITI E MACCHINE AGGIUNTIVE PER POD

Per potervi godere le nuove vetture e le nuove piste di POD, dovrete avere installato il gioco almeno con l'installazione media. Come prima cosa scompattate il file `cdpatcher.zip` in una directory di vostro piacimento, poi prendete i due file zippati delle vetture e dei circuiti e scompattateli in un'altra directory di vostra scelta.

A questo punto avrete una cartella con tutte le auto e una con tutte le piste: bene, col WinZip scompattate a loro volta questi singoli file nella cartella del `CDPatcher`, facendo attenzione a mantenere inalterata la struttura della sotto-directory segnalatevi dallo stesso WinZip.

Se avrete fatto tutto correttamente, lanciando il file `cdpatcher.exe` vi troverete di fronte 3 finestre principali denominate "Present Set Data", "New Proposed Data" e "Added Data". Nella seconda di queste troverete l'elenco delle vetture (o dei circuiti) che avrete appena scompattato.

Ora sceglietene uno, cliccate sull'icona "PREPARE INSTALLATION" e poi su "INSTALL NEW DATA": ripetete l'operazione per tutti i file, lanciate POD e godetevi il frutto del vostro lavoro.

## E-MAIL

L'iniziativa di questa rubrica ha avuto, come tutti sappiamo, un successo enorme, visto che altrimenti non saprei come spiegare i 16MB di materiale suddiviso in 78 file che trovate questo mese sul CD e gli altri 54 suddivisi in 145 file che ancora restano sul mio HD. Pur avendo già scritto la rubrica, lo spazio da essa occupato è equivalente a quello di due pagine di testo. Per questo motivo vi segnalo che le "istruzioni" per l'angolo E-mail di questo mese le troverete sul prossimo CD sotto forma di file .rtf, politica che manterrò anche nel futuro a venire. Mi spiace quindi di non potervi ringraziare "su carta" come meritereste ma avrei bisogno di un fascicolo a parte solo per voi. L'appuntamento quindi è nella dir IE-MAIL del vol. 32!

## IGNITION

Di questo gioco ne parlo abbondantemente nel corso della recensione, per cui non credo sia il caso di soffermarsi particolarmente a descrivere il demo di un titolo cui ho appena dedicato quattro pagine. L'unica cosa sulla quale vale la pena soffermarsi è che la versione che avrete modo di provare è limitata a un solo livello di difficoltà, una sola modalità di gioco, una sola pista, una sola macchina e una sola gara, a sua volta limitata a due giri anziché tre. Insomma, non si può dire che alla Virgin non avessero paura di "scoprirsì" troppo. Resta comunque il fatto che quello che si può vedere rende perfettamente l'idea del gioco, che tra l'altro potrete anche far girare a 320x200, 640x480 e, addirittura, 800x600. Ignition Demo gira sotto Windows 95, è contenuto nella dir IGNITION ed è installabile grazie al solito comando **setup.exe**.

## LITTLE BIG ADVENTURE 2

Anche questo è un gioco del quale ho parlato abbondantemente in fase di review, per cui anche in questo caso sarò abbastanza succinto: si tratta di una sorta di mix tra un'avventura e un'arcade (più il primo che non il secondo, comunque) dove avrete modo di provare tre differenti locazioni del gioco non sequenziali tra loro. Il demo, contenuto all'interno della dir TWINSEN, è presente in versione italiana ed è installabile sia in versione DOS (**install.exe**) che in versione Windows 95 (**setup.exe**). Ed ora, eccovi la lista dei tasti necessari per godersi appieno questo Little Big Adventure 2.

<b>SPAZIO</b>	Azione corrispondente all'atteggiamento scelto
	* NORMALE: Parla / Leggi / Cerca / Usa
	* SPORTIVO: Salta
	* AGGRESSIVO: Combatti
	* SILENZIOSO: Ingincocchiati, nasconditi
<b>[ALT]</b>	Lancia la palla magica (se disponibile) in qualsiasi atteggiamento. La traiettoria cambierà in base all'atteggiamento.
<b>[X] + [Freccia]</b>	Schiva i colpi (i movimenti cambiano a seconda dell'atteggiamento)
<b>[SHIFT]</b>	Inventario
<b>[TAB]</b>	Holomap
<b>[INVIO]</b>	Centra lo schermo su Twinsen
<b>[CONTROL]</b>	Menu degli atteggiamenti
<b>[SHIFT]</b>	Inventario
<b>[F1]</b>	- Configurazione della tastiera
<b>[F2] / [S]</b>	- Salva la partita
<b>[F3] / [L]</b>	- Carica la partita
<b>[F4] / [O]</b>	- Menu delle opzioni

## MENU DELL'ATTEGGIAMENTO:

Per attivare questo menu, tenere premuto il tasto CTRL.

**[SINISTRA], [DESTRA]** - Cambia atteggiamento  
**[SU], [GIU']** - quando è possibile, permette di accedere a funzioni speciali (protopack, corno della guarigione, tuta spaziale, ecc.)

## INTERFACCIA

L'interfaccia di questo mese è stata leggermente perfezionata dal punto di vista grafico (anche se si tratta di dettagli maniacali dei quali probabilmente me ne sono accorto solo io), ma con l'avvento delle prime Facce da TGM in versione MPEG presenta su alcune macchine (ad esempio la mia di casa con la quale programmo, mentre coi 5 PC della redazione è tutto OK) un antipatico difetto per il quale non sono riuscito a trovare la soluzione. In altre parole, quando si accede alla schermata di Facce da TGM, può capitare che non si senta l'audio del filmato. Qualora ciò dovesse accadere, l'unico modo per ovviare a questo difetto è quello di arrivare alla sezione Facce da TGM passando per quella dei Trailers, che a quanto pare sblocca il canale audio tenuto altrimenti occupato dalla colonna sonora dell'interfaccia.

Già che ci sono, poi, a gran richiesta vi insegno il truccetto per disabilitare l'auto-play, funzione che a molti di voi proprio non va giù: cliccate su Avvio, Impostazioni, Pannello di Controllo e quindi sull'icona di Sistema. A questo punto vi uscirà un "albero" con tutte le vostre periferiche: aprite il "ramo" del CD-ROM, quindi evidenziate il vostro CD-ROM e cliccate sul bottone Proprietà. Fatto ciò vi apparirà una seconda menu: scegliete il sotto-menu impostazioni e disabilitate la voce "Notifica inserimento automatico".

Con ciò, non voglio più leggere e-mail nelle quali vi lamentate dell'auto-play del Silver Disk!!

## F-16 FIGHTING FALCON

Trattasi del simulatore di volo recensito con toni tutto sommato entusiastici dal Bossetti il numero scorso. Ad essere sincero non sono rimasto particolarmente impressionato da quanto ho potuto vedere in questo demo, ma d'altronde i gusti sono gusti. Quello che è certo però è che F-16 non è male e che, per poter provare questo demo per Windows 95 (anch'esso per esigenze tecniche sparso per la root del CD), dovrete o lanciare l'eseguibile **setup.exe** o affidarvi all'interfaccia grafica. Una volta installato e lanciato il demo, le uniche funzioni a disposizione (e che dovrete scegliere) sono QuickStart e Korea.

Come unica avvertenza, segnalo che sul mio computer accade che, quando lancio il demo, l'applicazione si "minimizza" nella taskbar facendomi tornare al desktop di Windows 95, capitate anche a voi, niente panico e cliccate sul bottone "F16 for WIN95" nella taskbar. Se invece, terminato il demo, vi comparisse un filmato conclusivo in mezzo al desktop, premiate i tasti CTRL+ALT+CANC e chiudete l'applicazione. F-16 Fighting Falcon richiede come requisiti minimi di sistema un DX2 66MHz, 16MB di RAM e un CD 2x, restando quelli consigliati un Pentium 120 con 32MB di RAM e un CD-ROM 4x. Sarà, ma non ho ottenuto risultati eclatanti neanche sul mio P200 con 32MB di RAM.

Peraltro, molte delle opzioni grafiche sono regolabili, soprattutto la distanza dell'orizzonte, per cui sono sicuro che riuscirete a trovare la configurazione adatta alle vostre esigenze.

## KILLER QUAKE PATCH

Questo mese devo dire che, non senza orgoglio, la sezione dedicata a Quake è semplicemente stratosferica: oltre infatti all'intero nuovo episodio del quale parlo nell'apposita sezione, nel vol. 31 fa la sua comparsa Killer Quake Patch, un programma che vi permetterà di usare contemporaneamente una serie di patch che, ve lo assicuro, cambieranno radicalmente il vostro modo di giocare al titolo degli id Software, soprattutto per quanto riguarda i deathmatch. Contenuto all'interno della dir IKQP, troverete un file zippato di nome **kqp210z.zip** che dovrete scompattare all'interno di una directory di vostra scelta (ad esempio Killer) che dovrà essere contenuta all'interno della cartella dove avete installato QUAKE. Se usate il WinZip poi non ci sono problemi, ma se usate il PKUnzip dovrete anche usare il parametro -d.

Ecco un esempio:

```
C:\>cd quake
C:\Quake>md KILLER
C:\Quake>cd KILLER
Ora copiate il file in questa directory dal CD
C:\Quake\KILLER>unzip -d KILLER
C:\Quake\KILLER>cd ..
C:\Quake>Quake -game KILLER
```

Qualora lanciaste KQP da Windows 95 e abbiate più di 8MB di RAM, provate a lanciare Quake col seguente comando (se ne avete più di 16, sostituite il numero "12" con uno più grande di vostra scelta, in modo da assegnare più RAM al gioco):

```
C:\Quake>Quake -game KILLER -winmem 12
```

Coloro che avessero solo 8MB di RAM potranno poi trovare utile il seguente espediente: andate nella dir dove avete installato i file di KQP, quindi rinominate il file **8M\_RAM.pak** in **pak1.pak**. In questo modo dovrebbero essere attivate tutte le funzioni del programma tranne le multiskin.

Le armi che avrete a disposizione sono della più svariata natura, per cui vi consiglio di armarvi di dizionario inglese e di leggervi con attenzione il file di testo in inglese che troverete contenuto nell'archivio zippato: vi assicuro che non ve ne pentirete...

## PATCH

All'interno della dir IPATCH troverete due cartelle, rispettivamente dedicate a Blood e a F1. Nella prima troverete l'ennesimo file di update per il suddetto arcade in soggettiva, mentre nella seconda saranno disponibili un patch per il gioco di corse della Psygnosis (che richiede però necessariamente le Glide 2.3) e un file HTML con preziosi su come migliorare le prestazioni della vostra scheda 3Dfx. In questo caso mi sento però di raccomandarvi che si tratta di consigli che potrebbero portare a dei malfunzionamenti della vostra scheda accelerata: non provate quindi quei settaggi per i quali non compare alcuna spiegazione a margine e, soprattutto, non prendetevela con noi se qualcosa dovesse andarvi storto...

## QUAKE EDIT

Anche per questo mese prosegue lo speciale dedicato al Quake Editing curato da Stefano Gaburri. Gli editor che troverete contenuti nella cartella IQUAKEDIT sono Stoneless, (**stls100.zip**), Bsp (in versione 0.75beta per Win 95), Quest (Quake Editing Station, versione 1.1) e Quark.

Nelle varie sotto-directory contenute nella cartella IQUAKEDIT abbiamo invece altro materiale: in quella denominata **lutils** ci sono alcune utility tra le quali il file zippato **water102.zip**, che consente di generare mappi (o ricompilare quelle esistenti) affinché venga supportata la famosa "acqua trasparente" di GLQuake.

Nella sottodirectory **texture** sono invece presenti dei wad: questi non hanno nulla a che vedere coi wad di Doom, ma si tratta semplicemente di collezioni di texture necessarie per qualsiasi editor.

Infine, il programma più interessante: si tratta di **Qoole**, ovvero Quake Object-Oriented Level Editor, disponibile in due versioni, quella DOS (**qoole150.zip**) e quella Windows (**w-qoole150.zip**).

A questi file sono stati aggiunti anche altri strumenti necessari alla compilazione (**bspbuild**) e una piccola utility aggiuntiva, consistente in una barra di pulsanti per l'editor (**quickbar.zip**). Questa mia piccola descrizione serve solo a darvi un'idea dell'operato di Stefano, ma per ulteriori approfondimenti vi invito "caldamente" (vista anche la stagione) a leggervi con cura il file **qediting.rtf** e quindi tutti gli altri file cui vi rimanderà il Gaburri nel corso delle proprie dissertazioni...

## SCHEDA 3D

Per esigenze di spazio, questo mese la sezione Scheda 3D contiene solo gli aggiornamenti dei driver solitamente presenti sul Silver Disk, e non la loro totalità come d'abitudine. Non per questo, la sezione per i veri appassionati di videogame è meno ricca: nella dir I3DFX trovate infatti le ultime librerie Glide in versione 2.31, nonché i driver per la Diamond Monster 3D aggiornati alla versione 1.08. Nella dir IMYSTIQUE sono invece presenti l'ultima release del Bios nonché i driver in versione 3.63. Un directory più indietro troverete invece un file di nome **dx30b.exe**: trattasi delle splitte DirectX 3.0b, che dovrebbero segnare uno degli ultimi (se non l'ultimo) sviluppo di questa versione delle librerie accelerate della Microsoft in attesa del-





# 3Dfx.

Presto non  
potrete più  
farne a meno.

**M.T. Company**  
**SERVIZI INFORMATICI**

Per informazioni e ordini contattare  
M.T. Company - tel. (02) 66804334 - fax (02) 66803998  
e-mail [mtco@iol.it](mailto:mtco@iol.it)



# Shearer firma per Un evento che rivoluziona

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

ENLIT

**CD-ROM**  
PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:  
WIN '95,  
PROCESSORE:  
MINIMO PENTIUM 60,  
CONSIGLIATO: PENTIUM 100,  
16 MB DI MEMORIA.

- PSX

# actua SOCCER 2

£ 69.900

Appuntamento con Leader  
al Padiglione 1 dello



Numero Verde  
167-821177



# Actua Soccer 2

na il mondo del calcio.

Il campionato in subbuglio.

Chi vorrebbe essere un semplice spettatore od un unico calciatore quando avendo ACTUA SOCCER 2 può essere TUTTO IL MONDO DEL CALCIO insieme? ACTUA SOCCER 2 ripropone l'emozione, l'intensità, i brividi, le tattiche, lo spettacolo, la tecnica, le genialità del calcio vero grazie a nuove tecnologie con modelli 3D ricavati da filmati veri. Tutte le squadre del campionato italiano di serie A sono aggiornate all'avvio della stagione 97/98. E in più c'è la possibilità di giocare un Torneo delle Nazioni contro le più forti squadre nazionali, compresa l'Inghilterra di Alan Shearer.

## Diventiamo inutili!

### *Allarme tra i calciatori italiani*

"Actua Soccer 2 è così completo che può sostituire tutti noi". Sembra un'esagerazione ma questo è il primo commento espresso da numerosi calciatori italiani che hanno provato il nuovo gioco di simulazione creato da Gremlin e distribuito da Leader. "Meglio così - a parlare è un noto campione spesso insopportabile verso i duri allenamenti - l'impegno è lo stesso e si suda un po' meno!"

- TUTTO IL CAMPIONATO ITALIANO DI SERIE A
- TUTTI GLI STADI
- ALLENAMENTO ANCHE SUI CALCI PIAZZATI





PER SECOLI LE CATTEDRALI MEDIOEVALI SONO STATE LA CULLA DELLA CONOSCENZA.

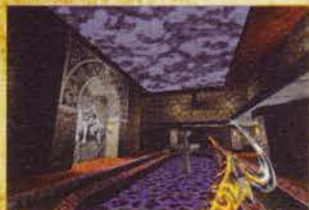
NON DIMENTICHERETE TANTO FACILMENTE LA LEZIONE CHE STATE PER IMPARARE.

Il Sole si è oscurato e la Luna è diventata colore del sangue. I quattro Cavalieri dell'Apocalisse si celano, minacciosi e sinistri, nell'ombra. Tutta l'umanità è caduta sotto il potere oscuro di sanguinarie orde infernali. Nei panni di un Negromante, di un Assassino, di un Cavaliere o di un Paladino sarete i soli a poter mettere fine a questo orribile giogo. E non potrete non riconoscere i quattro Cavalieri perché darete loro ben presto un nome: morte, pestilenza, guerra e carestia. Sarete i maestri in questo universo di distruzione? O gli allievi?



#### LA POTENZA DI QUAKE

Hexen II è stato sviluppato partendo dell'engine originale di Quake, il migliore e più realistico ambiente poligonale disponibile per un gioco tridimensionale. Per l'occasione sono state implementate nuove caratteristiche che sfruttano appieno le prestazioni dei nuovi chip 3D, assicurandovi un'elevata velocità di gioco e spettacolari effetti grafici assolutamente inediti.



#### SCEGLIETE IL VOSTRO DESTINO

Selezionate quale personaggio interpretare. Ciascuno possiede armi specifiche, incantesimi e poteri che si sviluppano acquisendo esperienza. Andrete così migliorando le vostre doti fisiche: la velocità di movimento, la rapidità dell'attacco o, ancora, la distanza massima superabile con un salto.



#### UN AMBIENTE DI GIOCO SCONVOLGENTE

Apritevi la strada attraverso 4 livelli infestati da orrendi demoni. Sfondate finestre, abbattete pilastri, polverizzate alberi. Niente e nessuno dovrà fermare la vostra avanzata.

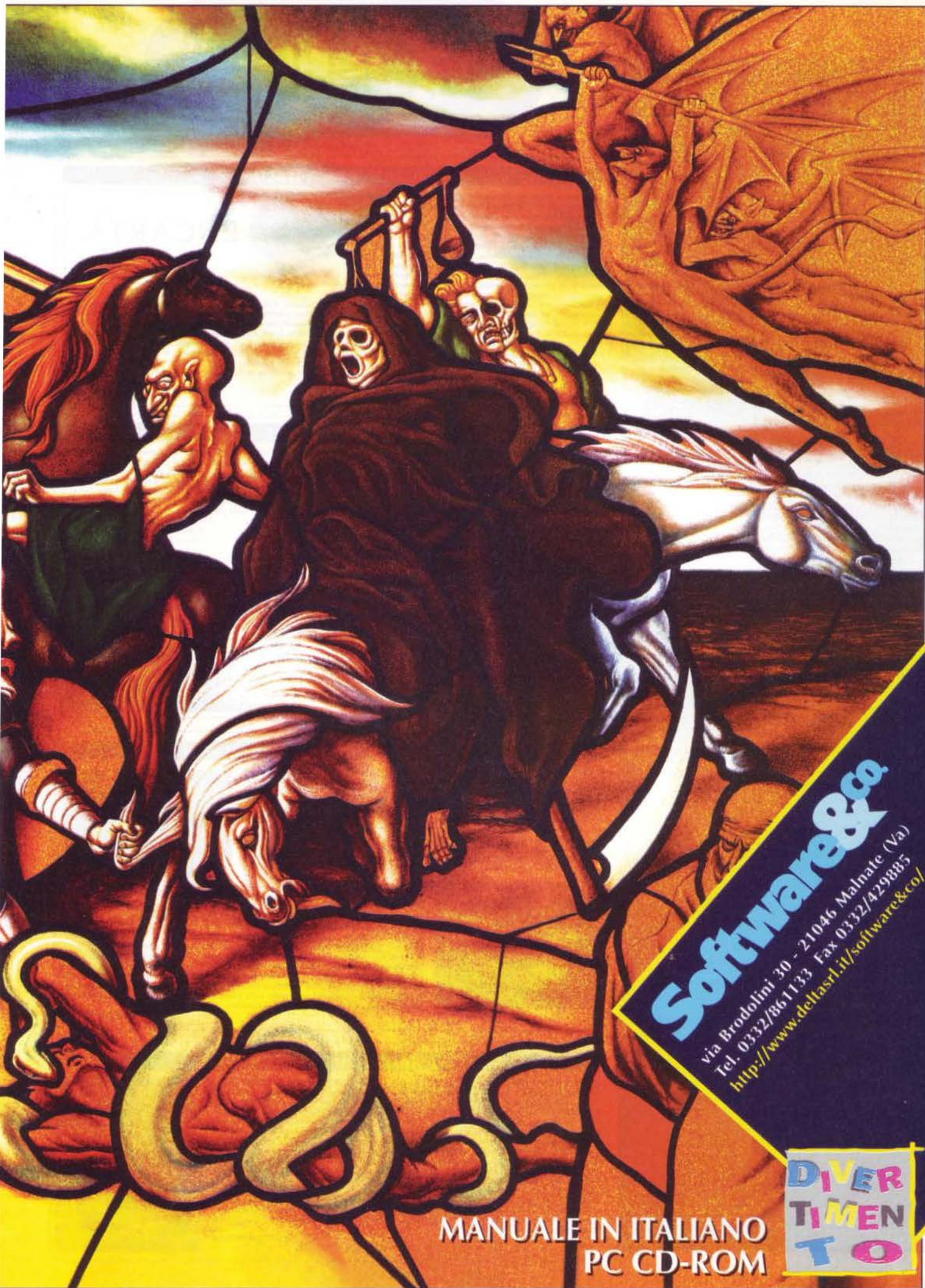
#### OPZIONE MULTIGIOCATORE

Affrontate le insidie dei diversi mondi in compagnia dei vostri amici o sfidateli in un sanguinoso scontro diretto.

**HEXEN II**  
L'INIZIO DELLA FINE.



Hexen II™ 1997 Raven Software Corporation. Tutti i diritti riservati. Sviluppato con l'ausilio del codice originale della id Software 1996 id Software, Inc. Tutti i diritti riservati. Sviluppato da Raven Software Corporation. Pubblicato da id Software, Inc. Distribuito da Activision, Inc. sotto licenza. Hexen II™ è un marchio registrato di Raven Software Corporation. Il nome e il logo di id Software sono di proprietà della id Software, Inc. Activision® è un marchio registrato di Activision, Inc. Tutti gli altri marchi e nomi sono di proprietà delle rispettive compagnie.



**Software&co**

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

MANUALE IN ITALIANO  
PC CD-ROM

**DIVER  
TIMEN  
TO**

## TERREMOTO APPLE: GILBERT AMELIO LASCIA LA PRESIDENZA

In fatto di cariche dirigenziali, la Apple ci aveva già stupito alcuni mesi or sono con il richiamo di Steve Jobs nelle fila della compagnia, ma la notizia è ancora più clamorosa. Il presidente e CEO della compagnia Gilbert Amelio ha rassegnato le sue dimissioni, e lo stesso ha fatto Hellen Hancock, vicepresidente di tecnologia. A questo punto si amplia la posizione di Steve Jobs all'interno di Apple, visto che il co-fondatore della compagnia si occuperà di traghettarla in questo difficile periodo con il sostegno del vice-presidente e CFO Fred Anderson, Anderson e Jobs, assieme al vice-chairman A.C. Markkula, e al direttore Edgar Woolard, formeranno un comitato che si occuperà di eleggere un nuovo CEO al più presto. Negli ultimi mesi, la Apple ha vissuto alcuni dei momenti più tormentati della sua storia, basti ricordare il bilancio in rosso di oltre 700 milioni di dollari nel secondo trimestre d'esercizio fiscale '97, oppure gli oltre 4.000 licenziamenti di metà marzo. In seguito a queste vicende, la leadership di Amelio era più volte stata messa in discussione, e la compagnia aveva subito notevoli attacchi esterni. Si parlava addirittura di un progetto di scalata, messo in atto da una cordata capeggiata da Larry Ellison, CEO e presidente di Oracle, e lo stesso Steve Jobs. Poco più di una settimana prima delle clamorose dimissioni, le azioni Apple avevano toccato il minimo valore degli ultimi dieci anni, dopo che oltre 1,5 milioni di titoli appartenenti sempre a Jobs erano stati messi sul mercato. Fred Anderson ha dichiarato in una conferenza stampa tenutasi per annunciare le due clamorose dimissioni: "Il Consiglio Direttivo della compagnia non è ovviamente soddisfatto riguardo alla situazione economica attuale e dobbiamo quindi fare qualcosa al più presto. Il background di Amelio evidentemente non era in linea con ciò che è necessario per risanare la Apple." In un messaggio rivolto ai dipendenti, il nuovo comitato capeggiato proprio da Anderson si è così espresso: "Il Consiglio di Amministrazione e Gil (Amelio, Ndr) hanno convenuto che è ora di cercare un nuovo CEO che abbia le caratteristiche necessarie a ottenere i risultati che desideriamo. La scelta ricadrà su un uomo ricco di esperienza e ottimo conoscitore dell'industria, capace di riportare questa compagnia ai profitti. JP

## CASO APPLE: LE REAZIONI DI WALL STREET

Una perdita nell'ordine del mezzo punto, non oltre. Wall Street sembra aver assorbito meglio del previsto la dipartita di Gil Amelio dalla Apple. Le azioni hanno sì toccato un minimo di 12-3/4, ma si sono poi assestate a 13-1/4, poco meno della chiusura precedente di 13-11/16. Titoli a parte, non mancano le preoccupazioni negli osservatori di mercato: la quasi concomitanza del momento della pubblicazione del consuntivo di bilancio per il terzo trimestre in casa Apple e l'uscita di scena di Amelio è visto da più parti come un fatto sospetto. Le previsioni parlano di perdite comprese tra \$121 milioni e \$113 milioni: con una media che si stabilizza attorno ai 65 milioni di dollari. Non è da escludere, però, che in realtà le cose siano andate molto peggio e che anche per questo motivo si sia deciso per una così repentina "cacciata" di Amelio. Intanto, lo stesso Amelio ha fisicamente lasciato la compagnia, e i rimpianti per lui non sembrano sprecarsi: arrivato alla Apple 17 mesi fa, la lascia quasi agonizzante, con le azioni al loro minimo storico degli ultimi 10 anni, e con perdite complessive durante la sua guida vicine agli 1,6 miliardi di dollari. Eppure sembrava promettere bene il suo ingresso nella compagnia, anche grazie al richiamo di nomi importanti come la stessa Hellen Hancock e George Scalise come CEO. A questo punto, però, non sappiamo se dover attribuire a lui la chiamata di Steve Jobs, che da suo consigliere personale è diventato ora un po' la figura guida chiamata a portare la Apple fuori dalla palude. I commenti sul suo conto sono variegati, e ci chi dice che fosse lento a prendere decisioni e intempestivo, e c'è chi assicura che gli oculari che era chiamato a superare erano insormontabili. E' di questa opinione Ike Nassi, che ha lasciato la direzione del settore sistemi operativi Apple pochi mesi fa: "Ci sono stati momenti in cui Gil riteneva di poter controllare il destino di Apple più di quanto fosse in realtà possibile, dato il periodo generale dell'industria: purtroppo, la compagnia ha perso molti talenti durante la sua guida, proprio quando invece creatività e ingegno dovevano diventare i concetti chiave". Nassi, come molti altri importanti nomi, ha abbandonato la Apple in un periodo verso cui la stampa si è più volte riferita col termine di "esodo", quando sembrava che alla Apple non ci fosse più posto per molti, forse troppi "cervelli creativi". E sul copostipite di questi creativi, Steve Jobs, circolano addirittura voci che fanno impallidire quelle relative a una sua eventuale scalata ai ranghi della compagnia: alcuni ex-dirigenti asseriscono infatti che egli usasse riferirsi ad Amelio e alla Hancock con il termine americano "bozos", che in italiano suona più o meno come imbecilli. Imbecilli lo saranno anche stati, ma al tempo stesso senza dubbio furbi, se si guardano le cifre relative alla buonuscita che i due percepiranno: 3,5 milioni di dollari per Amelio e quasi 400.000 dollari per la Hancock, in base ai contratti originariamente stipulati. JP

## LE ULTIME PAROLE DI AMELIO

Vi presentiamo la traduzione integrale della lettera di addio ai dipendenti di Gilbert Amelio.

"Ai dipendenti di Apple:

Oggi, la Apple ha annunciato le mie dimissioni dalla carica di presidente e CEO della compagnia, con effetto immediato. Rimarrò come impiegato, ma non partecipando al consiglio, fino al 27 Settembre 1997 per assicurare una transizione indolore.

Sono giunto alla Apple il 2 febbraio 1996, in seguito a un mio ottimo periodo come presidente e CEO di National Semiconductor. Ho fatto questa scelta perché era chiaro che la Apple stava attraversando un periodo di estrema crisi e la stessa sopravvivenza dell'azienda come entità indipendente era in discussione. Qualcuno doveva assumersi il compito di riportarla in salute. Come abbiamo in seguito scoperto, la Apple ha effettivamente sostenuto cinque distinte crisi: una mancanza di risorse e liquidi, prodotti di scarsa qualità, una mancanza di una strategia chiara nel settore OS, una cultura dirigenziale priva di disciplina e una generale frammentazione, volta a fare troppo in troppe direzioni. Questi problemi sono rimasti per lungo tempo nonostante l'impegno di molte persone capaci. Molto del tempo che ho speso alla Apple è stato impiegato nell'affrontare tali questioni.

Sono convinto che le decisioni e le scelte fatte siano state quelle giuste. Oggi, questi problemi sono risolti o vicini a essere risolti. Oggi, la Apple ha la linea di prodotti più convincente di tutta la storia della compagnia. Oggi abbiamo un'ottima strategia OS e siamo sul punto di annunciare il Mac OS 8. Rhapsody, il nuovo sistema operativo Apple, è alle porte e riscriverà gli standard del settore. Oggi disponiamo di un team manageriale di assoluto livello e possiamo contare su strutture costruttive capaci di portarci al profitto. E' stato molto difficile, ma molte di queste cose sono state ottenute negli ultimi 17 mesi come credo risulterà evidente nell'immediato futuro. La prossima sfida per Apple è seguire i programmi che abbiamo già lanciato e ricostruire il volume di vendite. Sono convinto che il team manageriale sia in grado di farlo. Come nota personale, sono felice di poter spendere più tempo con la mia famiglia.

Il mio periodo alla Apple è stato interessante e gratificante. Abbiamo fatto

# VOCI DI CORRIDOIO

## ENCARTA PARLA ITALIANO

La famosa enciclopedia multimediale Encarta è sempre risultata fra i CD-ROM più venduti in Italia, nonostante si tratti di materiale in lingua inglese. Per tutti coloro che hanno sempre desiderato Encarta nel nostro idioma, però, ci sono ottime notizie: un team di oltre 150 persone è infatti attualmente impegnato nella realizzazione della versione italiana, che sarà disponibile entro l'autunno. E' già dagli inizi del 1996 che Microsoft si sta avvalendo della collaborazione di R&Dmond, una società di consulenza editoriale appositamente creata per questo progetto. Il punto di partenza per l'Encarta italiana sono le versioni realizzate in Gran Bretagna, Francia, Germania, e Spagna: una scelta fatta per garantire un taglio europeo in cui inserire in modo armonico gli aspetti legati alla cultura nostrana, quali quelli storici, artistici e archeologici, oltre che di costume, cinema, sport e musica. Gli articoli redatti appositamente in Italia sono migliaia, così come le nuove immagini e le centinaia di illustrazioni panoramiche a 360 gradi. Diversi brani audio, come registrazioni di poesia e brani di canzoni, sono stati appositamente registrati, cosa che rende ancor più Encarta un'enciclopedia davvero italiana. L'ultima versione inglese di Encarta 97 contiene oltre 31.000 articoli (6.000 in più rispetto alla precedente), 9.000 immagini fotografiche, 1.000 carte geografiche e circa 9 ore di clip audio. Tra le opzioni previste c'è il Yearbook Builder, che consente l'aggiornamento costante dell'enciclopedia tramite Internet. Le copie vendute dal momento del lancio originale (nel 1993) ammontano ormai a oltre 7 milioni di copie.



# ENCARTA.

Jacopo Prisco

## TETRIS E OLTRE

Vi dice niente il nome di Alexey Pajitnov? E' il nome di un genio indiscusso, ovvero dell'uomo che ha creato Tetris, uno tra i videogiochi più popolari della storia. Bene, la Microsoft si è da tempo assicurata la collaborazione di questo "artista" russo, e il primo frutto di tale rapporto è "MS Entertainment Pack: The Puzzle Collection", una raccolta di dieci nuovi giochi ideati proprio da Pajitnov. Si tratta di Spring Weekend, in cui dovete ricomporre le immagini di un'aiuola secondo le indicazioni con il minor numero di mosse; Jewel Chase, in cui dovete impadronirvi del bottino, muovendovi più veloce del ladro nemico; Charmer, in cui salvate i serpenti prima che il loro vasa venga sigillato; Fringer, dove siete chiamati a sciogliere più nodi possibile in una lotta contro il tempo; Finty Flush, in cui tutto il vostro sangue freddo va concentrato per inserire la corretta combinazione di biglie nella griglia; Mixed Genetics, che vi vede curare bizzarri animali mutanti associandoli in modo corretto, ristabilendo l'ordine genetico; Muddled Casino, dove regna la logica e la strategia, in un casinò in cui è impossibile bluffare; Lineup, dove avete pochi secondi per decidere dove incastrare le combinazioni di palline; Color Collision, che vi vede colpire i cerchi esatti schivando ostacoli a folle velocità; infine, Rat Poker, in cui vi trovate a giocare con dei simpatici ratti, per intrappolare i quali non basta la destrezza, ma serve soprattutto la bravura al gioco. Tutti i videogame sono immediati e divertenti, e si comandano molto semplicemente tramite i tasti cursore. Certo, manca la grandiosa idea alla Tetris, ma d'altro canto i miracoli si fanno una volta sola.

Jacopo Prisco



## DOPO SIMON ARRIVANO GLI ALIENI!

Dopo i due Simon the Sorcerer, entrambi ottimi giochi, la Adventure Soft non dà segni di vita. L'ipotesi più plausibile era che li avesse assorbiti qualche grossa software house come la Lucas o la Virgin. E invece no, Mark e Simon Woodruff non hanno mai smesso di lavorare e, dopo due anni di sviluppo, stanno per presentarci The Feeble Files, un'avventura grafica punta-e-clicca dalle ottime premesse. Messo in pensione Simon, giocherete nel ruolo di Feeble, un alieno membro di "un'orribile società in stile anni '80" (parole dell'intro) dove i capi hanno occupato le menti della gente. Feeble ha la relativa fortuna di distruggere per caso un bene di proprietà della principale corporazione del pianeta, venendo ovviamente spedito in prigione dal boss della stessa società. Qui il nostro amico conoscerà un'eroina della rivoluzione, che gli farà capire quanto povero sia il loro stato attuale. Insieme



con lei e con un non meglio identificato robot della resistenza, Feeble dovrà restituire la libertà di pensiero alla sua gente. Il filo conduttore di tutta l'avventura sembra l'umorismo, con un sacco di situazioni divertenti. Il cattivaccio, poi, sembra il fratello alieno di Max versione "arrabbiato": è un peccato non avere il tempo di grabbare la foto per mostrarvelo.

In questi due anni di sviluppo Simon Woodruff (tutto solo come ai bei tempi: grande!) ha preparato un centinaio di personaggi, ognuno con la sua voce e peculiarità caratteriali. La grafica è stata fatta sui Silicon con il famoso Alias PowerAnimator, e i risultati si vedono: alieni e scenari sono ottimi. Tutto sarà in SVGA ed è garantito il supporto dei processori più lenti, ovviamente al prezzo delle bellezze di cui sopra. A prima vista il gioco mi è sembrato sulla falsariga di Down in the Dumps (tanto per darvi un'idea), e l'uscita è prevista in autunno.

Alessandro La Spada

## UNA RAFFICA DI DISNEY-NOVITA'

La Disney Interactive va alla carica con ben cinque nuovi titoli: si tratta di "Winnie Puh e l'Albero del Miele", "La Bottega dei Giochi: Toy Story", "Video Game Action: Toy Story", "Video Game Action: Cold Shadow" e "Studio Grafico: La carica dei 101". Si tratta di CD interattivi utili per il divertimento dei più piccoli, ma anche dell'intera famiglia. In particolare, "La Bottega dei Giochi: Toy Story", vi permette di rivivere diverse scene del film e di entrare nel mondo dei giocattoli affidandosi a Woody, il simpatico cow-boy del film. Il titolo presenta otto diverse attività, che permettono di dare sfogo alla fantasia e dare prova della propria destrezza confrontandosi con labirinti e rompicapi. Tutti gli ambienti famosi del lungometraggio sono riprodotti, come la stanza di Sid e il Pizza Planet. Il doppiaggio è stato fornito dagli stessi interpreti dell'originale (in Inglese). "Video Game Action: Paperino in Cold Shadow", vede invece il famoso papero nelle vesti di un investigatore-guerrigero che deve affrontare numerosi nemici per poter salvare l'isola Paradiso. Lungo un percorso che presenta 23 livelli di difficoltà, il Papero dovrà sfoderare tutto il suo arsenale per sconfiggere i Paperi Pigmei e trovare l'idolo Shabuhm Shabuhm. Quest'ultimo titolo è disponibile solo per PC, mentre Toy Story include anche la versione Macintosh.

Jacopo Prisco



## MEMPHIS, OVVERO WINDOWS 98

Se la lingua del 2000 vi fosse ancora ostica, saprete certo che esistono molti prodotti apposti di editoria multimediale. Uno di questi è Let's Talk, corso rapido d'inglese basato sul metodo della Syracuse University. L'opera, naturalmente su CD-ROM, edita in Italia dalla Leader, è già disponibile nei negozi per chi abbia un 486 e dieci mega di spazio sull'hard disk.

Il metodo Syracuse consiste sostanzialmente nell'apprendimento guidato attraverso esercitazioni e giochi, più un sacco di finezze psicologiche che sarebbe riduttivo spiegare in questa sede. All'interno del programma potrete scegliere se, appunto, giocare con la lingua o visionare il glossario. I giochi, che consistono ad



digitalizzate vanno benissimo, il programma non richiede un PC pesante. Se volete migliorare l'inglese col PC questo è un titolo da prendere in considerazione. Non adatto, invece, a chi l'inglese lo dovesse imparare da zero (in tal caso fatevi un corso e non chiedere a una macchina d'insegnarvelo).

Alessandro La Spada

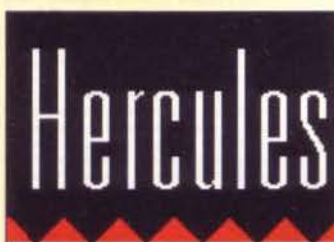


esempio nell'indovinare quale sia la parola pronunciata oppure ricordare dove si trovi l'oggetto enunciato dallo speaker, sono tutti elementari e consentono un'immediata verifica del proprio apprendimento grazie al punteggio. Ci sono molte categorie tra cui scegliere le parole con cui giocare.

Il glossario invece vi consentirà di ascoltare le parole in varie tonalità e di ricercare quelle utili. Il programma ha una funzione di riconoscimento vocale, grazie alla quale potrete attaccare un microfono al computer per dare le risposte.

L'ambizioso progetto di Let's Talk è insegnarvi 2.500 parole e la semplicità dell'interfaccia vi aiuterà nell'impresa. Dal punto di vista tecnico c'è da dire che le immagini pompate e il riconoscimento vocale è un'aggiunta interessante. Non adatto, invece, a chi l'inglese lo dovesse imparare da zero (in tal caso fatevi un corso e non chiedere a una macchina d'insegnarvelo).

## HERCULES STINGRAY: LA PROVA SU STRADA



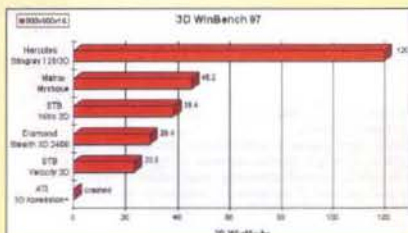
La voce di corridoio relativa a questa scheda, apparsa un paio di numeri fa, aveva destato un certa curiosità in voi, visto che riguardava una scheda capace di riunire in un solo componente una SVGA e una 3Dfx. Ebbene, abbiamo potuto finalmente installare la Stingray 128 su uno dei PC redazionali, e possiamo quindi fornirvi qualche impressione in più su questa innovativa scheda, distribuita in Italia da Novacom. L'installazione è abbastanza semplice: essa è piuttosto strana a vedersi, visto che il chipset 3Dfx (Voodoo Rush) è installato come una daughterboard esattamente sopra la scheda principale, cosa che potrebbe creare qualche problema di surriscaldamento alle RAM sovrastanti, anche se non abbiamo mai riscontrato questo problema. Il chipset SVGA è l'ATS3D: in termini di prestazione pure, questi offre una performance paragonabile a quella delle S3 Virge. Il chipset Voodoo Rush è invece una versione ridotta e più economica del suo fratello maggiore montato sulla Monster 3D e sulla Righteous. In termini di prestazioni la differenza è minima ma indubbiamente c'è: sia per quanto concerne il Direct3D che per quanto concerne la API Glide, il Rush si è rivelato dal 10

al 15 per cento più lento, a parità di computer, rispetto alle due schede sopracitate. Ma non è questo il problema maggiore: il Rush non è infatti compatibile con le precedenti versioni delle Glide, ma richiede appositamente la 2.3 e successive: ciò significa che giochi accelerati tramite patch come Quake, Pod o Descent 2 non girano sulla Stingray, e che bisognerà aspettare un aggiornamento delle patch.

Sul fronte 2D le cose vanno più che bene, con performance a livello delle migliori schede: il grande difetto in questo caso è il mancato supporto dello standard VESA 2.0, problema al quale sembra che la Hercules stia ponendo rimedio tramite il rilascio di una patch.

In definitiva, la Stingray è un'ottima scheda 2D che riunisce in una soluzione integrata la migliore accelerazione 3D disponibile sul mercato, pur con le dovute limitazioni. Mi sento di consigliarla se state assemblando un PC da zero: se siete già in possesso di una discreta SVGA, infatti, la soluzione migliore rimane una Monster o una Righteous. Il prezzo della Stingray è comunque molto competitivo: 449.000 lire, e se fate un paio di conti vi accorgete che vi serve non poco di più per acquistare separatamente una buona SVGA e una 3Dfx. Ripeto, se siete disposti ad accettare le piccole peccchie di questa scheda e avete un PC nuovo da mettere insieme con un occhio al portafoglio, la Stingray rappresenta per voi la migliore soluzione possibile.

Jacopo Prisco



## MEMPHIS, OVVERO WINDOWS 98

Senza dare troppo nell'occhio, la Microsoft ha ufficialmente annunciato che Memphis, la nuova versione di Windows, uscirà nel 1998 e non quest'anno, come inizialmente previsto. Si dovrà dunque iniziare a parlare di Windows 98, abbandonando il nominativo Windows 97 che si riteneva sarebbe stato quello definitivo. Durante una conferenza stampa, infatti, il vicepresidente di Microsoft Paul Maritz ha offerto un'overview dell'intera linea di sistemi operativi, riferendosi a Memphis proprio con questo nome. Una seconda beta del pacchetto è stata appena distribuita agli sviluppatori, e in essa non compare più la parola "Memphis", che è stata appunto sostituita da "Windows 98". Queste versioni beta sono anche reperibili su Internet, visto che diversi siti che si occupano di distribuzione illegale di software sono riusciti a "procacciarsene" delle copie. La versione definitiva del prodotto dovrebbe essere nei negozi entro i primi tre mesi del prossimo anno. La Microsoft, comunque, non si aspetta di certo un successo paragonabile a quello di Windows 95, un punto di vista che è riassunto perfettamente dalle parole del responsabile del progetto: "Non possiamo spacciarla per la seconda venuta di Cristo, perché non lo è. È soltanto un significativo upgrade". In poche parole, le aspettative di vendita legate al nuovo Windows non sono eccezionali. D'altro canto, le previsioni per le vendite di sistemi hardware non sembrano essere sfavillanti per il prossimo futuro, e la Microsoft deve comunque fare i conti con una certa saturazione di mercato legata ai suoi stessi prodotti. Non sembra per ora soffrire di questi problemi la famiglia Office, che ha registrato un balzo nelle vendite del 21% rispetto allo scorso anno.



Jacopo Prisco

## VOCI DI CORRIDOIO

### TGM NEWS

progressi: è ora di rendersi conto del valore di questo lavoro per tutti gli azionisti Apple. Grazie per il vostro supporto, lascio la Apple alle vostre sapienti mani. Buona fortuna, farò il tifo per voi dal bordo del campo!

Con rispetto,  
Gil.

#### ED ELLISON TORNA ALLA CARICA?

Solo due giorni dopo le dimissioni di Amelio, le azioni della Apple hanno subito un incremento del 15%, facendo registrare il balzo più significativo degli ultimi 12 mesi. Il motivo di questa improvvisa crescita sembra legato alla consistente possibilità che la Apple sia in procinto di essere acquistata. Naturalmente, l'indiziato numero uno è sempre Larry Ellison, che aveva non a caso lasciato aperto uno spiraglio quando, alcuni mesi fa, aveva deciso di abbandonare il progetto di scalata alla compagnia. Il destino di Apple si decide comunque in borsa: le fluttuazioni dei titoli della compagnia di Cupertino sono state impressionanti negli ultimi giorni di luglio, poco prima dell'abbandono di Amelio. Jobs aveva venduto 1,5 milioni di azioni in suo possesso, facendo crollare le azioni stesse al loro minimo valore storico degli ultimi dieci anni. Un ulteriore flessione si è registrata appunto con le dimissioni del CEO, e ora si profila questa improvvisa crescita, che è pratica comune proprio quando una compagnia rischia di venire acquistata da terzi. In ogni caso, nella stessa giornata diverse compagnie del settore informatico hanno visto i propri titoli guadagnare (Packard Bell, Compaq), cosa che in parte giustifica l'ascesa delle stesse azioni Apple.

JP

#### LA BRODERBUND FORSE IN VENDITA...

Forse si tratta di una delle solite voci che circolano incontrollate per qualche settimana, ma pare che la Broderbund potrebbe essere in vendita. Le azioni della software house californiana, famosa soprattutto per Myst, hanno infatti subito una brusca impennata negli ultimi giorni di luglio: probabilmente questo fatto è da mettersi in relazione al progetto di un'eventuale compagnia maggiore intenzionata all'acquisto sulla base del precedente valore dei titoli. Tutto ciò ha forzato l'ascesa dei valori, tanto che le azioni sono arrivate a valere fino a \$25,19, guadagnando due punti nel giro di pochi giorni. La Broderbund ammette di aver ricevuto notizia della voce, ma nega che un affare di questo tipo sia in previsione. Al recente E3 la casa californiana ha lanciato una nuova divisione, la Red Orb, che farà uscire l'attesissimo seguito di Myst, Riven.

JP

#### ...MA NEL FRATTEMPO RESTA A GALLA

Il trimestre terminato lo scorso 31 maggio si chiude per Broderbund con un fatturato di oltre 39 milioni di dollari, con un incremento del 12,3% rispetto al precedente dato di \$35 milioni. I profitti, al contrario, sono stati di soli 11.000 dollari contro i \$6,2 milioni dello scorso anno. Il motivo dell'incremento dei ricavi è da attestarsi soprattutto all'aumento dei prezzi e a vendite leggermente migliorate. Alla Broderbund assicurano comunque che stanno investendo nel futuro, e che per questo la situazione contingente ne risente.

JP

#### NUOVI PROCESSORI DA CYRIX E MOTOROLA

Nuovi processori che si vanno ad aggiungere, rispettivamente, alle serie MediaGX e RISC, sono stati introdotti da pochi giorni da Cyrix e Motorola. La Cyrix punta ancora una volta ai mercati budget, con due nuove CPU da 166 e 180MHz con cui è possibile assemblare PC al prezzo inferiore a 1000 dollari, monitor incluso. Ciò è possibile grazie al fatto che la serie MediaGX incorpora funzioni multimediali audio/video che eliminano il bisogno di costose schede aggiuntive, proponendo una soluzione integrata ed economicamente vantaggiosa. Le precedenti velocità di clock della linea erano di 133 e 150MHz. Già diverse compagnie come Compaq, IBM, Samsung e Tatung utilizzano questi chip, e i nuovi arrivati faranno presto parte dei modelli Presario 2200. Entro la fine dell'anno Cyrix stima di poter introdurre un processore MediaGX dotato di MMX e dalla frequenza uguale o superiore a 200MHz. Motorola, intanto, ha inaugurato una nuova tecnologia produttiva per la propria serie RISC, utilizzando il sistema .25 micron (lo stesso usato da Intel). La performance del chip PowerPC 604 si ampliano ora con l'introduzione di un modello da 250MHz a 32-bit. Il sistema a .25 micron consente l'utilizzo di transistor veloci montati su supporti metallici più piccoli, capaci quindi di contenere un maggior numero di componenti: i benefici sono in termini di frequenza, dimensioni ridotte e minore consumo elettrico. Il nuovo PowerPC 604e consuma meno ed è più piccolo del 67% rispetto al suo predecessore diretto. I prezzi di vendita OEM si aggirano sui 400 dollari per stock da mille chip.

JP

#### UN CD-ROM 24X DA HITACHI

Un tempo d'accesso di 90 milionesimi di secondo e una velocità sostenuta di 24x, sono queste le impressionanti specifiche del nuovo lettore CD annunciato da Hitachi: il CDR-8330, questo il suo nome, è uno dei più veloci lettori del mondo. La sua tecnologia verrà concessa in licenza a diversi produttori che lo commercializzeranno col proprio marchio. La differenza tra questo lettore e altri simili apparecchi è che qui la velocità di rotazione è costante, cosa che consente di far girare il motore senza sbalzi e quindi di accedere ai dati con grande rapidità. I vecchi lettori 2X, ad esempio, richiedevano tempi d'accesso anche superiori a 280 milionesimi, perché non erano in grado di leggere le informazioni alla stessa velocità su tutta la superficie argentea. L'interfaccia utilizzata è di tipo IDE, e supporta tutti gli standard del formato a 650MB. Il prezzo di vendita per il mercato OEM è di circa 135 dollari.

JP

#### NIENTE NET-LINK PER L'EUROPA

Dopo mesi di vana attesa, è giunta la conferma ufficiale dalla Sega: il Net-Link, il dispositivo che consente a un Saturn di collegarsi a Internet, non verrà ufficialmente importato in Europa. Il lancio era previsto proprio per questo periodo dell'anno, a 12 mesi dal lancio negli Stati Uniti, dove l'unità viene ancora venduta al prezzo di 199 dollari. La perplessità che hanno portato alla decisione riguardano soprattutto il prezzo e il grado di interes-

## TGM NEWS

se suscitato nel pubblico dal Net-Link, secondo la Sega Europe. Infatti, il vecchio continente non è in grado di assorbire periferiche di questo tipo come accade negli Stati Uniti. Finora soltanto 100.000 unità sono state vendute, anche se la Sega continua a scommettere sul Net-Link, tanto che al recente E3 sono stati presentati nuovi titoli con supporto per il multiplayer via Internet (Bomberman, Daytona CC e Virtual On). Non a caso, la grande "S" si ritiene soddisfatta della performance del prodotto, pur ritenendo che l'Europa non sia "ancora pronta" per poterlo accogliere.

JP

### INTEL STUDIA LA SOLUZIONE DEFINITIVA AI BUG

La Intel sta lavorando a una nuova tecnologia che renda più semplice il processo di correzione dei bug che affliggono un determinato microchip. Si tratta di una questione assai delicata e importante per la compagnia, che si ritrova spesso a dover riprogettare porzioni delle proprie CPU per eliminare questo o quel difetto. I costi sostenuti in seguito a casi di tale tipo sono noti, come quello del famoso bug del Pentium relativo alle operazioni in virgola mobile, che oltre a screditare l'immagine di Intel costò svariate centinaia di milioni di dollari in sostituzioni nel 1994. Anche i Pentium II e i Pentium Pro sono afflitti da un simile problema: è quindi evidente che si stia cercando una soluzione globale e più omogenea, in grado di cancellare questi rischi. Pare che un abbozzo di questa tecnologia sia già presente nei due chip sopraccitati, in quanto è possibile alterare un microcodice al loro interno che ne regola le funzioni. In ogni caso si tratta di una soluzione minima, sicuramente non in grado di correggere i difetti più grossi. Un'altra possibilità è agire direttamente dal BIOS del PC, che istruirebbe in maniera corretta il microcodice della CPU ad ogni boot del computer. Purtroppo però, esistono moltissimi BIOS differenti, e ognuno di questi ha a che fare con i microcodici in maniera diversa. Alcuni suggeriscono addirittura che questo processo renderebbe i processori aperti all'attacco degli hacker, che potrebbero alterarne il funzionamento. Anche se sembra difficile, la Intel tiene comunque in conto il problema, mentre studia una soluzione ottimale.

JP

### UNREAL INDOSSA I PANNI DELL' RPG

L'attempato "Quake Killer" targato Epic ancora deve arrivare, ma il suo engine poliglotta già si presta ad altri progetti. The Circle è un RPG con visuali multiple sviluppato dai World Tree, in passato già responsabili di Tyrann per PC. Il gioco offrirà un grande supporto multiplayer, e presenterà una serie di ecosistemi individuali, ciascuno abitato da creature differenti e contenente oggetti peculiari. Questo consentirà ai giocatori di ritagliarsi un'esperienza di gioco su misura, unendosi di volta in volta a mondi dove regna la violenza e lo scontro fisico, oppure dove il leitmotiv è l'interazione sociale e la conversazione. Esiste persino un editor che consente al giocatore di creare un mondo ad hoc. A questo stadio di sviluppo, la Epic sta ancora valutando se occuparsi personalmente della sua pubblicazione e distribuzione o se cederne i diritti a terzi.

JP

### TRAMONTA IL SOGNO DELL'M2

La Matsushita ha ufficialmente dichiarato che il progetto M2, inteso come console, è definitivamente fallito. Dunque, tutti questi mesi di attesa, specifiche tecniche mai chiare, e immagini centellinate si sono conclusi con un nulla di fatto. Resta ora da vedere che fine farà la tecnologia sin qui sviluppata: in fondo, i connotati di questa storia ricalcano da vicino quelli della vicenda 3DO, che ha effettivamente venduto soltanto quando proposta come console, e con risultati non certo eccezionali (1,38 milioni di unità in 4 anni). Questa storia insegna soprattutto che non è semplice entrare nel mercato delle macchine da gioco, evidentemente saturo anche con soli tre grandi attori: emblematico è il caso del Pippin. Ora, tutti i team di sviluppo che stavano approntando giochi per l'M2 cercheranno probabilmente di rivolgersi al mercato PC. E' fuori da dubbio che la Matsushita sia perfettamente in grado di assorbire l'esborso economico (100 milioni di dollari) sostenuto per accaparrarsi la tecnologia M2, ma sarebbe davvero assurdo se il progetto morisse definitivamente senza alcuno strascico.

JP

### 800 LICENZIAMENTI PER LA NUOVA 3COM

L'acquisizione di U.S. Robotics ha finalmente un prezzo, diverso da quello in dollari, 800 posti di lavoro in meno alla 3Com, suddivisi in 600 posti fissi e 200 part-time, che ridurranno la forza lavoro della compagnia a circa 12.700 unità. La fusione, intanto, si è definitivamente conclusa, e il valore complessivo dell'operazione è stato superiore di gran lunga al previsto, poiché si è assestato a quota 8,5 miliardi di dollari. I dipendenti in procinto di licenziamento percepiranno ancora sei mesi di stipendio normale, e due mesi addizionali di assicurazione medica; i costi legati a queste operazioni verranno resi noti solo in occasione della presentazione del prossimo consuntivo di bilancio, previsto per il mese di agosto. La performance della compagnia non dovrebbe comunque subire grosse variazioni rispetto a quanto previsto dagli analisti, nonostante appunto ci sia stata di mezzo una fusione. Alcuni osservatori di mercato ritengono comunque che 800 persone in meno siano tante, e che la compagnia potrebbe risentirne in congiunzione con l'intera operazione di fusione, nel corso dei due prossimi trimestri, passati i quali dovrebbe verificarsi una decisa risalita.

JP

### IL TAMAGOTCHI VIVE ANCHE SUL NINTENDO64

Il successo del Tamagotchi non ha fine: la Bandai infatti, dopo averne programmata una versione PC, ha deciso che il cucciolo virtuale vivrà anche sul Nintendo64. Una versione GameBoy è già disponibile sul mercato giapponese e 450.000 pezzi sono già stati venduti, con un'aspettativa di oltre un milione entro agosto. Intanto giungono notizie esaltanti per la stessa Nintendo, visto che StarFox 64 si sta rivelando uno dei giochi su cartuccia di maggior successo di tutti i tempi: già 300.000 copie sono state commercializzate negli Stati Uniti a soli cinque giorni dal lancio, quando Mario 64 aveva venduto nello stesso periodo "solo" 200.000 copie. La previsione a livello mondiale dice che, entro la fine dell'anno, oltre tre milioni di cartucce di Star Fox saranno state distribuite. Già attualmente, il gioco vende a un ritmo dieci volte superiore rispetto a qualsiasi titolo per PSX o Saturn.

JP

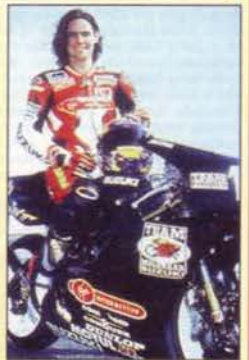
### YAHOO VA OLTRE LE ASPETTATIVE

Superando le stime degli osservatori di mercato, Yahoo ha ottenuto il terzo trimestre in profitto consecutivamente. I guadagni, per il secondo trimestre, sono stati infatti di 610.000 dollari, contro oltre 3 milioni di dollari di perdite nel medesimo periodo del '96. Wall Street aveva pessimisticamente previsto una perdita netta di 1 centesimo per azione, mentre invece si sono verificati profitti per 2 centesimi. Ora, le previsioni future danno Yahoo costantemente in positivo. Il fatturato complessivo ha toccato quota \$135 milioni, di gran lunga superiore al dato

## DUE RUOTE POCO VIRTUALI

Imola, 1997. Gran Premio valido per il Motomondiale: TGM c'era. Potrebbe non importare assolutamente nulla, ma la cosa fa effettivamente notizia per via del fatto che è stata la Virgin ha fornire un gentile invito cui abbiamo risposto io e quel mentecatto del Du' Spaghi. Nella fattispecie, la presenza di questo fardello umano mi ha impedito di fare la cosa più naturale del mondo, ovvero andare in moto al Gran Premio di moto, ma tant'è. In ogni caso, dicevamo della Virgin e del suo impegno nel Motomondiale: il colosso inglese sta infatti sponsorizzando una scuderia, la Arie Molenaar Racing Team, che fa correre Haruchika Aoki nella 125 e il britannico Jamie Robinson nella 250. A dire la verità, al piccolo Aoki (già campione del mondo della sua classe) va tutto il nostro rispetto, mentre il signor Robinson ha ancora tutto da dimostrare. A Imola è giunto al traguardo un po' attardato, ma comunque nei primi 15. La trasferta si è dimostrata tutto sommato positiva, fatta eccezione per i nervi che affioravano sulla mia pelle quando, agli Autogrill, mi toccava vedere i centauri in fase di riposo mentre scendevo dalla macchina, mangiandomi le mani per l'occasione perduta di un bel viaggetto in sella alla Ninja. Per il resto, molti di voi ricorderanno le immagini televisive di uno scatenato Max Biaggi che si arrampicava sulle recinzioni delle tribune, cercando di lanciare il casco ai tifosi. Ebbene, dopo vari tentativi mancati, il casco è effettivamente volato in tribuna, e a non più di dieci metri da dove stavamo seduti io e il Dupsa. Un simpatico ragazzino, in seguito all'inevitabile rissa, ha fatto suo il cimelio, guadagnandosi decine di foto e forse anche qualche richiesta d'autografo. Certo che andarsene a casa con un bel casco Marlboro indossato in gara da Biaggi avrebbe reso ancora più proficuo il viaggetto. Pazienza, ci vedremo l'anno prossimo (e in moto, perbacco!).

Jacopo Prisco



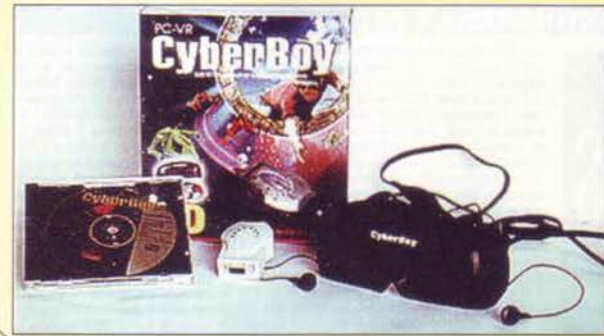
## CYBER BOY E VERBAL COMMANDER

Sistemi di riconoscimento vocale e occhiali con lenti a cristalli liquidi sembrerebbero ancora tecnologie futuribili, e invece sono già disponibili oggi per il vostro PC! La IHR sta infatti distribuendo due interessanti apparecchiature chiamate appunto Cyber Boy e Verbal Commander. Il Cyber Boy sono occhiali a LCD, che permettono di provare una vera esperienza tridimensionale con i videogiochi che supportano lo standard Stereoscopic 3D. La forma degli occhiali avvolge il viso, bloccando la vista ai lati per focalizzare la visione sullo schermo. Tra i giochi che si possono utilizzare con gli occhiali abbiamo gli Magic Carpet, High Octane, Wolfenstein 3D e Birthright. Naturalmente gli occhiali hanno anche degli auricolari incorporati che si connettono direttamente alla scheda sonora. Il Verbal Commander è invece un sistema di riconoscimento vocale che vi permette di giocare parlando, visto che è progettato specificamente per i videogame. Si possono controllare fino a venti funzioni



tramite la dettatura dei comandi. Immaginatevi un po' vostra madre cosa penserà quando, entrando nella vostra stanza, vi vedrà urlare di fronte al monitor cose tipo "Cambiare arma!", "Spara!", oppure "Dribblare!"... Peraltro, il Verbal Commander è capace di adattarsi al modo di parlare di ciascun singolo utente, con una incidenza di riconoscimento pari al 97%. Il processor di configurazione è piuttosto semplice, e si possono ovviamente salvare le configurazioni relative e a diversi giochi. Per maggiori informazioni vi segnaliamo il numero del distributore italiano: 0321-864337.

Jacopo Prisco



## SCREAMER 2 RALLY: FINALMENTE...

In attesa di trovare conferma ad alcune voci di corridoio che il sottoscritto è riuscito a cogliere in giro per il mondo, riguardanti un nuovo engine cui starebbe lavorando la Milestone che dovrebbe nuovamente stupire il mondo, alla casa di Milano stanno lavorando su un ulteriore seguito della fortunata saga di Screamer, Screamer 2 Rally.

Inutile dire come il sottoscritto, in questo soleggiato agosto, qualora gliene venisse concessa la possibilità si fionderà immediatamente negli uffici di Antonio Farina per cercare di scoprire in proposito qualcosa di più, visto che se va bene le mie vacanze inizieranno il 18 c.m. (per me che scrivo, ovviamente).

Al momento infatti i lavori sono ancora abbastanza arretrati ed è troppo presto per scrivere un articolo degno di questo nome. Peraltro, dalle informazioni in mio possesso posso senz'altro affermare che ci troviamo di fronte alla massima evoluzione possibile del vec-



chio Screamer, non tanto in termini di prestazioni quanto piuttosto in termini di supporto agli acceleratori hardware che, senza tema di smentita, hanno rappresentato la vera novità di quest'anno. Coloro quindi che invano hanno atteso in questi mesi un patch per 3Dfx potranno finalmente sollazzarsi con la grafica ultra dettagliata che questa scheda è capace di garantire, mentre è ancora da confermare il supporto D3D. Ciò, tra l'altro, implicherà che finalmente anche i possessori di macchine potenti potranno far girare Screamer 2 Rally in alta risoluzione, nota questa finora piuttosto dolente per tutti coloro che non possiedono almeno un P166. Ma ovviamente il nuovo gioco della Milestone non si riduce a questo:



saranno infatti disponibili nuovi circuiti, nuove macchine e una nuova interfaccia, che stando ai "si dice" dovrebbe riguardare il famoso menu iniziale tridimensionale che quasi un anno fa raccolse numerosi consensi per la propria originalità. Come potrete capire anche voi stessi dal titolo, l'impostazione del gioco sarà ancora più "rallystica" di Screamer 2 e non è quindi pura fantasia immaginarsi un gioco che finalmente riesca là dove Sega Rally aveva fallito o, quantomeno, era riuscito in parte.

Come potrete vedere dalle foto a corredo di questa news, i lavori sono ancora in fase piuttosto avanzata: ciononostante, non mi sento affatto di escludere una succosa preview per il prossimo numero.

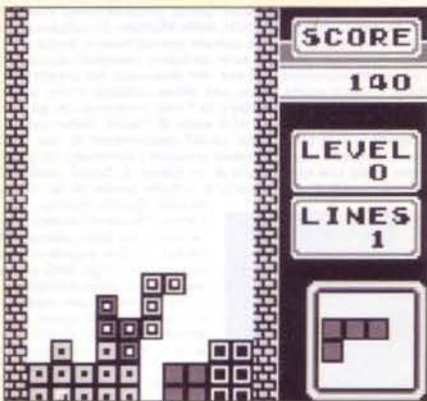
Stefano Silvestri

## XENIA ON LINE & IENA: EMULARE, CHE PASSIONE!!!

<http://www.xenia.it/zzap!>

Chi segue Internet, si sarà certamente accorto di una nuova "febbre" che sembra crescere di giorno in giorno, quasi a pari passo della tecnologia: l'emulazione. Originariamente concepita come un mezzo per facilitare il passaggio a sistemi diversi condividendo dati e applicazioni (con un ovvio prezzo da pagare in termini di velocità di esecuzione), grazie alla potenza dei processori Pentium e PowerPC oggi si emula praticamente tutto l'emulabile, dai vecchi computer a 8 e 16 bit fino alle più moderne console (pensate che qualcuno sta già sviluppando un emulatore Playstation per PC!), senza dimenticarsi dei vecchi coin-op e di sistemi ancora attuali quali Amiga e Macintosh (che a loro volta dispongono di numerosi emulatori di altri sistemi, tra cui ovviamente il PC). Quali siano i motivi di questo fenomeno, è facile immaginarlo: la voglia di "recuperare" vecchie emozioni, di non perdere per sempre un patrimonio software dal valore storico inestimabile, magari anche solo il gusto di fare due partite a un vecchio videogioco, o, perché no, la voglia di dimostrare che il proprio sistema è perfettamente in grado di reggere il confronto con la concorrenza, magari facendogli girare sopra le medesime applicazioni.

Ora come ora i migliori emulatori in assoluto, almeno per quanto riguarda il fronte PC, sono certamente l'italianissimo MAME, che permette di far girare su un Pentium le ROM dei coin-op più rappresentativi dei primi anni 80 (tra cui Bomb Jack, Popeye, Ghosts'n'Goblins, Asteroids, Did Dug, Kung



Fu Master, Green Beret, Gyryss, Moon Patrol, Burger Time, Scramble!, Galaga e tantissimi altri); l'eclettico Magic Engine, che porta sul vostro monitor i colori dei giochi per PC Engine (una favolosa console della NEC, che all'inizio degli anni 90 vantava conversioni pressoché perfette di Parodius, Pac Land, Salamander, Parasol Stars, New Zealand Story e tanti altri, senza contare titoli assolutamente fuori di melone come la saga di PC Kid); C64S, che non ha bisogno di presentazioni, o ancora WinUAE, che pur tra mille difficoltà riesce a far girare dignitosamente un Amiga intero sotto Windows 95 (riuscendo persino

ad essere più veloce delle controparti DOS e UNIX, grazie all'impiego sapiente delle DirectX). Ma è possibile trovare emulatori di Megadrive, Master System, Game Boy, NES, Super NES, Lynx, Vectrex, ColecoVision, BBC, Amstrad CPC, Commodore 64, C16-Plus/4, HP48, MSX, Spectrum, Atari ST e molti altri ancora.



Dove? Ve lo dice IENA.

IENA, l'Italian Emulation News Agency è un sito che nel giro di pochi mesi è riuscito ad affermarsi come il più autorevole sull'argomento, almeno qui in Italia. Ed è con estremo piacere che, dopo un paio di settimane d'intense trattative, il 16 luglio scorso si è trasferito ufficialmente tra le pagine elettroniche di Zzap!, sul nostro bel sito Xenia On Line. Grazie allo spazio a sua disposizione, il webmaster Paolo Delibra (forse più noto, anche tra i lettori di TGM, come "Parrukka") vi terrà quotidianamente informati sulle più recenti novità del settore, seguendo in tempo reale lo sviluppo dei vari emulatori e facendo da comodissimo indice per tutti coloro che stessero cercando sulla rete questo o quell'emulatore. Su IENA, c'è! E non è finita qui, perché nel corso dei mesi l'area sarà ampliata all'invosimile, con l'aggiunta di recensioni, traduzioni, e tutto ciò che potrebbe servirvi (con la sola esclusione delle ROM, ovviamente, visto che metterle a disposizione sul server comporterebbe un atto di pirateria bello e buono). Se non l'avete ancora fatto, avete un motivo in più per leggere Zzap! (<http://www.xenia.it/zzap!>).

Paolo Besser



## TGM DIALOGA SU IRC

Da un paio di mesi a questa parte, il canale di IRC #tgm è diventato una realtà. A chi già sapesse cos'è l'Internet Relay Chat, basti sapere che il canale si trova sempre su IRCnet, e come server di riferimento usa irc.tin.it. Per chi invece ancora non lo sapesse, ricordiamo che IRC altro non è che una sorta di "piazza telematica" ove gli utenti di Internet possono incontrarsi e scambiarsi brevi messaggi in tempo reale (del tipo: io premo invio e un secondo dopo - in condizioni ottimali - tutti quanti lo leggeranno). Per accedere a IRC esistono diversi client, di cui il più famoso è certamente mIRC (almeno per Windows, gli amighisti potranno usare AmIRC), reperibile presso qualsiasi mirror di TUCOWS (<http://www.tucows.com>), e questo dovrà essere preferibilmente configurato con le seguenti impostazioni: il nickname lo scegliete voi, visto che è il soprannome con cui sarete conosciuti da tutti; come server inserite irc.tin.it, porta 6668, 6669 o 7000 (meglio non usare la già sovraccaricata 6667), e, una volta connessi al server, impartite il comando /JOIN #tgm per aggregarvi alla già folta combriccola che abitualmente si ritrova sul canale tutte le sere. Buon divertimento!

Paolo "Paolone" Besser

## GIOCHIAMO CON I PLAYMOBIL

Al recente E3 di Atlanta, la Ubisoft ha annunciato di aver raggiunto un importante accordo con Playmobil, marchio del gruppo tedesco Brandstatter, per sviluppare avventure virtuali aventi come protagonisti i simpatici pupazzetti di plastica. Saranno sviluppate tre serie differenti, tutte basate sull'ultima collezione Playmobil: quella dedicata agli amanti dell'azione (avventura pura lanciata anno scorso), quella con i chiari scopi educativi (non vedrà la luce prima di marzo 1998) e un'inedita serie dedicata al pubblico delle bambine (che sarà pronta per il Natale del prossimo anno).

I titoli saranno sviluppati sia per PC che per Nintendo 64.

Stefano Lisi



## TGM NEWS

precedente, che era di soli \$3,3 milioni.

JP

### IL PENTIUM II SI RIFA IL TRUCCO

Esiste un particolare che distingue un qualunque processore, anche di fascia alta, da uno destinato all'utilizzo in un server, un determinato tipo di memoria dotato di una tecnologia chiamata ECC (Error Correcting Code). Questo sistema, che risiede nella cache interna della CPU, permette di evitare perdite di dati dovute a non corrette letture nel corso del trasferimento degli stessi dall'unità centrale e attraverso la motherboard. Il Pentium Pro, ancora oggi il processore più usato nei server, ne è dotato, ma il nuovo Pentium II non ancora. Adesso, la Intel ha deciso di fare uscire una versione del nuovo chip dotata di ECC, proprio per conquistare il mercato dei server che sta progressivamente abbandonando l'ormai "vecchio" Pentium Pro, che risale al 1995. È molto importante, soprattutto per gli usi più delicati, poter disporre di memoria volatile a prova di errore, soprattutto se, ad esempio, si stanno eseguendo operazioni matematiche alla cui base stanno svariati milioni di dollari. I nuovi Pentium II avranno un prezzo sensibilmente più alto delle versioni standard, e usciranno nelle frequenze di 233, 266 e 300MHz.

JP

### TUROK NON BASTA, LA ACCLAIM RESTA GIÙ

Perdite per ben \$69,7 milioni, a fronte di un fatturato che non supera i \$41,5 milioni: è ancora molto negativa la situazione in casa Acclaim, proprio quando il successo di Turok e il promettente line-up di titoli per il '97 facevano sperare in una ripresa. Parte delle perdite sono da ascrivere a residue spese legate all'acquisizione di Acclaim Comics, risalente ormai al 1994, mentre altri 10 milioni sono legati a spese di ristrutturazione. Anche volendo escludere queste cifre, comunque, il dato rimane preoccupante, soprattutto se confrontato con il dato del terzo trimestre '96 che era di soli 4 milioni di dollari in negativo. Il solo Turok è stato responsabile del 57% del fatturato complessivo della compagnia, mentre i titoli Saturn e PlayStation hanno contribuito in misura del 19% soltanto. Nel corso dell'anno, comunque, la Acclaim ha diverse interessanti carte da giocare: Forsaken, Turok e Constructor per PC, Extreme G, NFL Quarterback Club '98 e NHL Breakaway '98 per le console. La ripresa, date le premesse, dovrebbe essere vicina.

JP

### LA RETE IMPAZZISCE PER PATHFINDER

Il sito Internet dedicato dalla NASA alla sonda Pathfinder, attualmente sulla superficie di Marte, sta letteralmente spopolando: sono oltre 300 milioni gli hit ricevuti dal momento dell'ammartaggio ad oggi. Il sito offre fotografie in anteprima, cosa che spinge milioni di utenti a curiosare per avere immagini del suolo marziano: nella sola giornata dell'ingresso nell'orbita del pianeta, i contatti sono stati circa 30 milioni. Il record precedente per la NASA risale al 1995, con 5 milioni di hit per vedere le immagini di Giove scattate dalla sonda Galileo. Sembra che il tool più popolare sia una sorta di visita virtuale del pianeta, che mette l'utente al comando del Sojourner, permettendogli di esplorare Marte muovendosi a 360 gradi. La NASA è attualmente occupata nell'ampliamento dell'hardware dei propri sistemi, visto che gli hit ricevuti hanno quasi triplicato anche le più generose previsioni.

JP

### COMPAQ VA OLTRE LE ASPETTATIVE

Un ottimo secondo quarto per Compaq, che supera le previsioni di mercato: il fatturato per il trimestre terminato lo scorso 30 giugno ammonta a 5 miliardi di dollari, il 25% in più rispetto al dato dello scorso anno, grazie a un incremento del 42% nelle vendite. I profitti sono cresciuti del 58%, toccando quota \$422 milioni, pari a \$1,48 per azione, in forte rialzo rispetto al precedente dato di \$267 milioni, pari 1,97 centesimi per azione. Le previsioni degli analisti parlavano di un guadagno pari a \$1,39 per azione. La compagnia ha anche dichiarato che il dato riguardante il margine di profitto, ovvero il fatturato meno i costi di produzione, è cresciuto significativamente passando dal 23% di un anno fa all'attuale 25,3%.

JP

### GATES, IL PIÙ RICCO TRA I PIÙ RICCHI

L'uomo più ricco del mondo, e di gran lunga, l'annuale classifica della rivista americana Forbes vede ancora una volta Bill Gates in testa, con un patrimonio addirittura raddoppiato rispetto allo scorso anno. E la Microsoft piazza nella top-ten anche Paul Allen, che ha colto un decoroso sesto posto, mentre un altro dirigente della compagnia di Redmond, Steve Ballmer, si è piazzato ventitreesimo. Il patrimonio stimato di Gates ammonta, secondo Forbes, a 36,4 miliardi di dollari, ben 9 miliardi di dollari in più del secondo classificato, la famiglia Walton (padrona della catena di shopping americana Wal-Mart). Il resto dei grandi ricchi dell'informatica è molto più giù: Larry Ellison della Oracle è soltanto ventiseiesimo (\$7,1 miliardi), mentre Gordon Moore della Intel è trentaduesimo (\$6,7 miliardi). Va notato comunque che la lista di Forbes separa le personalità nobili e i dittatori, per questi ultimi in particolare, poi, la rivista calcola il patrimonio sulla base del 10% del PIL, relativo al paese in cui dominano. Così il sultano del Brunei è accreditato di oltre 38 miliardi di dollari, e Fidel Castro può contare su circa un miliardo e mezzo di dollari. Ma per essere primo anche in una eventuale classifica "globale" a Gates non servono che pochi mesi.

JP

### INTEL NON SMETTE DI CRESCERE

Un fatturato di \$6 miliardi, in crescita del 29% rispetto all'anno scorso, e introiti netti per oltre \$1,6 miliardi, il 58% in più del dato precedente, queste le impressionanti cifre del secondo trimestre d'esercizio fiscale per Intel. Il dato dei profitti è pari a 90 centesimi per azione, ma include pagamenti di dividendi agli azionisti che hanno dimezzato il dato, senza questo esborso, la crescita sarebbe stata di \$1,04 per azione, un dato superiore alle previsioni medie di Wall Street che parlavano di \$1,80. Dunque, la Intel resta in alto pur avendo più volte ammonito il mercato riguardo a un futuro meno roseo, soprattutto legato alla stiticità del mercato europeo e a una fase di transizione

## TGM NEWS

dei propri prodotti. In seguito a queste dichiarazioni, gli osservatori di mercato hanno ribassato le loro previsioni, che nel mese di maggio erano assestate sui 2.16 dollari per azione. Il volume totale delle unità distribuite tra motherboard, chipset e processori è stato inferiore rispetto al primo trimestre, ma si è comunque registrato un incremento per quanto riguarda la linea Pentium II. L'aggressiva politica dei prezzi dei concorrenti AMD e Cyrix ha costretto la stessa Intel a ribassare il proprio listino, ma è ancora poco chiaro se questo meccanismo avrà influenze negative sui dati di bilancio: la previsione per il prossimo trimestre rimane comunque in linea con i dati appena dichiarati.

JP

### LA MICROSOFT VOLA, LE SUE AZIONI NO

Un salto dell'86% nei profitti per il quarto trimestre, un fatturato complessivo per l'anno fiscale '97 del 31% superiore all'anno precedente, e in definitiva la terza migliore performance fiscale della storia della compagnia, evidentemente non sono servili per evitare alle azioni Microsoft una perdita di 9 punti nel giorno successivo alla pubblicazione dei dati. Il quarto trimestre si è chiuso con profitti per \$1.09 miliardi, con un incremento di 90 centesimi per azione: lo scorso anno i guadagni erano stati di 559 milioni di dollari. I profitti netti per l'intero anno fiscale hanno toccato quota \$3.45 miliardi, un dato impressionante se paragonato a quello del '96, di soli \$1.71 miliardi. Dunque perché la fiducia nei confronti della compagnia non è altissima nei mercati finanziari? Forse perché la Microsoft ha abituato troppo bene, ormai ci si aspetta ben più dalla software house di Redmond che una semplice conferma delle previsioni di Wall Street, e soprattutto sembra ormai chiaro che le cose potrebbero cominciare ad andare meno bene a partire dal prossimo trimestre, una stima prevede un rallentamento del 20% circa nei profitti per l'anno fiscale '98, soprattutto perché non ci sono programmi per lanciare prodotti di grande successo come Office 97, il grande campione d'incassi di quest'anno. E le prospettive su Memphis, la prossima versione di Windows, restano poco chiare. In ogni caso, la compagnia ha annunciato che intende provvedere a 3.600 nuove assunzioni entro la fine dell'anno, aumentando così la sua forza lavoro del 19% circa.

JP

### SQUARE E NAMCO INSIEME PER UN ARCADE

Un picchiaduro targato Square e basato sulla scheda System 12, sembra essere questo il frutto della collaborazione tra le due famose compagnie giapponesi, su cui si vociferava da tempo. Non si conoscono ancora i dettagli, neppure il titolo del gioco, che dovrebbe comunque uscire in Giappone entro la fine dell'anno. Qualcuno ha azzardato l'ipotesi che si possa trattare di una versione ridotta di Chocobo de Battle, un demo per stazioni Silicon Graphics. Sembra che la scelta di utilizzare il System 12 sia legata al fatto che questo hardware è estremamente simile a quello della PlayStation. Vista la brillante collaborazione tra Sony e Square, si tratta in fondo di un'ulteriore conferma che questo rapporto viaggia a gonfie vele.

JP

### IBM E FININVEST, ACCORDO SUL NETTV

IBM e Fininvest hanno stipulato un accordo in base al quale la Big Blue offrirà il proprio supporto tecnologico alla società milanese per la sua espansione in campi quali l'e-commerce, l'home banking, l'assicurazione on-line, il video-on-demand e il NetTV, ovvero Internet tramite la televisione. La compagnia che si occuperà di questi settori, e che nasce proprio dall'accordo, si chiama ITC Servizi, ed è controllata all'80% da IBM e al 20% da Fininvest. Fedele Confalonieri, presidente del gruppo, ha sottolineato come l'azienda desideri continuare il proprio impegno nel settore televisivo tradizionale, ma sia anche desiderosa di espandersi in campi come "la televisione attraverso i PC e Internet sugli schermi televisivi".

JP

### LA SUN VA OLTRE LE MIGLIORI STIME

Una crescita del 26% del fatturato e del 42% nei profitti del quarto trimestre d'esercizio fiscale consente a Sun Microsystems di superare tutte le previsioni di Wall Street, la compagnia, specializzata nella produzione di workstation, ha ottenuto profitti per \$237.2 milioni, pari a 61 centesimi ad azione. L'anno fiscale si chiude così con un fatturato complessivo di \$8.59 miliardi, in crescita del 21% rispetto al '96. Il guadagno netto ha invece fatto segnare il record storico della compagnia, totalizzando \$762 milioni, un bel salto rispetto ai \$476 milioni dell'anno passato. Il successo di Sun deriva soprattutto dal settore Unix, nel quale la compagnia ha guadagnato terreno a scapito di altri produttori, nonostante il settore stesso sia in caduta, visto che soffre l'avanzata dei sistemi a base Windows NT.

JP

### NETCASTER IN DIRITTURA D'ARRIVO

E' prevista per l'inizio di settembre la versione definitiva del sistema di push-delivery di Netscape, Netcaster. Da pochi giorni, al sito di Netscape è inoltre disponibile la preview release numero 3. La battaglia dei browser si allarga dunque, di fatto, all'information push, visto che la Microsoft è in procinto di distribuire una prima beta di Explorer 4.0 dotato di funzionalità in tal senso. Netcaster avrebbe dovuto far parte già da subito dei pacchetti Communicator, ma è stato rimandato perché richiedeva altro beta testing. La nuova beta numero 3 contiene alcune nuove funzioni, come un'informazione di status per ciascun canale e altre migliori grafiche. I canali disponibili finora sono circa una ventina, tra cui ABCNews, CNET, CNN, Yahoo, ZDNet e altri.

JP

### LUCENT ACQUISTA LA OCTEL PER \$1,8 MILIARDI

Ancora acquisizioni nel settore networking: Lucent ha acquistato la Octel Communications per quasi 2 miliardi di dollari per ampliare il proprio mercato relativo ai settori mail vocale, fax e messaging. Si tratta di un settore che vale 5 miliardi di dollari l'anno, una cifra che potrebbe anche raddoppiare entro il 2000. Nel frattempo la compagnia ha anche annunciato i dati di bilancio per il terzo trimestre d'esercizio fiscale, che l'ha vista quasi triplicare i propri profitti. Questi hanno ammontato a \$213 milioni, pari a 33 centesimi per azione, ben meglio rispetto al dato '96 di soli \$72 milioni. Il fatturato ha toccato quota \$6.34 miliardi, in netta crescita rispetto al precedente dato di \$5.4 miliardi. Tutti i settori in cui la compagnia (nata da una branca della AT&T) opera, hanno subito decisi rialzi nel volume d'affari generato.

JP

### ANCHE EXCITE OFFRE INDIRIZZI E-MAIL GRATUITI

Anche Excite decide di entrare nel mercato, ormai affollato, dell'e-mail gratuite: il noto motore di ricerca offrirà dunque anch'esso account e-mail basati sul World Wide Web, accessibili con una semplice connes-

## DARK EARTH, IL GIOCO DI RUOLO

Non è strano, in questo nostro piccolo mondo, che i cosiddetti Giochi di Ruolo, per ragioni che possono andare dal gran successo di pubblico all'uscita di qualche film a loro dedicato, approdino anche in versione videoludica: è invece una cosa rara che contemporaneamente nasca un videogioco, un RPG (Role Play Game, gioco di ruolo) e una collana di libri dallo stesso soggetto. E' accaduto con Dark Earth, della Multisim in collaborazione con la Kalisto.

La trama della vicenda, che potrete probabilmente trovare nei dettagli in una preview di questo stesso numero, prende piede in un futuro devastato da un violento cataclisma che, similmente a quanto successe nell'era dei dinosauri, ha creato nell'atmosfera uno spesso strato di cenere. Queste scorie, come una densa pellicola d'olio, impedendo alla luce del Sole di passare, hanno iniziato a raffreddare la Terra, costringendo gli esseri umani a rifugiarsi in tane sotterranee o a riunirsi in oasi al di sotto di "buchi" della cortina fuliginosa.

Nacquero così le prime città, centri caratterizzati da una società e da una tecnologia assai più vetusta di quella che anni prima provocò l'olocausto. In questo universo vivono i nostri eroi (al plurale, visto che qui si parla di un Gioco di Ruolo), semplici esseri umani dalle più disparate funzioni sociali, il cui compito è proprio quello di far tornare il nostro pianeta quello di un tempo. Questi Runkas, gli "Ispirati dalla Luce", devono tra l'altro difendersi contro i cosiddetti Shankr, gli esseri delle tenebre nati dalla polvere, mostri biomeccanici dalle parvenze ciclopiche che popolano gli enormi spazi esterni.

Come in tutti gli RPG che si rispettano dunque, oltre a una trama più o meno complessa (comunque molto coinvolgente), vi sarà anche il lato puramente bellico, con armi che andranno dalle semplici spade e coltelli ad altre che possono essere definite da fuoco (fucili, bombe e affini). Ogni personaggio avrà le proprie caratteristiche e, in maniera molto simile ad AD&D, abilità specifiche in base al mestiere... In Dark Earth vi saranno pertanto le classiche Agilità, Forza, Erudizione (Intelligenza), e altre voci come Resistenza (Costituzione), Astio (la voglia di combattere), Tempra, Prestanza e via di questo passo.

Nella pesantissima confezione cartonata, davvero troppo bella ma altrettanto francese (ringraziamo ancora la mia sorellina per la traduzione!), potrete trovare tutto ciò che vi serve per iniziare la vostra avventura nella Terra dell'Oscurità; tanto per acccontentare i curiosi, ecco l'impressionante contenuto della scatola di gioco: per prima cosa una mappa gigantesca della città di Fenice che non sfuggirebbe come quadro, seguita poi da una rappresentazione del mondo dopo il Cataclisma; lo schermo del Master (per impedire che i giocatori spino le vostre mappe o appunti, vero XAM?), un paio di libretti introduttivi che spiegano a grandi linee l'universo di Dark Earth (con tanto di sommario delle voci più importanti e dati geografici) e, dulcis in fundo, il cuore dell'intero gioco: tre fascicoli rilegati e illustrati (ciascuno con più di 100 pagine!) che conterranno le regole e le curiosità della Terra Oscura. Trattasi de "I Conquistatori della Luce", per la creazione dei personaggi, "I Pericoli della Terra Oscura", che spiega per filo e per segno tutto ciò che servirà al Master per essere tale (con 7 nuovi scenari) e, infine, "Fenice: l'Isola Immortale", vostra patria e prigione dalla quale un giorno dovrete andar via, primo mondo/scenario che da solo potrebbe durarvi tre anni buoni.

Non ho idea del prezzo finale della confezione in italiano, ammesso che prima o poi il GdR venga tradotto, ma sappiate comunque che il costo della versione francese è di 280 franchi (circa 80.000 lire), il che per un RPG non è nulla (Fabio ultimamente deve avere dei guadagni segreti... NdALS). So che TGM non è il posto più adatto per discutere di giochi da tavolo e affini (Excalibur è lì per quello, vero Fattori che non sei altro?), comunque sia questo esperimento potrebbe fare davvero molta strada... Vedremo se il videogioco farà lo stesso!

FB5



## ANCORA CALCI DALLA CRUSH!

Publicato dalla Sunsoft e prodotto dalla Crush!, è disponibile da questo mese Soccer Nation, simulazione calcistica che cerca di conciliare l'approccio arcade con la gestione manageriale. Saranno quindi presenti tutte le caratteristiche di un calcio manageriale, ma sarà anche possibile scendere direttamente sul campo e disputare direttamente l'incontro. La grande novità di Soccer Nation sarà la modalità multiplayer che, grazie a Internet, consentirà a decine di appassionati di sfidarsi in interminabili e accaniti campionati simulati. Gli amanti dei giochi di calcio manageriale stiano quindi all'erta, anche se da quanto abbiamo potuto vedere, il gioco della Crush! non è che brilli poi così tanto.

Le opzioni poi sono le solite, con le vagonate di statistiche, migliaia di calciatori (ciascuno contraddistinto da precisi parametri di forma, abilità e capacità atletiche), sponsor, calciomercato, costruzione e miglioramento di stadio e strutture, gestione finanziaria della società, formazione, tattica di gioco... devo continuare?

Stefano Lisi



## SMAU 1997: LA FESTA DELL'INFORMATICA



Siamo in redazione, fuori fa caldo e qui dentro ancora di più. Stefano e Mao stanno cercando d'incrinare una supremazia di Max a Puzzle Fighter 2 che rasenta l'incredibile: non perde un round da un paio d'ore, con rimonte così eclatanti da farci pensare a una precisa volontà denigratoria del PlayStation. Eh sì, giocare è proprio bello e il pubblico conferma, tant'è vero che allo SMAU di quest'anno ci sarà grande spazio per l'intrattenimento videoludico. Argomento principale della fiera, comunque, sarà l'information technology e le prospettive occupazionali che essa offre (telelavoro, Internet e via dicendo).

Tra le 2600 aziende che affolleranno una superficie totale di 79.000 metri quadri, ci sono tutti i protagonisti della scena mondiale. Agli stand degli importatori verranno presentati titoli come Actua Soccer 2, l'attesissimo Blade Runner e Tomb Raider 2. Nell'area dell'editoria multimediale spicca la Broderbund, con la sua linea "Edugiochi", mentre per quanto riguarda l'hardware aspettatevi nuove e stravaganti periferiche. Una tra tutte è la Space Orb, innovativo joystick per i giochi tridimensionali (quindi tanto valeva dire "per tutti i giochi"). I più intraprendenti, infine, potranno andare a conoscere i loro idoli agli stand delle software house o dei distributori italiani. A quello della Leader, per esempio, ci saranno i programmatori di Sierra, Blizzard, Virgin e Microprose. Appuntamento dunque a Milano dal due al sei ottobre.

Alessandro La Spada

## LA EUROPRESS E I FUORISTRADA

Il nome Europress è ultimamente collegato più al mondo delle corse che non a quello dei pacchetti applicativi. Non a caso questa intraprendente software house ebbe un grande successo col primo International Rally Championship. Ebbene, per la gioia dei tanti ai quali il gioco è piaciuto, nelle nostre mani c'è una versione pseudo-definitiva del suo seguito, della quale probabilmente vi proporrò la recensione sul prossimo numero. A una prima occhiata il gioco sembra bello come e più dell'originale, niente di eccezionale ma comunque un titolo valido. Potete scegliere se giocare in modalità simulazione (dovete settare tutti i parametri dell'auto) o arcade, per non doversi curare dei cozzi contro i concorrenti. E in effetti per fare un sorpasso pulito bisogna essere precisi al millimetro. Potete anche giocare un vero e proprio campionato, con un sacco di circuiti tra cui quello del nostro benamato paese. Disponibili otto automobili, versioni da gara delle comunissime auto del concessionario: Megane, Golf, Toyota Celica... Ehm, dicevamo "comunissime"? La qualità delle texture del paesaggio e delle altre macchine è simile a quella di Screamer 2, la potenza del motore grafico invece no. Si tratta di una versione non definitiva, dunque alla Europress avranno tutta l'estate per migliorare. Rispetto al primo episodio non ho rilevato grossi cambiamenti ma, come ho già detto, è ancora presto per dare dei giudizi.

Alessandro La Spada





LA  
**Potenza**  
NON è  
un  
**Problema.**

**PRILEX**

## TGM NEWS

sione a Internet, e gratuiti per tutta la vita. Si tratta di un tentativo di raccogliere ulteriori inserzionisti pubblicitari, da sempre molto attirati da queste prospettive, al fine di giungere poi al profitto in sede di bilancio, di tutti i motori di ricerca esistenti. Infatti, l'unico ad aver presentato bilanci costantemente positivi è Yahoo. Il sistema di Excite dovrebbe consentire il file attack, l'introduzione di animazioni nel messaggio, un indirizzario personale e anche un sistema di risposta automatica e personalizzata per quanto l'utente è assente durante lunghi periodi.  
JP

### LA DIGITAL SI ARRENDE: TORNANO I DOCUMENTI

La Digital ha accettato di restituire alla Intel una serie di documenti confidenziali riguardanti un fantomatico nuovo, potentissimo processore: in sostanza, la compagnia accetta di sottostare a una parte delle richieste di Intel, che erano state espresse in una causa giudiziaria susseguente a quella, ormai famosa, presentata dalla stessa Digital. I documenti riguarderebbero Merced, un successore del Pentium a 64-bit che la Intel produrrà nei prossimi anni, questo genere di progetti deve essere messo a disposizione dei produttori hardware con largo anticipo, per consentirgli di approntare le loro linee di computer. La Digital avrebbe però negato di restituire i documenti quando richiesto, infedele però fatto al più presto, sottolineando che non vuole collaborare allo sviluppo di questo chip. La Digital ha già introdotto sul mercato un chip a 64-bit, l'Alpha, che è basato sulla tecnologia RISC ed esiste da oltre cinque anni. Pare che la Intel abbia interpellato la compagnia di Robert Palmer anche per ricevere importanti suggerimenti su questo genere di architettura. Merced, infatti, sarà il primo chip a integrare l'architettura tradizionale della serie x86 con l'architettura RISC.  
JP

### SEGA E 3DFX FANNO MARCIA INDIETRO

La tanto chiacchierata relazione di affari tra Sega e 3Dfx, che avrebbe dovuto portare all'inclusione del chipset Voodoo in Black Belt, la console che succederà al Saturn, sembra prematuramente conclusa. Sembra che sia stata la Sega a tirarsi indietro, anche dopo aver investito oltre 2 milioni di dollari in azioni 3Dfx. In un comunicato stampa, la 3Dfx Technologies si dice tranquilla, anche perché il rapporto con Sega non avrebbe generato che il 10% delle entrate previste per il 1998, la compagnia, in ogni caso, starebbe meditando un'azione legale per far luce su questa misteriosa ritirata. E allora, cosa ci sarà dentro al Black Belt? L'ipotesi più probabile, allo stato dei fatti, è che la grande "S" torni al progetto originale, che prevedeva il chipset PCX2 PowerVR di NEC. La sicurezza con cui la Sega si sta comportando nell'intera vicenda, però, lascia spazio ad altre possibilità. I dirigenti della compagnia giapponese non hanno specificato i motivi della loro scelta, ma si dicono tranquilli e non temono ritorsioni legali, anche in virtù del fatto che hanno pur sempre investito del denaro nella 3Dfx. Tutto ciò che ci è dato di sapere è che la decisione non riguarda motivazioni legate alle performance del chipset, né al suo prezzo.  
JP

### LA EA SORPRENDE WALL STREET

La Electronic Arts, la maggiore software house del mondo, ha superato le previsioni di Wall Street relative alla performance fiscale del trimestre conclusosi lo scorso 30 giugno. Il guadagno medio previsto era di soltanto 1 centesimo per azione, mentre in realtà si sono verificati profitti per \$1,48 milioni, ovvero 3 centesimi per azione. Il fatturato ha toccato quota 117,78 milioni di dollari, con un incremento di quasi il 50% rispetto al medesimo periodo dello scorso anno. Il successo è stato attribuito soprattutto alla grande quantità di titoli (ben 12) che la EA ha distribuito negli ultimi mesi. Tre di questi hanno particolarmente ben figurato: si tratta di Need for Speed II, Triple Play 98 e Dungeon Keeper. Diviso per settori, il fatturato è cresciuto del 37% in Nord America e del 69% in Europa, mentre è praticamente raddoppiato nei mercati asiatici. Il solo Giappone è area in perdita, con una diminuzione del 40% dovuta soprattutto alla scarsa quantità di titoli EA usciti per PlayStation nell'ultimo trimestre, che ha visto una netta predominanza interna del PC.  
JP

### DELUSIONE ACTIVISION

Un incremento del fatturato ma perdite nette quasi raddoppiate rispetto al '96, per il primo trimestre d'esercizio fiscale in casa Activision. Entrate totali per \$8,05 milioni contro i \$7,02 milioni dello scorso anno, ma un pesante "rosso" di quasi 6 milioni di dollari ha decisamente raffreddato gli animi della compagnia, che ha peraltro presentato uno dei line-up più promettenti dell'intera industria allo scorso E3. I dirigenti della compagnia minimizzano, asserendo che il primo trimestre è storicamente debole per Activision e che soltanto un nuovo titolo è stato distribuito in questo periodo: Twinsen's Odyssey. Robert Kotick, CEO della software house, si dice comunque sicuro che la prossima stagione natalizia vedrà la Activision in prima linea, grazie proprio a diversi titoli di grosso calibro che dovrebbero essere rilasciati entro i prossimi cinque/sei mesi.  
JP

### UN TUCANO NEL COMPUTER

Avete voglia di dare un tocco spiritoso al vostro computer? Niente di meglio che una serie di divertenti mouse-pad e porta CD prodotti dalla Tucano, dopo il pad della linea Delicatessen, abbiamo oggi quelli dei Peanuts, di Face Off e di Dilbert. Le stesse raffigurazioni appariranno anche sui porta CD, si tratta di astucci dotati di guancio rigido esterno interamente stampato, con imbottitura antiurto e chiusura lampo. Contengono fino a dieci compact disc. Inutile specificare i soggetti delle raffigurazioni: i Peanuts di Schultz li conoscete tutti. Dilbert è un famoso personaggio protagonista di strisce umoristiche ormai popolare anche da noi, mentre i Face Off offrono rappresentazioni cartoni di stati d'animo tipici di chi lavora o studia. Nei migliori negozi a prezzi compresi fra 10 e ventimila lire.  
JP

### ARRIVA L'IBTS '97

Si svolgerà a Milano Fiera da giovedì 16 a lunedì 20 ottobre 1997 la decima edizione di IBTS (International Audio, Video, Broadcasting, Motion Picture and Telecommunications Show), importante rassegna europea per gli operatori professionali del mondo della Comunicazione Elettronica. Hanno assicurato la loro presenza allo show oltre 200 espositori, in rappresentanza di circa 500 tra le più importanti firme internazionali, che presenteranno novità e attrezzature nei settori Hi-Fi, Telecomunicazioni, Audio e Video Professionale, Computer Grafica e altro ancora. Una particolare attenzione sarà riservata al Cinema, un settore in cui l'irruzione delle nuove tecnologie elettroniche sta aprendo prospettive del tutto nuove e affascinanti. Ricordiamo che l'IBTS è una mostra riservata esclusivamente agli operatori: ne sono attesi circa 23.000 alla prossima edizione. La segreteria generale ha predisposto un sito web in cui è possibile reperire tutte le informazioni relative allo show. L'indirizzo è <http://www.assoexpo.com>.  
JP

## ASSASSINI NATI...

Mi spiace citare l'abusatissimo "Natural Born Killer" di Oliver Stone, ma come altrimenti iniziare un box dedicato a un gioco di nome Perfect Assassin?

Edito dalla Grolier Interactive, questo titolo si è impresso per la prima volta sulle mie già iper-stimolate retine quasi un anno fa, in occasione dell'edizione passata dell'ECTS. Allora ebbi la possibilità di assistere a un gioco che faceva del conubio arcade/avventura il suo punto di forza: da allora, però, il silenzio.

Con la stessa gioia con la quale si incontra un amico da lungo tempo assente, ho ricevuto quindi in questi giorni la press-release di un videogame annunciato come un thriller fantascientifico capace di presentare colpi di scena e sequenze mozzafiato come non se ne vedono neanche nelle produzioni cinematografiche hollywoodiane.

In attesa di sapere se ciò risponda o meno al vero (in fin dei conti questa è una news), potete consolarvi sapendo che vestirete i panni di tal Charon, l'Assassino Perfetto, parte uomo e parte macchina la cui memoria è stata radicalmente cancellata per renderlo ancora più adatto a portare a termine le letali missioni che gli verranno affidate. Artifici della vostra mutazione è una razza aliena di nome Kobrai, dominatori incontrastati dell'Universo la cui supremazia è però messa ultimamente in discussione dagli emergenti Pra'Min, una specie ambiziosa e assetata di potere che è riuscita nientemeno che a infiltrarsi nella stessa cittadella dei Kobrai. Nel far ciò, i Pra'Min hanno ucciso il guardiano della stessa, in modo tale da rubargli una sfera di plasma pulsante che garantirebbe loro l'accesso alla Fontana della Vita, da cui sgorga tutta l'energia dell'Universo. Ovviamente ho usato il condizionale perché vertere chiamati proprio voi a tirar via la castagne dal fuoco.

Quel che fa però di Perfect Assassin un gioco originale è, come dicevo, il fatto che è un titolo a metà tra l'avventura e l'arcade. Nella vostra lotta contro i Pra'Min riuscirete man mano a riacquistare piccoli frammenti di memoria che vi faranno prendere coscienza di chi eravate un tempo, della vostra identità ormai perduta.

Scritto dall'artista inglese KeV Walker (capace di spaziare dalla tavole a fumetti di 2000AD a film di fantascienza quali Judge Dredd, con Sylvester Stallone), Perfect Assassin vi proietterà in oltre 100 locazioni tridimensionali calcolate in real-time, vi farà incontrare oltre 250 personaggi coi quali interagirte (ognuno dotato dei propri ricordi e della propria personalità), dozzine di specie aliene ognuna col loro linguaggio e, infine, vi immergerà in una trama capace di evolversi costantemente sulla base delle informazioni delle quali verrete man mano in possesso.

Avrete a disposizione un numero spropositato di armi, l'accesso alle informazioni contenute nel Kar-Net (la rete informativa dei Kobrai grazie alla quale potrete condurre delle vere e proprie ricerche) e, soprattutto, un'interfaccia

che a detta della Grolier si presenta molto ben curata ma anche facile da usare al tempo stesso. Se tutto ciò vi interessa, sappiate che Perfect Assassin sarà disponibile a partire da questo stesso mese sia in versione PC che PlayStation.

Stefano Silvestri



## IL POSTINO SPARA SEMPRE DUE VOLTE...

Dopo che ve lo abbiamo presentato in un box del mese scorso, avendo messo le mani sulla beta ho deciso di scrivere qualcosa di più approfondito in merito a Postal, titolo apparentemente degno di non particolari attenzioni ma che invece, a mio avviso, potrebbe rivelarsi una piacevole sorpresa.

Prodotto dalla "Running With Scissors" e distribuito dalla Ripcord Games, Postal è uno sparattuto con prospettiva isometrica che ricorda per larghi versi titoli alquanto eccellenti quale Cannon Fodder e il vecchissimo Commando.

Realizzato sia in versione PC che Macintosh, Postal ha richiamato l'attenzione di un po' tutti i partecipanti alla passata convention di Atlanta vuoi per il suo look particolare, vuoi per l'alto tasso di violenza insito nel gioco, così spinto da costringere addirittura molti siti Internet a premettere al download della beta-version un disclaimer che faceva capire che il gioco non è propriamente adatto a tutte le fasce d'età.

In Postal voi impersonate un eroe solitario che vede la propria città invasa da dei demoni che sono riusciti a "possedere" tutti gli abitanti: armati fino ai denti con gingilli capaci di spaziare dal mitra al fucile a pompa, dalle granate ai bazooka, senza dimenticarsi ovviamente di simpatiche bombe al napalm e mine radiocomandate che vi permetteranno di controllare a distanza la situazione salvo farle detonare quando lo ritenete più opportuno, dovrete sopravvivere per 16 livelli a ogni tipo di avversità.

Il vostro unico scopo sarà quello di riuscire a uccidere una determinata percentuale della popolazione locale al fine di riuscire a passare al livello successivo. Inutile dire però che, chissà perché, si tende sempre a mettere un eccessivo zelo nel proprio lavoro, finendo per cercare di uccidere il 100% degli abitanti...

Al di là quindi della trama alquanto semplice ma efficace (andare in giro e uccidere i civili posseduti dai demoni), Postal si fa notare per una grafica piccola, carina e dettagliata e per alcuni "tocchi di classe" che non guastano mai: un esempio ne siano le trasparenze (il cosiddetto effetto X-Ray) che vi permetteranno di essere sempre visibili anche dietro delle costruzioni che altrimenti vi nasconderebbero, di modo da non perdere mai il controllo della situazione.

Non vanno poi dimenticate le fiamme e le esplosioni, altro punto forte del gioco, ma quello che lascia veramente colpiti è la "cattiveria" insita in Postal: non sempre infatti riuscirete ad uccidere sul colpo i vostri nemici, e così capiterà di sentirli implorare pietà, così come di sentire la loro disperazione quando si accorgono, ad esempio, di "non sentire" più le gambe. Ovviamente, qualora questi piagnistei vi dovessero infastidire, potrete sempre "finire" i poveracci con un colpo alla tempia. A questi "simpatichi" tocchi di sano sadismo si aggiungono corpi straziati che si trascinano lontani da voi circondati da pozze di sangue oppure i veri duri che, non nascondendosi ma affrontandovi a viso aperto, sprizzano liquido ematico ogni qualvolta vengono trapassati da un proiettile. Qualora poi non aveste ancora capito con che cosa avete a che fare, vi basti sapere che ogni volta che premerete il tasto Quit per abbandonare la vostra partita, vedrete il vostro personaggio dire "Non ho rimpianti!" e quindi farsi saltare la testa con una fucilata. Dite che può bastare? Ma ovviamente no!

Siccome infatti a me piace fare le cose per bene, eccovi un'altra carrellata di feature presenti nel programma: la prima cosa che si nota è che i fondali sono estremamente ben curati, impressione poi confermata dalla scoperta che ognuno di essi è stato disegnato a mano e che sono tutti diversi l'uno dall'altro; il protagonista, gli oggetti e le armi sono tridimensionali, per non parlare dei nemici che dovrete affrontare, anch'essi 3D e rispondenti al nome di poliziotti, uomini d'affari, team SWAT, soldati, ubriacconi, passanti, sceriffi, malviviti e quant'altro i demoni dell'inferno siano riusciti a possedere.

Le locazioni includono villaggi di montagna, ghetti e parchi cittadini, miniere di rame, fattorie, basi militari e altro ancora, fino ad arrivare a comporre i succitati 16 differenti livelli del gioco. Da notare poi che il gioco verrà commercializzato con un editor interno, che vi permetterà di costruire le vostre missioni ad-hoc, allungando di fatto la longevità del prodotto.

Inutile dirlo, Postal ha già scatenato polemiche e discussioni in quel di Internet e, ne sono sicuro, non mancherà di fare altrettanto anche qui in Italia, visto soprattutto quanto accaduto con Carmageddon (e quanto inevitabilmente avverrà con Grand Theft Auto della DMA Design). Noi, nel frattempo, aspettiamo di poter mettere le mani su qualcosa di più "sostanzioso" che non la beta attualmente in nostro possesso...

Stefano Silvestri



# LA Sopravvivenza

# ST.



Non sarà una passeggiata. Del resto non sei a una scampagnata, sei sull'ultimo pianeta conosciuto della galassia a cercare fortuna facendo gare con il tuo camion, inseguito da orde di nemici che vogliono rubarti il carico. Accompagnato dalla voce di Albertino e Radio DeeJay, potrai guidare il tuo camion a



360° in tutte le direzioni, uscendo dalla strada indicata per trovare le scorciatoie più veloci e per sfuggire dai pirati della strada che vogliono derubarti. E man mano che porti a termine le tue missioni, guadagni soldi che ti permettono di comprare nuovi camion più veloci e più potenti e, soprattutto, puoi acquistare armi per difenderti dagli aggressori o per eliminare gli altri concorrenti che ti tagliano la strada. Questo, infatti, è l'unico videogame che unisce le caratteristiche di un vero racing appassionante e velocissimo, alle caratteristiche di gioco shoot-em-up, in cui puoi scegliere le armi migliori per distruggere e annientare sia gli avversari in gara che i predatori che ti assalgono durante la corsa.

**Lire 99.000** Il tutto condito dalla mitica voce del dj Albertino. Non aspettare ancora, raccogli la sfida: il motore sta rombando e l'autoradio è già sintonizzata su Radio DeeJay.



Microfolie's

COMPTOIR  
DES  
PLANETES



# TRUCKS



L'UNICO VIDEOGIOCO CON LA VOCE DI ALBERTINO RUBATA A RADIO DEEJAY.

# DARK

## THE FUTURE

**IL GIOCO DI STRATEGIA  
CHE TRASFORMERÀ UN PARADISO**



AURAN

WOLFEBOX

ACTIVISION

### AVANZATISSIMA INTELLIGENZA ARTIFICIALE DELLE VOSTRE UNITÀ!

Impartite ordini specifici alle varie unità, determinandone il comportamento. Fate pattugliare la zona, mandatele ad infastidire il nemico o, ancora, inviatele in vere e proprie missioni suicide. Pianificate complessi tragitti e punti di passaggio per coordinare molteplici attacchi in un'unica soluzione.

### INCREDIBILE REALISMO DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Nascondete le unità dietro alle colline o nelle foreste più impenetrabili. Andate alla conquista dei terreni più impervi per migliorare la vostra visuale del territorio. I terreni, infatti, condizionano realisticamente la dinamica di movimento delle unità, che si sposteranno più agevolmente giù dalle colline e più lentamente nelle paludi.

# REIGN™

## RE OF WAR

GIÀ IN TEMPO REALE  
E NEL PEGGIORE DEGLI INFERNI...



**CARATTERISTICHE RIVOLUZIONARIE**  
Create le vostre mappe e missioni personalizzate con l'avanzatissimo construction kit. Create alleanze in multi-giocatore su internet, condividendo risorse, unità e strategie. Inoltre mappe di gioco gigantesche e spiegamenti di forze mai visti prima!

**Software&co**

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

PC CD-ROM  
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

**DIVER  
TIMEN  
TO**

# SPEEDY SOFT

Tel. 0766.35651/2 r.a Fax 0766.35652

Telefonate al nostro servizio  
**NOVITÀ**  
ANTEPRIME

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

**TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ**

**AMIGA 500 AMIGA 1200 AMIGA CD32**

**Vi sfidiamo a trovare prezzi più bassi!**

**Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati**

**MAGICARDS** L'unico programma interamente in ITALIANO per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per **MAGIC-THE GATHERING**. Include tutte le carte di tutte le espansioni.  
Continui aggiornamenti. L. **49.900**  
Acquistando questo prodotto con un altro titolo si ha diritto alla **SPEDIZIONE GRATIS**

**OFFERTE:**

PCcd <b>BLOOD</b> 76.900	PCcd <b>DARK FORCES 2</b> TEL.	PCcd <b>HEXEN 2</b> TEL.	PCcd <b>OUTLAWS*</b> 82.900	PCcd <b>SUPER PUZZLE FIGHTER</b> 44.900
PCcd <b>BIRTHRIGHT</b> 79.900	PCcd <b>DARK REIGN*</b> TEL.	PCcd <b>I F22 RAPTOR</b> 76.900	PCcd <b>OUTPOST 2</b> TEL.	PCcd <b>TERRACIDE*</b> 79.900
PCcd <b>BROKEN SWORD**</b> 54.900	PCcd <b>DUKE NUKE'M 3D*</b> 29.900	PCcd <b>IMPERIUM GALACTICA**</b> 71.900	PCcd <b>PANDEMONIUM**</b> 64.900	PCcd <b>TERRANOVA**</b> 29.900
PCcd <b>CARMAGEDDON**</b> 69.900	PCcd <b>DUNGEON KEEPER**</b> 79.900	PCcd <b>INTERSTATE '76</b> 79.900	PCcd <b>PRAY FOR DEATH*</b> 37.900	PCcd <b>THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER</b> 84.900
PCcd <b>COMANCHE 3**</b> 84.900	PCcd <b>ECSTATICA 2**</b> 69.900	PCcd <b>JAGGED ALLIANCE 2</b> 84.900	PCcd <b>PUZZLE BOBBLE</b> 39.900	PCcd <b>THEME HOSPITAL**</b> 85.900
PCcd <b>COMM. &amp; CONQ. GOLD</b> 81.900	PCcd <b>F1GP2+GPMANAGER2**</b> 84.900	PCcd <b>LORDS OF THE REALM 2</b> 78.900	PCcd <b>QUAKE MISS. PACK 1 e 2</b> 52.900	PCcd <b>TOMB RAIDER*</b> 78.900
PCcd <b>CONQUEST EARTH</b> 69.900	PCcd <b>F16 FIGHTING FALCON</b> 69.900	PCcd <b>MAGIC THE GATHERING*</b> 52.900	PCcd <b>RED ALERT*</b> 76.900	PCcd <b>WARGRAFT 1 e WARGRAFT 2 BEYOND THE DARK PORTAL IN UN'UNICA CONFEZIONE</b> 95.900
PCcd <b>COUNTER STRIKE*</b> 39.900	PCcd <b>FIFA '97**</b> 76.900	PCcd <b>MASTER OF ORION 2</b> 76.900	PCcd <b>RESIDENT EVIL</b> TEL.	PCcd <b>WIPEOUT 2097*</b> 69.900
PCcd <b>DAGGERFALL</b> 76.900	PCcd <b>FIFA SOCC. MANAGER**</b> 79.900	PCcd <b>MDK**</b> 74.900	PCcd <b>SCREAMER 2*</b> 63.900	PCcd <b>X-COM APOCALYPSE</b> 69.900
PCcd <b>DIABLO*</b> 73.900	PCcd <b>FORMULA 1**</b> 69.900	PCcd <b>MOTO RACER**</b> 86.900	PCcd <b>STEEL PANTHERS 2</b> 54.900	PCcd <b>X-MAN</b> 62.900
	PCcd <b>GUTS'N'GARTERS</b> 64.900	PCcd <b>NEED FOR SPEED 2**</b> 84.900		PCcd <b>X-WING VS TIE FIGHTER**</b> 90.900

\* Manuale in Italiano  
\*\* Tutto in Italiano

**AMIGA:**

CHAOS ENGINE (Amiga 1200)	64.900	FOOTBALL GLORY	39.900	SENS. SOCCER 96-97	59.900
---------------------------	--------	----------------	--------	--------------------	--------

Disponibile l'intera gamma dei **JOYSTICK: Thrustmaster, Gravis, CH Product e Interact Multimedia Product a PREZZI ECCEZIONALI. Ecco alcuni esempi:**

THRUSTMASTER FORMULA T2	259.900	THRUSTMASTER X-FIGHTER	109.900	CH PRODUCT GAMEPAD (2 pulsanti)	41.900
THRUSTMASTER GAME CARD	74.900	GRAVIS PC GAME PAD PRO (10 pulsanti, programmabile)	77.900	CH PRODUCT VIRTUAL PILOT PRO	179.900
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	179.900	GRAVIS ULTRA SOUND (Scheda sonora)	299.900	INTERACT MULTIMEDIA PRODUCT FLYING FORCE	74.900
THRUSTMASTER TOP GUN	74.900	GRAVIS Y-CABLE (Per collegare 2 joystick)	20.900	INTERACT MULTIMEDIA PRODUCT PRO PAD 4	40.900

**DISPONIBILI TITOLI CD32 A £. 15.900 SONY PLAYSTATION £. 299.000**

**NINTENDO 64 USA/JAP £. 400.000 NINTENDO 64 PAL £. 299.000**

**VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PSX PAL/USA/JAP NOVITÀ PAL DA £. 84.900**

**DISPONIBILI TITOLI NINTENDO 64 USA/JAP/PAL E ACCESSORI PER CONSOLE**

**DATA DISK A PREZZI ECCEZIONALI MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL Schede Acceleratrici DIAMOND 3D FX TEL.**

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

**APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato orario: 9.00-12.00 14.30-18.00**

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail al seguente indirizzo: [speed.@etruria.net](mailto:speed.@etruria.net)

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

cognome e nome .....		titolo programma .....		sistema .....	
via ..... n. .... città .....		.....		.....	
prov. .... c.a.p. .... tel. ....		.....		.....	
SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE <input type="checkbox"/> L. 9.000		ALLEGRO RICEVUTA VAGLIA POSTALE <input type="checkbox"/>			
SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE <input type="checkbox"/> L. 18.000		PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO <input type="checkbox"/>			
<b>TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA</b>					

Questi sono i grandi nomi del software cd-rom:



e questo è l'unico nome che li distribuisce tutti:



SWEETWARE DISTRIBUISCE TUTTI I GRANDI NOMI ITALIANI DEL SOFTWARE SU CD-ROM. ED IMPORTA I MIGLIORI TITOLI INTERNAZIONALI. CIÒ LA RENDE L'UNICO DISTRIBUTORE IN GRADO DI OFFRIRE ASSOLUTAMENTE TUTTO CIÒ CHE CONTA NEL PANORAMA DEL SOFTWARE CONSUMER. ED A **PREZZI ASSOLUTAMENTE IDENTICI** A QUELLI DEI PRODUTTORI.

PER LA CLIENTELA, QUESTO SIGNIFICA UN FORNITORE UNICO, ORDINI UNICI PER PRODOTTI DI DIVERSE TIPOLOGIE, BOLLE E FATTURE UNICHE. IN ALTRE PAROLE, UN **CONSIDEREVOLE RISPARMIO** IN TERMINI SIA DI DENARO CHE DI TEMPO. ED INFINE UN ASSAI PIÙ FACILE RAGGIUNGIMENTO DI VOLUMI DI LAVORO CHE CONSENTONO CONDIZIONI COMMERCIALI PARTICOLARMENTE FAVOREVOLI.

I 16 ANNI DI ESPERIENZA NELLA DISTRIBUZIONE DI SOFTWARE CI HANNO INSEGNATO MOLTO. PERCIÒ, ANZICHÉ PROPINARE PROCEDURE TANTO ELABORATE QUANTO DI DUBBIA UTILITÀ, NOI OFFRIAMO SEMPLICEMENTE UN MODO DI LAVORARE ESTREMAMENTE VELOCE, UNA STRUTTURA STRAORDINARIAMENTE SNELLA ED UNA DISPONIBILITÀ AL DIALOGO ASSOLUTAMENTE TOTALE. SICCHÉ, QUALE CHE SIANO I DESIDERI, LE PROPOSTE, LE NECESSITÀ O I PROBLEMI DEI NOSTRI CLIENTI, ESSI TROVERANNO SEMPRE UN INTERLOCUTORE CON CUI PARLARE, DISCUTERE E SOPRATTUTTO DECIDERE. SUBITO ED AL DI FUORI DI OGNI SCIOCCO SCHEMA CONVENZIONALE. **SENZA VINCOLI DI CONTRATTI E SENZA OBBLIGHI DI SOMMINISTRAZIONI FORZATE.**

CHI HA LAVORATO CON NOI SA ESATTAMENTE QUANTO CIÒ SIGNIFICHINO. CI AUGURIAMO CHE ANCHE VOI VORRETE SCOPRILO. E NATURALMENTE, APPREZZARLO.

(SWEETWARE DISTRIBUISCE ESCLUSIVAMENTE AI SIGNORI RIVENDITORI)

Sweetware srl - Via San Simpliciano 5 - 20121 Milano  
Tel. (02) 8056983 (5 linee r.a.) - Fax (02) 8056975  
Internet: [www4.iol.it/sweetware](http://www4.iol.it/sweetware) - e-mail: [sweetware@iol.it](mailto:sweetware@iol.it)



# RITORNA IL MISTERO

# BROKEN SWORD II

## LA MALEDIZIONE DEI MAYA

SONO PASSATI 2 ANNI DALL'AVVENTURA CON I TEMPLARI E ORA GLI STESSI PROTAGONISTI SI RITROVANO CATAPULTATI IN UN ALTRO MISTERO, ANCORA PIÙ FITTO E PERICOLOSO. SONO IN CENTRO AMERICA, SULLE TRACCE DI CONTRABBANDIERI DELLA DROGA MA DALL'ATTUALITÀ VERRANNO RISUCCHIATI VERSO ANTICHE CIVILTÀ, COME QUELLE DEI MAYA O DEGLI AZTECHI. TRA SACRIFICI UMANI, BARONI DROGATI E TESORI TRAFUGATI, SI DIPANA UN'AVVENTURA ESPLOSIVA CAPACE DI COINVOLGERE IN MODO TOTALE.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELL'IP

### 2 CD-ROM

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

£ 99.900

Virgin

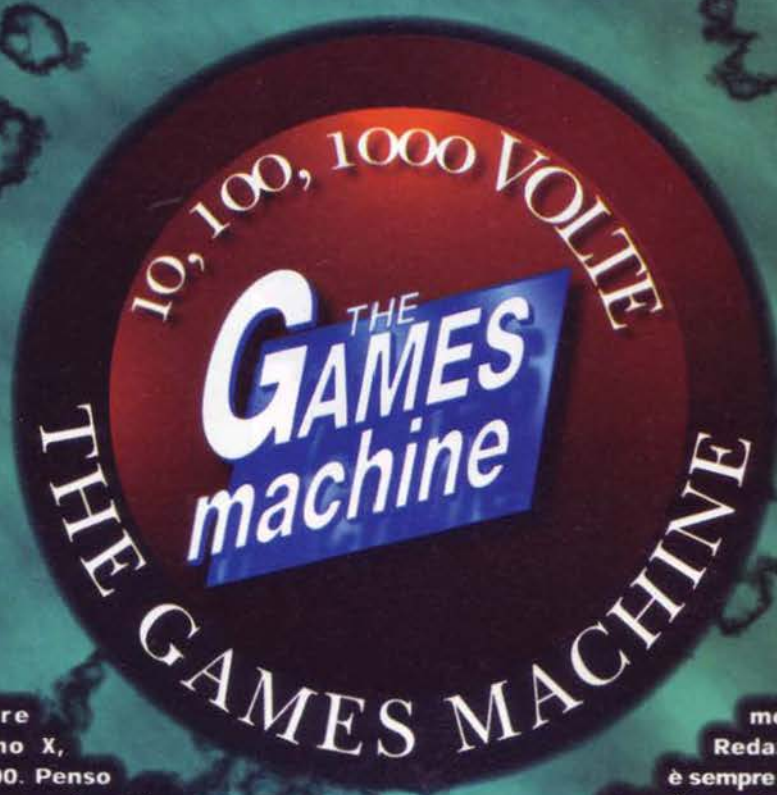
INTERACTIVE

Numero Verde  
167-821177

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







10, 100, 1000 VOLTE

THE GAMES MACHINE

THE GAMES machine

Settembre 1997, anno X, numero 100. Penso che bastino queste poche parole per riassumere una grandissima emozione, quella di aver visto un rivista nascere (seppur con l'occhio critico del lettore), prendere parte alla sua realizzazione quando ancora stava perdendo i denti da latte, e poi vederne il mitico centesimo numero, a rivista ormai adulta e nel pieno della sua massima affermazione. Merito del pubblico che ci ha seguito fedelmente fino ad oggi (la percentuale di lettori che ci segue dal primo numero è tutt'altro che un'esigua minoranza), di chi si è aggiunto alla compagnia nel corso degli ultimi nove anni e, perché no, anche di tutti quei lettori occasionali che, acquistando questo o quel numero, hanno comunque contribuito al successo commerciale della rivista. Se ce lo permettete, poi, è anche un po' merito nostro. Merito di un Editore che si è sempre mosso con saggezza, di un poker di validi giornalisti che si è avvicinato nei ruoli di Direttore Esecutivo e Caporedattore, e

merito di una Redazione che si è sempre sforzata per dare il massimo. Nei miei sette anni e più di collaborazione ho visto tantissimi colleghi arrivare, fare carriera e poi prendere altre vie: avrei voluto elencarli tutti, ma mi sono reso subito conto che si trattava di un elenco impossibile da redarre. Avrei comunque rischiato di dimenticarmene qualcuno e non sarebbe stato carino nei suoi confronti. Nei paragrafi che seguono citerò giochi, situazioni e personaggi, perché credo che TGM non sarebbe mai stata la stessa se non fosse stata vista, di mese in mese, con gli occhi di chi l'ha realizzata. Prima di lasciarvi a questo malloppone di cinquanta pagine, con l'augurio di vedere tante altre ricorrenze di questo tipo negli anni a venire, lasciatemi ringraziare a dovere il prode Alessandro La Spada per le microrecensioni a lato, e il gentilissimo lettore Paolo 69 per avermi fornito del materiale di vitale importanza per la stesura di questo articolo. Buon "centenario" TGM, e mille di questi giorni!

Paolo Besser

## THE STORY SO FAR...

Immaginate di alzare lo sguardo dall'articolo che state leggendo e di guardare uno scaffale, con la scatola del (o dei) giochi più significativi di ogni mese. Una rapida rievocazione dei protagonisti, a fianco della storia della rivista che li ha portati ogni mese in edicola. Se proprio avessimo lasciato fuori il vostro gioco preferito... Beh, rimedieremo sul numero duecento. E che non passi inosservata una mia precisa scelta: i verbi sono tutti al presente!

## BIONIC COMMANDO

La conversione di questo coin-op è molto bella su Atari ST, un po' meno, purtroppo, su Amiga. Avete una missione da compiere, un cannoncino per far fuori i nemici e una specie di fiocina agganciata al braccio con la quale dondolarsi da una piattaforma all'altra. La difficoltà esagerata dei livelli superiori è la cosa che più mi è rimasta impressa.

TGM 1, globale 91%

## STARGLIDER 2

L'esplorazione spaziale è sempre andata di moda dai tempi di Elite: l'arrivo di questo giocone degli Argonaut sui 16-bit ha fatto grande impressione sulla stampa videoludica. Un sacco di pianeti da visitare per sconfiggere gli Egros, tutto in grafica vettoriale su processori ben più limitati dei Pentium. Ma Jez San e i suoi sapevano decisamente bene come usare i byte.

TGM 2, globale 89%

## BATTLECHESS

Marco cita questo gioco in un assolato pomeriggio di luglio e tutti i presenti si svegliano (me escluso, che evidentemente non l'ho apprezzato abbastanza). Gli scacchi non sono mai stati così divertenti, con i pezzi trasformati in veri e propri personaggi medioevali che se le danno di santa ragione. Tra l'altro, oltre all'ottima grafica, il computer non è per niente stupido.

TGM 3, globale 83%

SETTEMBRE 1988



esclusivi su macchine che poi non videro mai la luce: il Flare One (a leggerne oggi le caratteristiche vien da sorridere) e il fantomatico 16bit della Amstrad (rivelatosi poi un bidone colossale). Tra le recensioni: Beyond The Ice Palace, Fire and Forget, Vixen, Arkanoid II, Ikari Warriors, Bionic Commandos, Better Dead Than Alien (tutt'oggi uno dei titoli più scemi che siano mai usciti), Alien Syndrome, Bermuda Project, La Crackdown (PC con grafica CGA! Aaarrrgh!), Conqueror per Archimedes (un 32bit RISC di casa Acorn, forse un po' troppo avveniristico per i tempi) ed F1 Spirit per MSX2. Da notare come, numericamente, le recensioni per Atari ST superavano quelle per Amiga. Sarebbe durato poco...

OTTOBRE 1988



Creator, primo prodotto di una folta schiera di game-maker, ad opera della Incentive Software. Chiedono il numero uno speciale conversioni e la duplice rubrica sui fumetti e sui giochi di ruolo.

INIZIA L'AVVENTURA. Con un "doppio editoriale" a firma di Roberto Ferri (da sempre il nostro Direttore Responsabile) e Bonaventura Di Bello, si apre il primo numero di The Games Machine, una rivista "ibrida" tra recensioni italiane e testi tradotti dall'omonima rivista inglese, all'epoca pubblicata da Newsfield. L'attesa per il nuovo "pargolo" delle allora Edizioni Hobby era tanta: la pubblicità su Zzap! (che allora era la rivista di videogiochi più autorevole in Italia - bello sforzo, era anche l'unica...) parti già due mesi prima, permettendo così persino la pubblicazione di un primo appuntamento Postale già sul numero 1! La copertina, disegnata da Oliver Frey, sarà l'unica che porterà la 'firma' del noto artista zzapiano, che all'epoca realizzava per l'appunto tutte le "front-cover" della rivista sorella per gli 8 bit. Dal punto di vista dei contenuti, troviamo non solo una quarantina di recensioni ripartite fra i formati più disparati (Amiga, ST, PC, MSX2, Archimedes, console varie), ma anche diversi "speciali" tra cui quello indimenticabile sulla violenza digitale, un fenomeno che già allora faceva discutere i mass media. Se pensiamo che a distanza di dieci anni non è cambiato nulla... Comunque sia, c'era pure una bella retrospettiva sui coin-op migliori del momento, un articolone esaltatissimo sul PC Engine (la console di casa NEC che ha fatto la storia. Non in Italia, purtroppo) e due articoli

La situazione, dal punto di vista del mercato, era profondamente diversa da quella odierna: Amiga ed ST lottavano per il predominio e, ben presto, sulle pagine della Posta ne avremmo lette delle belle. Col senno di poi, non è difficile ritenere quelle polemiche sterili e fini a loro stesse, tuttavia all'epoca le trovammo tutti piuttosto divertenti. TGM era ancora una rivista "bianca", nel senso che le pagine erano realizzate secondo il classico stile "testo nero su fondo bianco", con tutte le foto rigorosamente orizzontali. Rare le eccezioni: in quel numero facevano bella mostra le recensioni di Starglider II, un 89% condiviso tra Amiga ed ST, e quella di Carrier Command (97-98%) che a tutti gli effetti rappresentò una vera e propria sfida ad armi pari. Nello stesso numero veniva recensito Great Giana Sisters per Amiga, forse il più bel clone di Super Mario Bros di tutti i tempi (tanto somigliante che fu ben presto ritirato dal mercato per le proteste della Nintendo), così come veniva convertito (piuttosto bene) Super Hang On. Tra i titoli più divertenti, segnalò il mitico Zoom!, Eliminator e Ultima V. Da dimenticare, invece, la prima conversione-fetecchia della storia: Street Fighter per Amiga, liquidato con un globale medio (tra ST e Amiga) di 53%. Viene poi recensito lo STAC, ST Adventure

NOVEMBRE 1988

TX: 063 NOVEMBRE 1988 L. 5000

**the GAMES machine**

STRATEGIA, HUMOUR, DIFONEMA CON **BATTLE CHESS**

**LA REGINA LEGGE TGM!**  
L'Utile... abbasso la mano che lo prova

**BATMAN ANTEPRIMA ESCLUSIVA!**

Una nuova minaccia per il Nintendo?  
**LA PRIMA CONSOLE BRITANNICA!**

**METTI IL TUO JOYSTICK SOTTO SFORZO CON MENACE**

**LIBITINA LA SENSUALE VI ASPETTA IN SINBAD**

**STOS: IL CREATORE DI VIDEOGAMES! UTILITY: PRO SOUND DESIGNER & LIGHTS! CAMERA! ACTION!**

La regina legge TGM!!! Con questo strillo di copertina, esattamente a metà strada fra l'ironico e il demenziale (dovreste vedere che caricatura le avevano fatto!), si apre il terzo numero di TGM. Tra gli speciali spiccano le recensioni di due utility, lo STOS (un linguaggio pensato per la produzione di videogiochi, poi convertito su Amiga col nome di AMOS e da quella piattaforma consacrato) e Light! Camera! Action!, prima incursione di TGM nel campo del desktop video. Da notare due chicche davvero colossali, il fiasco totale dell'Amstrad a 16 bit (rivelatosi poi una macchina deludente sotto tutti gli aspetti), e l'articolo bomba sul Konix Multisystem, probabilmente il sistema più sfigato della storia: bellissima dal punto di vista tecnico, la console inglese non uscì mai a causa del repentino fallimento della sua casa produttrice. Intanto la Posta comincia ad animarsi, arrivano le prime critiche feroci ma anche i complimenti da parte dei lettori più soddisfatti. Tra le recensioni, il voto-scandalo a Menace (99%), Cybernoid, Elite per ST, Heroes of the Lance, Rocket Ranger (un altro 99%), Daley Thompson's Olympic Challenge e Nebulus. La sezione fumetti si occupa di Wolverine mentre Altered Beast e Main Event monopolizzano la rubrica sui coin-op. Gli amanti della musica digitale, poi, possono leggersi le nostre impressioni sul digitalizzatore Pro Sound Designer.

DICEMBRE 1988

TX: 064 DICEMBRE 1988 L. 5000

**the 16-BIT GAMES machine**

**IN QUESTO NUMERO:**  
R-TYPE OUTRUN  
BOMBUZAL IK+  
RACMANIA  
POWERDROME  
e molti altri!!!

**PIRATI TGM INDAGA**

**ROBOCOP IL FILM, IL GIOCO**

Per: Amiga, Atari ST, MS DOS, MSX 2, Sega, Nintendo, VCS, Coin-Op.

R-type fa bella mostra di sé in copertina, e non lascia presagire quanto troveremo invece all'interno della rivista: i giochi più carini del mese sono infatti Bombuzal e Pacmania, veri e propri precursori del trend "pacioccoso" che seguirà nei mesi successivi. Comunque sia, dopo una dozzina di pagine costituite per il 95% del loro spazio da fotografie di giochi che sarebbero usciti solo in seguito (erano ancora i tempi in cui la grafica a 16 bit riusciva a stupirci), le recensioni di TGM si aprono con tre avventure grafiche per Amiga ed ST: Lancelot, Ingrid's Back e Chrono Quest. Osservandole, è impossibile non soffermarsi sulle incredibili differenze tra queste e le avventure attuali: lo scumm era ancora tutto da inventare (qualcosa di simile era stato utilizzato solo da Maniac Mansion e Zak McKracken su C64), e i parser testuali accompagnati da qualche sporadica immagine andavano ancora per la maggiore. Erano i tempi in cui "davanti a te c'è una selva oscura, a destra c'è un pozzo, a sinistra la Tana dei Pedofili. Cappuccetto Rosso, che vuoi fare?" "Avanti!" "Sei entrato nel bosco, davanti a te c'è un lupo!" "Spara al lupo!" "Non capisco 'spara'. Ma fa niente, tanto il lupo ti ha mangiato. Game Over". Tra le recensioni, IK+, Speedball, R-Type, Joan of Arc (epico), Fernandez Must Die (una schifezza firmata da un Tony Crowther in evidente stato di ebbrezza), SDI, Live and let Die, The Games Summer Edition, Out Run, Manhunter (la grafica del C64 portata su PC), Driller (il mito in freescape), Powerdrome e The King of Chicago. Da segnalare anche uno specialone su Robocop, probabile futuro di tutte le lattine riciclate e quello sulla pirateria, con tanto di tizio vestito da maniaco col volto 'censurato' (non so se avete presente gli annunci dei privati sui giornaletti porno. Ecco...).

## ROCKET RANGER

Uno dei tanti successi della rimpiantata Cinemaware. Ambientato nella seconda guerra mondiale, il vostro compito principale è sconfiggere i nazisti con l'aiuto di un jetpack stile "Rocketeer". Per farlo funzionare ci vuole il "lunarium", da ritrovare qua e là nelle miniere sparse per il mondo. E come ultima peripezia, per chiudere in bellezza, il tiro al bersaglio sulla luna.

TGM 3, globale 99%

## SPEEDBALL

Stringete le cinghie, fissate le spilline e chiudete la mentoniera: si scende nell'arena! L'obiettivo è prendere la palla e correre fino all'estremità del campo, scaricandola poi nella porta avversaria. Dietro questo concept vecchio come il mondo si nasconde un vero concentrato di violenza videoludica: spinte, falli, scivolate tagliagambe... Ve l'ho detto di fissare l'armatura, no?

TGM 4, globale 90%

## POWERDROME

Una delle tante evoluzioni futuristiche della Formula 1 vi lancia in una competizione vettoriale all'interno di numerosi tracciati. Possibili sia sberleffiamenti che manovre scorrette, tanto la velocità dell'azione non vi darà il tempo di pensarci. Il motore tridimensionale va che è una bellezza, e il gioco di per sé è pure divertentissimo.

TGM 4, globale 93%

## DOUBLE DRAGON

Direttamente dalle sale giochi più in voga del momento, ecco il picchiaduro in cui Billy e Jimmy Lee devono ritrovare la ragazza rapita (ragazza di quale dei due, poi, è argomento di dibattito). Sono mitiche le "sventagliate", contro i poveri nemici, una volta recuperata la mazza da baseball... Questo almeno al bar, perché la versione per computer, con sprite piccolissimi e male animati, non è davvero venuta bene.

TGM 5, globale 63%

## OPERATION WOLF

Avete mai desiderato possedere un UZI per sparare ai soldati nemici? Nel pieno della "convertomania" della seconda metà degli anni '80, il gioco che ve ne dà la possibilità al bar viene portato su Amiga e (peggio) Atari ST. A parte il fatto che ora si mira con il mouse, la grafica è fedele e il sonoro appropriato. La somiglianza all'originale include, purtroppo per chi gioca, anche lo stesso livello di difficoltà.

TGM 5, globale 95%

## THE SWORD OF SODAN

Uno dei primissimi giochi con sprite (decenti) alti mezzo schermo sull'Amiga. Chiudiamo un occhio sulle animazioni, dato che per quel periodo una tecnica del genere andava bene. Interpretando un guerriero o la sua controparte femminile dovete aprirvi la strada di forza, facendo a fettine tutti quelli che si mettersero in mezzo. Ed evitando, cosa che a me ha preso una settimana, le lance che escono da sotto i piedi.

TGM 6, globale 90%

GENNAIO 1989



naggi grossi così), King's Quest IV, Double Dragon, Captain Blood, Operation Wolf, UMS, Castlevania (NES) e The President Is Missing. Sempre più stantia la rubrica sui coin-op.

FEBBRAIO 1989



d'autore: Chi ha incastrato Roger Rabbit e Dragon's Lair. Soprassediamo, va... e concludiamo col vero "pezzo forte": la versione Amiga di Zak McKracken and the Alien Mindbenders, un'avventura - seppur limitata tecnicamente - che riesce ad essere miracolosamente ancora attuale, e non solo a detta dei nostalgici.

Urrgh! Il soldato sbudellato a morte di Operation Wolf non sembra essere il soggetto più adatto per aprire il nuovo anno, ma se in redazione hanno scelto quello, evidentemente è meglio non indagare su tutti gli altri. In ogni caso, questa copertina segna il passaggio tra i collage a fondo bianco e i soggetti monotematici, con al massimo qualche screenshot. A metà rivista ecco una delle più grandi testimonianze della tecnologia del tempo: uno speciale intitolato 'nero su bianco' elenca le caratteristiche tecniche dei sistemi allora in circolazione. Davvero patetiche le potenzialità dei PC IBM compatibili, con chicche quali la VGA a 16 colori, il floppy da 360Kb e il cicilino interno che poteva "simulare tre canali grazie alla velocità del processore", all'epoca un 8086 o, nella migliore delle ipotesi, un 80286. Il 386 era già considerato roba da ricchi. Intanto, iniziava a farsi più evidente il declino dell'Atari ST a favore del mercato Amiga, per nulla preoccupato delle tecnologie "concorrenti". Tra le recensioni, Star Trek per PC, Dark Side, Drunken Master per PC Engine (un picchiaduro con dei perso-

naggi grossi così), King's Quest IV, Double Dragon, Captain Blood, Operation Wolf, UMS, Castlevania (NES) e The President Is Missing. Sempre più stantia la rubrica sui coin-op.

Dragon's Lair in copertina fa immediatamente rimpiangere i disegni di Frey su Zzap!, ma fa niente, in fondo Dirk è sempre Dirk, e conserva ancora oggi tutto il suo fascino. Questo numero di TGM non sembra brillare particolarmente, forse perché inizia il tradizionale "rinculo" del mercato videogiochistico dopo i colpi natalizi. L'unica parte veramente rovente è la Posta, dove fervono le polemiche a difesa di questo o di quel sistema (per non dire "in attacco dell'uno o dell'altro sistema"). Pochine le preview, cui segue il secondo articolo di TGM sulla violenza digitale, argomento destinato a diventare più avvincente di una puntata di Beautiful. Un'intervista alla Argonaut Software e poi via con le recensioni! L'Amiga vola con Afterburner, va al circo con Circus Games, bombarda con F16 Falcon e riceve subito una risposta da parte dei PC grazie a F19 Stealth Fighter, dove finalmente la VGA inizia a "rullare di brutto". Seguono Heroes of the Lance, Grand Prix Circuit (PC), Batman the Caped Crusader (uno schifo), Sword of Sodan (un po' sopravvalutato) e Thunderblade (recensito, pensate un po', per Amiga, ST e Sega Master System). Ecco poi due 'conversioni'

**I**l numero 7 di TGM si apre con una delle copertine più "spaventose", ovvero il mostrazzo di *Weird Dreams*, l'animaletto che tutti vorremmo tenere nel nostro giardino e portarci a spasso al guinzaglio. Prima di addentrarci nel dettaglio delle recensioni, lasciatemi spendere due parole sull'articolo da quattro pagine in cui veniva - finalmente - presentato il Multisystem di Konix: le premesse per una macchina spettacolare c'erano proprio tutte, ma evidentemente la sfortuna doveva per forza di cose abbattersi sul suo gruppo di progettazione, in passato già scottato anche dall'analoga esperienza negativa del Flare One. Tra le recensioni ricordiamo: *Purle Saturn Day*, *Nemesis 3*, *Phantom Fighter*, *Barbarian II* (indimenticabile Maria Whittaker e il suo bel paio di... occhi!), *Led Storm*, *Last Duel*, *TV Sports Football* e *Police Quest II*. Si prosegue dunque con uno speciale supereroi a fumetti, il gioco da tavolo di *Hunt for Red October*, i librogame *Lupo Solitario* e un godibilissimo speciale sui virus, una piaga che si sarebbe ben presto diffusa su tutti i sistemi a 16 bit che necessitavano un qualsiasi bootstrap da disco (floppy o fisso che fosse). Termina il numero un'altra intervista ai tizi della Argonaut.



**P**assano i mesi, e l'impaginazione di TGM si fa sempre più elegante, introducendo maggior colore e una migliore collocazione degli elementi grafici, insomma, c'è una maggiore sensazione di ordine e la cosa non può che farci piacere. Proprio in quei mesi inizia l'esperimento "TGM Amiga Software", che sfocerà un paio d'anni più tardi nella creazione della rivista "sorella" TGM Action Amiga (qualcuno se la ricorda?). E' il numero di Aprile e non manca lo scherzo infame: trattasi di *Street Fighter US*, versione "riveduta e corretta" dell'obbrobrio per Amiga targato Tiertex. "Il gioco della Go! - diceva la delirante recensione - è sicuramente il miglior gioco di combattimenti nonché la migliore conversione di tutti i tempi". Peccato che la foto della versione americana non fosse altro che quella inglese con colori e contrasti più elevati. Nonostante questo, furono in molti i boccaloni a cascarci (compreso un certo disgraziato di cui non voglio fare il nome, e che all'epoca era l'unico amighista della cosiddetta 'redazione di BovaByte', ma è presto per parlarne...). Tra le recensioni (vere), invece, segnaliamo: *Populous* (mitico), *Federation of Free Traders* (una schifezza a cui BDB dedicò persino l'editoriale, ponendo la spinosa questione dell'eccessiva tempestività di alcune recensioni), *Ballistix* (molto mediocre), *ISS* (carino), *Blasteroids* (particolare), *Dungeon Master* (indimenticabile), *Space Quest II* (dimenticato), *Denaris* (piezz'e' storia), *The Games Winter Edition* (freschino), *Silkworm* (figo), *Tiger Road* e *Road Blasters* (bleurgh!). Bello, per concludere, il tie in di Willow.



... E TUTTO IL RESTO!!!

## BARBARIAN 2

Liberata Marian nel primo episodio, sia il barbaro che la donna si mettono in caccia di Drax. Le mosse ci sono tutte, compreso il mitico "mozzatesta", ma stavolta la struttura è di combattimento ed esplorazione. Un buon numero di mostri fornisce varietà al gioco, che (come *Sword of Sodan*) vi fa giocare sia la versione al maschile che quella al femminile. E se vi dico che la "lei" in copertina è Maria Whittaker, capirete perché ho ancora la scatola originale...

TGM 7, globale 96%

## POPULOUS

"Io sono Dio". Non io Alessandro, che sono tutto fuorché presuntuoso, bensì il giocatore che si butta nella partita di *Populous*: dovete curare la crescita dei vostri fedeli e, quando sono abbastanza evoluti, è una buona idea mandarli all'attacco delle altre comunità per distruggerle. A disposizione, oltre alla gente, una certa gamma di poteri divini più o meno benefici. Innovativo.

TGM 8, globale 90%

## DUNGEON MASTER

In principio i giochi di ruolo erano a turni: muovevo io, poi muovevano loro. Un'immagine fissa del nemico bastava per sapere che stavate combattendo. Poi venne *Dungeon Master*, e lo scenario prese vita. In giro per i fatti loro nel sotterraneo, i mostri non aspettano un invito per attaccarvi. La magia è runica, combinando i simboli giusti, il sotterraneo diventa la calamita e spesso la tomba di tutti i giocatori. C'è così tanto da dire su DM che non ci provo neanche...

TGM 8, globale 98%

## FORGOTTEN WORLDS

Uno spara-e-fuggi decisamente "massiccio", ancora una volta convertito dal bar. Due sciamannati con un fucile più grosso di loro devono disintegrare tutto ciò che non sia il loro corpo, per arrivare al solito mostro finale e far fuori pure lui. Si può ruotare per sparare a tutto tondo (succede sempre al momento sbagliato) e ci sono le armi extra, ma il successo di FW è sicuramente dovuto alla grafica.

TGM 10, globale 96%

## BLOOD MONEY

"Chi dice Psygnosis, dice successo", almeno per quanto riguarda il periodo d'oro dell'Amiga. Questo shoot'em up è più vario di Forgotten Worlds, scorre continuamente in tutte le direzioni e vi dà la possibilità di comprare i power-up con i soldi raccolti nel livello. La cosa più divertente, forse, è rubarli all'altro giocatore dopo che i nemici li ha fatti fuori lui. La voce iniziale che sussurra "Blood Money" vale la pena di alzare il volume.

TGM 10, globale 95%

## WICKED

Uno dei giochi più strani di sempre. Non posso spiegarvelo in tre righe, comunque sapiate che dovete aiutare le forze della luce a riprendere possesso dello zodiaco. Come? Favorendo la crescita di spore che, se va bene, soffocano le fonti d'energia malefica. Gli inglesi direbbero "addictive", io uso la terminologia zappiana-manzoniana che qui ci sta bene: "compulsivo".

TGM 11, globale 93%

MAGGIO 1989

the 16-bit  
**GAMES machine**

Anno Il Numero 9 - Maggio 1989  
Lire 5.000  
Spettatore in Ab. Postale Gruppo 8170

**LE RECENSIONI PIU' COMPLETE PER:**  
Amiga, Atari ST, PC & Compatibili,  
Console, Fumetti, Board Games,  
etc.

**SPECIALI GIOCHI DI GUERRA**

Morte futuristica in  
**VOYAGER**  
IL NUOVO SUCCESSO DELLA O...

Atari ST portatile - Nuove schede grafiche per Amiga  
L'Hard Disk Commodore per Amiga 500 - Il nuovo IRQ VIRUS  
Multiface ST: la prima cartuccia "pirata" a 16-bit - Il fantastico  
Emulatore Macintosh per Amiga

**L'ANIMAZIONE SU AMIGA:  
DELUXE PAINT III  
VS  
ZOETROPE**

GIUGNO 1989

the 16-bit  
**GAMES machine**

Anno Il Numero 10 - Giugno 1989  
Lire 5.000  
Spettatore in Ab. Postale Gruppo 8170

**LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT!**  
Amiga, Atari ST, PC & Compatibili,  
Console, Fumetti, Board Games,  
etc.

**SENSAZIONALE!**  
Tutte le novità firmate LUCASFILM!

SPECIALI: CONSOLE A 16 BIT  
SPECIALI: ANTIPIRATTA  
SPECIALI: MAGGIO BYTES

RITORNA LA CINEMAVARE CON  
UN COLOSSAL ECCEZIONALE:  
Lords Of The Rising Sun

**"FORGOTTEN WORLDS"  
REVIEW**

pure lui), Blood Money (95%), The Running Man (orribile), Dragon Ninja (vomitevole), la conversione per PC di Sinbad (ok), Kick Off (meglio il seguito), Cybernoid 2 e la conversione Amiga-ST di Battlehawks 1942 (originariamente per picchio). La sezione GdR propone Spazio 1889 (no, non è un errore).

**B**rido! Terrore! Raccapriccio! Con una mossa a sorpresa riecco una tremenda copertina-collage, di quelle che restano impresse nella memoria per non più di mezzo nanosecondo. E dire che all'epoca erano il massimo... Vabbé, a quanto pare questo numero dovrebbe essere dedicato ai giochi da guerra, tanta e tale è la loro incidenza. Arriva Voyager ed è un successo, ma non dimentichiamoci di Battlehawks 1942, War in Middle Earth, Butcher Hill (mediocre per ST), Archipelagos (ancora più mediocre, sempre per ST), Vigilante (carino), Nebulus per PC (carino), Vindicators (futuribile), Galaga 88 (nostalgico), Typhoon Thompson (bello), Hollywood Poker Pro (sesso & carnazza), Balance of Power e Space Quest III. A questo punto vi chiederete: "e i giochi da guerra?". Beh, me lo sono sempre chiesto anch'io... Comunque, TGM in questo numero presenta anche Warhammer 40.000 (destinato a far la storia), il board game di Buck Rogers e tutto uno speciale grande sull'animazione con Amiga. Bello l'articolo sulla pirateria, un po' triste la Posta.

**P**osta tutta incentrata sulla video-violenza, quella di questo mese. E tra l'altro è la prima firmata "ufficialmente" da MBF (iosche iniziali dietro cui si celava nientemeno che Matteo Bittanti il Filosofo, in passato apprezzatissimo autore di alcune delle più epiche lettere mai giunte alla redazione di Zzap!). Tra le news, si protrae l'agonia del Konix Multisystem, bloccato adesso dalle pressanti richieste delle software house, che chiedevano il raddoppio della sua memoria RAM: i continui ritardi con cui la produzione del software e dell'hardware venivano posticipati di mese in mese, di certo, non era propriamente un buon segno... Intanto la Lucasfilm presenta Indiana Jones and The Last Crusade e Loom, complice una succosa intervista a opera di Stefano Gallarini e Bonaventura Di Bello. Arrivano anche le preview suddivise per software house (anche se siamo mooolto lontani dagli 'specialoni modello E3'), mentre l'organico redazionale tende ad allargarsi sempre di più. Le recensioni consacrano l'assoluta supremazia dell'Amiga, che ormai regna sovrana e incontrastata su tutti gli altri sistemi. Qualche titolo? Forgotten Worlds (bello), Millennium 2.2 (storico), Lords of the Rising Sun (storico

Continua la polemica "pirata sì, pirata no" nelle pagine della Posta, con interventi di tutti i più autorevoli redattori della rivista (tra cui, indimenticabile come al solito, quello di Marco Auletta: "la pirateria c'è, si sa. Sfruttiamola senza alimentarla". Un grande) e mega commentone di MBF. Nelle news sembra che tutti vogliano imitare il Macintosh, anche se nessuno capisce esattamente il perché, intanto la sezione preview si fa sempre più ricca di novità. Le recensioni vedono una netta crescita della produzione di software per sistemi MS/DOS, anche se l'ST regge ancora. Tra i titoli recensiti l'ennesimo Jack Nicklaus, la versione ST di Weird Dreams, la ributtante conversione di Renegade per Amiga ed ST, l'altrettanto ostico (da digerire) Red Heat, il discreto Thunderbirds, l'eclettico Wicked (gioco di copertina, la prima della mia carriera già all'esordio, gran colpo di fortuna... NdMax), il buon Colossus Chess X (meglio su Amiga), la divertente conversione di Star Wars per PC (a cura della Domark), il barbarico Savage, l'impossibile Navy Moves (un inspiegabile 90% raggranellato non si sa come dalla Dinamic, software house spagnola nota per i suoi giochi tremendamente difficili), il flippato Time Scanner, più una serie di simpatiche avventure grafiche di cui oggi ci siamo dimenticati tutti.

Sciolte tutte le riserve, l'Atari finalmente presenta a tutto il mondo quella che, tecnicamente, rimarrà la miglior console portatile mai esistita (con l'unica esclusione del PC Engine GT, davvero troppo costosa per l'acquirente italiano): il Lynx. Dotata di un processore 6502 a 16MHz, e di un'architettura a chip custom figlia della tecnologia Amiga, questa bistrattata console ci ha regalato, nella sua breve vita, veri e propri capolavori di giocabilità come Road Blasters, Pac Land, Blue Lightning, Klax e STUN Runner, per non parlare dell'insuperato California Games (che allietò al sottoscritto diverse mattinate liceali e universitarie). TGM accolse la notizia con un articolone da tre pagine, dove si parlava anche del Game Boy. Sebbene tecnicamente le due console stessero tra loro come il C64 stava allo Spectrum, solo il secondo è riuscito ad arrivare sano fino ai giorni nostri, essendo caduto il Lynx nell'oblio già quattro o cinque anni fa... Tra le recensioni, New Zealand Story (bellissimo), Rainbow Islands (ancora "più bellissimo"), Fiendish Freddy, Xybots, Grand Prix Circuit per Amiga, Rick Dangerous (mitico), Test Drive II: The Duel, Indiana Jones & The Last Crusade (l'urrido arcade), Kult, il SEUCK (shoot 'em up construction kit, molto meglio quello del C64), Deluxe Paint III e uno speciale sulla bat-mania dilagante. Seguono tutti i codici di Populous.

ESTATE 1989

SETTEMBRE 1989

## RAINBOW ISLANDS

Uno dei seguiti di Bubble Bobble che mette al primo posto la giocabilità. Dovete risalire una moltitudine di livelli, armati solo di tantissimi arcobaleni e stando attenti ai nemici carini. Potete usare gli arcobaleni per abbattere gli avversari e per camminarci sopra. Divertimento allo stato puro.

TGM 12, globale 96%

## THE SHADOW OF THE BEAST

Essere un capro non è mai stato il sogno di nessuno, ma tanto vi tocca in questo gioco e quindi è il caso di darsi da fare. Oltre all'azione arcade, multidirezionale, ci sono un sacco di enigmi logici da risolvere. La tecnica usata dai coder della Psygnosis è stupefacente: in un periodo in cui il parallasse è ancora una conquista, Beast su Amiga 500 ne ha una dozzina di livelli.

TGM 12, globale 97%

## INDIANA JONES 3

Guidate Indy alla ricerca del Graal in una tra le migliori avventure della Lucas per i 16-bit. La colaudata interfaccia SCUMM è il punto di partenza, grafica e sonoro ai massimi livelli (per un'avventure) sono l'ideale complemento. Ma Indy 3 non sarebbe Indy 3 senza una storia attraente e una soluzione davvero lunga, che vi porta a spasso per il mondo e ogni tanto vi fa fare pure a pugni.

TGM 12, globale 99%

## XENON 2: MEGABLAST

Il seguito dell'originale Xenon è a prima vista bello ma lento. Giocateci un po', però, e cambierete idea. Recuperando i soldi abbandonati dai nemici si comprano i power-up a metà e fine livello, ovviamente dopo aver abbattuto il mostro di turno. Ci sono il caratteristico look metallico delle produzioni Bitmap Bros, una grafica ultradefinita e un'azione decisamente massiccia.

TGM 13, globale 97%

## SIM CITY

Avete mai sognato di costruirvi una città? La serie di "Sim" che ha fatto la fortuna della Maxis cominciò da qui. Nelle molteplici vesti di sindaco, prefetto, provveditore e chi più ne ha più ne metta, dovete selezionare un territorio e crearci una metropoli palazzo dopo palazzo. I (pochi) soldi, la criminalità e i disastri naturali penseranno a intralciarvi. In pratica un gioco strategico senza un avversario da distruggere.

TGM 14, globale 92%

## ONSLAUGHT

C'è un mondo di nome Gargore da conquistare, il vostro guerriero ha deciso di farlo. Dovete allargare i vostri domini scegliendo un territorio, i cui difensori usano armi diverse a seconda del tipo di esercito di cui fanno parte, poi attraversare lo scenario e rubar loro lo stendardo. Molti incantesimi a disposizione. Sembra all'acqua di rose? Sappiate che i fondali hanno una densità di cadaveri infilzati davvero notevole. Ottima la musica.

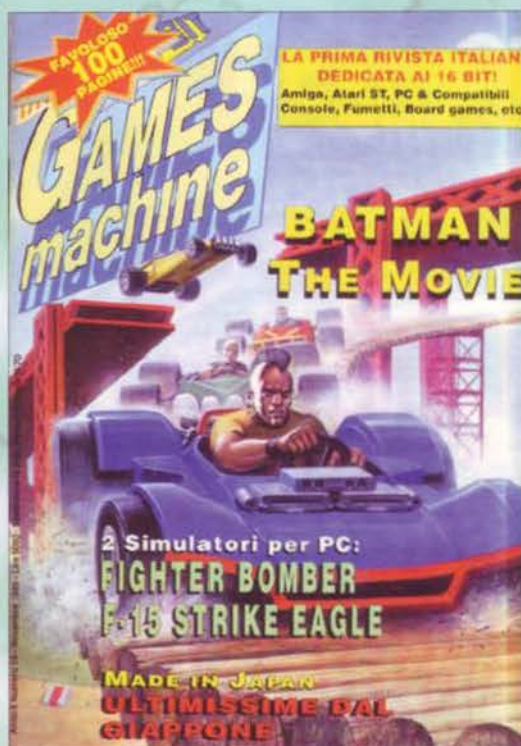
TGM 15, globale 95%

OTTOBRE 1989



tech per ST. Chiudono la rivista un reportage sul SIM Bullfrog e il solito articolone sulla computer-graphic.

NOVEMBRE 1989



quasi al centro della rivista. In compenso diventano estraibili e conservabili. Tornando alle recensioni, ecco Bangkok Knights su Amiga (mediocre), Murders in Venice, Oil Imperium e l'indimenticabile Sim City (il primo), un meritatissimo 92% su Amiga.

Siamo tutti acchiappafantasmii! Il logo viene parzialmente coperto dall'annuncio del primo aumento di pagine, segno evidente che la rivista, in procinto di entrare nel terzo anno di pubblicazione, aveva ormai preso piede diventando la più venduta del settore. Tra le preview fa la parte del leone Space Ace ad opera della Readysoft, conversione per Amiga sullo stesso livello di quella di Dragon's Lair (in sostanza, era piaciuta solo a Dave). Viene annunciato Hammerfest, il primo gioco per Konix (duro a morire, neh?), che poi tutti giocheranno solo in versione Amiga, e tra le preview spicca ovviamente quella di Ghostbusters II. Tra le recensioni va subito nominato Shadow of the Beast, un titolo che rimarrà nella storia quale terribile testimonianza di come, nel 1989, la grafica fosse proprio tutto. Seguono la conversione di Strider, l'avventura grafica di Indiana Jones a opera della Lucasfilm Games (non ancora LucasArts), Xenon 2 Megablast, Dynamite Dux (un divertente coin-op portato su Amiga e ST), Bloodwich, Skrull per ST, Great Courts, Wayne Gretzky's Ice Hockey, Space Quest III per ST, Curse of the Azure Bonds e Battle- (eravamo poveri...), un profilo della

A vederle ora, sembra quasi impossibile come fossero oscene le pubblicità dei videogiochi del tempo, tutte belle plasticose nei loro disegni hi-tech. Eppure, ci sembravano il non plus ultra della bellezza, e riuscivano a farci sognare chissà quali avventure arcade. Pensate per esempio alle pagine pubblicitarie di Strider, o ancora a quelle di Forgotten Worlds, di Vigilante... Comunque sia, TGM cresce ancor di più, raggiungendo le agognate cento pagine. Il periodo natalizio è tradizionalmente grasso di novità e, parlando di bit e byte, il software che cola è parecchio: Batman The Movie è il top-score che apre il mese, Fighter Bomber presenta qualche punto in meno, ma è uno dei giochi per PC destinati a fare la storia. Centerfold Squares è il solito giochino porno senza spessore, mentre Vette! è sicuramente più divertente. Continental Circus non è affatto malvagio mentre Stunt Car Racer mieta successi anche tra i 16 bit. Arriva F15 Strike Eagle e i PC volano verso configurazioni più pompose. Tin Tin on the Moon è una fetecchia, ma se ne fa un gran parlare lo stesso. I tips vengono spostati nelle "pagine del pane", soprannome affettuoso con cui noi lettori eravamo soliti soprannominare i fogli di cartone posti



**F**acendo scorrere i nomi nel colophon, notiamo una squadra che per molto tempo rappresenterà il "cuore storico" di TGM: difficile dimenticare nomi come Stefano Gallarini, Marco Auletta, Bonaventura Di Bello, Antonello Jannone, Marco Galardi, Carlo Santagostino, Simone Crosignani, Max Reynaud (chi sarà mai costui?) e i fratelli William e Giorgio Bladaccini. Alcuni sono spariti, altri ancora oggi collaborano attivamente con la rivista, altri ancora lavorano su altre riviste della Xenia e una sparuta minoranza è riuscita addirittura a diventare direttore esecutivo! Vi chiederete: "e tu Paolone dove sei?": semplice, non c'ero ancora! Comunque sia, questo manipolo di disgraziati è riuscito a propinarci le recensioni di Onslaught, North and South, M1 Tank Platoon, Life & Death, Power Drift, Rally Cross Challenge, Xenophobe, Ballistix per PC, Toobin', Stormlord e Chambers of Shaolin. Segue poi un bellissimo articolo sul Super PC Engine, un'avveniristica console "per collezionisti" di cui la NEC aveva previsto la produzione in soli 50.000 esemplari. Poi qualcuno li in Giappone dev'essersi rinsavito e così, nei mesi successivi, non se ne fece un bel niente. Nella Posta, iniziano le trattazioni filosofiche su come dev'essere fatta, per l'appunto, la stessa Posta. Fine di un decennio.

DICEMBRE 1989



## BATTLE SQUADRON

La storia dice poco del seguito di Hybris, e secondo me fa male. Da soli o con un amico avete da passare una serie di livelli a scorrimento verticale corredati di relativi mostri. Armi extra e smart bomb? Presenti, come da copione. Manca l'originalità, e allora? Ottima musica, grafica coloratissima pure sull'Amiga 500 e un sacco di azione per un gioco sicuramente ottimo.

TGM 15, globale 87%

## IT CAME FROM THE DESERT

L'ennesimo capolavoro targato Cinemaware (altro che film interattivi!). Nel miglior stile dei cortometraggi di serie B, l'assolato villaggio di Lizard Breath viene attaccato da dei formiconi giganti: a voi il compito di capire il motivo e trovare una soluzione. Atmosfera e strategia al livello di Rocket Ranger, tensione, azione arcade... Ragazzi, facciamo una colletta e rimettiamo in piedi la Cinemaware?

TGM 16, globale 96%

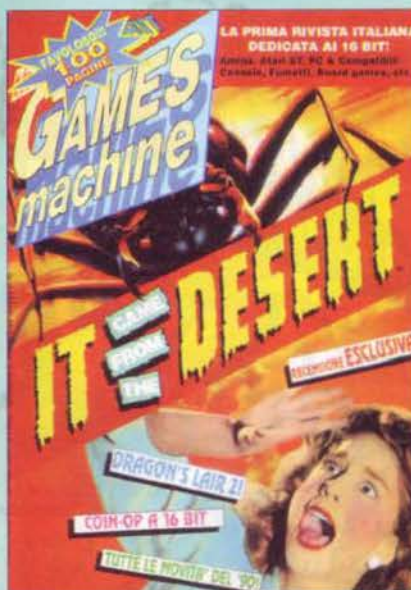
## SPACE ACE

Il periodo di Dragon's Lair è già passato e non abbiamo ancora citato i lasergame. Che fare? Ma diamo un'occhiata a Space Ace, ovviamente! L'alieno Borf ha rapito Kimberly, l'attraente ragazza di Dexter, il quale ovviamente non è proprio d'accordo. Voi gli darete una mano. Niente male la grafica, ridimensionato il sonoro del bar, ma i lunghi tempi di attesa e disk swapping (gli hard disk per Amiga erano un po' come le Soundblaster per i PC) minavano il divertimento.

TGM 17, globale 82%

**M**a secondo voi perché TGM deve sempre iniziare l'anno in maniera truce? Pessima digestione del cenone di capodanno? L'anno prima il soldato di Operation Wolf e quest'anno niente meno che il ragnazzo minaccioso di It Came From The Desert, recensito in esclusiva. Bonaventura Di Bello nell'editoriale pone l'accento sugli articoli 'tecnici' di TGM e osserva come la telematica, all'epoca fatta di modem a 2400 bps e di Videotel, fosse già entrata in maniera dirompente nel nostro lavoro. Comunque sia, le recensioni si aprono con quel capolavoro di F29 Retaliator, un titolo che rimarrà per molto tempo un caposaldo della simulazione di volo su Amiga, cui segue, a ruota libera, il gioco di copertina. It Came From the Desert è l'ennesimo prodotto Cinemaware, la software house che ai tempi costruì un mito attorno a se stessa (titoli come Defender of The Crown e Sinbad and the Throne of Falcon sono pietre miliari nella storia dei videogiochi), un'avventura a metà strada fra i classici film anni 50 coi mostri e gli insetti giganti e l'odierno Mars Attacks! Turbo Out Run per Amiga è una schifezza e Moonwalker è poco meglio, Ghostbusters II è carino, Operation Thunderbolt è un arcade realizzato proprio benone, Chase HQ è di una tristezza infinita, Double Dragon II è più che discreto, Hard Drivin' da dimenticare, Ghouls n'Ghost è fatto bene, ma non sarà mai bello quanto su Megadrive. Seguono Quartz (bello ma dimenticato), Axel's Magic Hammer (ibidem), Space Rogue (PC), Seven Gates of Jambala, l'attesissima conversione per Amiga di Weird Dreams e Star Trek V The Final Frontier (PC, 93%). A questo punto TGM ci propina il solito articolo di tre pagine su un computer da dimenticare: stavolta si tratta dell'Acorn Archimedes A3000, una 'bestia' RISC che sulla carta avrebbe potuto sbaragliare l'agguerrita concorrenza a 16 bit, ma di cui solamente due numeri di TGM dopo non si sarebbe ricordato più nessuno. Marco Galardi ci parla di computer animazione e la rivista conclude in bellezza con un ottimo articolo sui sequencer MIDI e sulla computer music più in generale.

GENNAIO 1990



## INDIANAPOLIS 500

Una delle corse più famose del mondo sbarca sul PC e lo fa decisamente bene. Potete configurare gara e automobile e godervi venti secondi di replay della corsa da molte angolazioni. La pista è quella che è (come ben saprete Indy è un'ovale), ma la competizione a trecento all'ora non vi darà il tempo di annoiarvi. Da quando sbarca su Amiga, poi, il rango di classico non glielo leva nessuno.

TGM 17, globale 93%

## TV SPORTS: BASKETBALL

La Cinemaware non aveva ancora dato prova di abilità al di fuori del suo genere preferito. A una simulazione di basket abbastanza semplificata (timing dei passaggi e precisione dei tiri li decide il computer), la serie "TV Sports" aggiunge molti elementi coreografici come la panoramica del palazzetto e il commentatore televisivo. I giocatori della NBA hanno i nomi leggermente storpiati, ottima occasione per chi (come me) volesse schiacciare in faccia a Michael "Jordache".

TGM 18, globale 97%

## THE HOUND OF SHADOW

L'unica avventura testuale (ma non text-only) che ritroverete in questa carrellata è ispirata ai miti di Cthulhu. Invitati a una seduta spiritica, venite avvisati da una posseduta che "il mastino dell'ombra è sulle vostre tracce". A voi indagare e salvarvi. I parser della Infocom erano meglio, ma la tensione si taglia con il coltello. L'unico gioco in cui, se state per morire, dovete spegnere di corsa il computer: l'informazione verrebbe salvata e non potreste più usare quel personaggio!

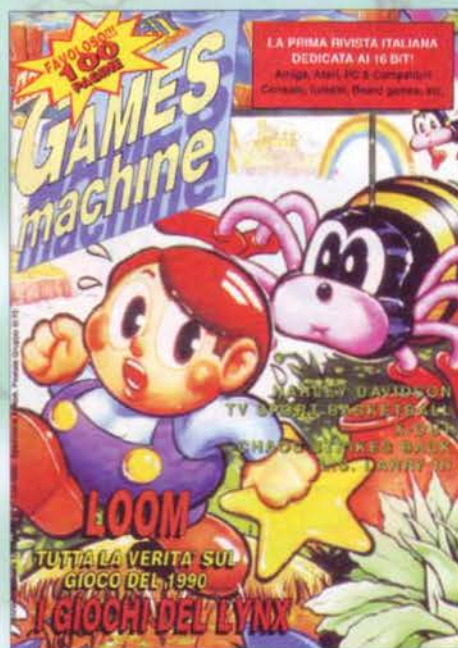
TGM 19, globale 94%

FEBBRAIO 1990



top score Drakkhen, un data disk di Kick Off, un Ghostbusters II per picchio completamente diverso dalle precedenti versioni Amiga ed ST, un articolo del Gallarini sui negozianti scorbucati, Hero's Quest (il solito polpettone della Sierra cui fu affibbiato l'altrettanto solito 91%), un Leisure Suit Larry Goes Looking For Love (In Several Wrong Places) per Amiga molto diverso dai Larry di oggi, l'oscido Eye of Horus e la riuscita conversione per PC di Starglider II. Marco Galardi (l'esperto di grafica) stavolta ci parla del treddi, ma quando definisce l'IFF come formato grafico del futuro, somiglia molto a Bill "640K basteranno per tutti" Gates, anche se non ha lo stesso conto in banca. Chiude il numero un profilo della Sublogic.

MARZO 1990



pleto articolo su Loom. Si passa così a parlare di console, ed è la volta dell'Atari Lynx, di cui viene presentata la massima espressione: Gates of Zendocon, forse uno degli shoot 'em up più belli che siano mai esistiti su qualsiasi piattaforma. Passano le solite news dal Giappone e... TGM a tutto joystick! Recensite per voi tutte le manopole senza le quali i videogiochi avrebbero solamente preso a capocciate la tastiera: e dire che oggi usiamo prevalentemente i joypad...

Se è vero che questo numero porta sfiga, allora TGM non rappresenta di certo un'eccezione. La copertina, raffigurante il buon vecchio Leisure Suit Larry, è talmente bella che probabilmente, se l'avesse disegnata la mia nipotina di sette anni, sarebbe riuscita meglio. Tutto ciò però non impedisce al "guru" BDB di esaltarsi per la quantità di software prodotta per i computer a 16 bit, tant'è che persino il mese di febbraio (normalmente quieto), ribolle di novità recensite al fulmicotone: si parte (come volevasi dimostrare, visto che il Bonaventura era un convinto spectrumista) con l'emulatore Spectrum per Amiga, la cui recensione può essere riassunta in queste parole: "chi ha posseduto una volta lo Spectrum non può non versare le lacrime di nostalgia ricordando le intere giornate passate a schiacciare tastini di gomma". Inutile aggiungere che il commento più azzeccato fu quello del solito Marco Auletta: "Ma a che serve?". Tornando alle recensioni vere e proprie, comunque, questo è il mese di Indy 500 (all'epoca un vero capolavoro per PC), Space Ace (82%, l'unico gioco su TGM recensito con la pagella di Zzap!), Ninja Warriors (bella conversione davvero), Future Wars (un'avventura della Delphine acquistabile solo per Posta), Bomber (simulazione bellica. Avvincente), Maniac Mansion (ha bisogno di presentazioni? Eh? Ne ha davvero bisogno?), il

Mentre altrove dilagavano i deliri sui CD-ROM, sulla Realtà Virtuale, e su tutte quelle tecnologie che non abbiamo visto ancora oggi, Bonaventura di Bello ci riserva il solito editoriale meditando e compassato proprio sul supporto ottico, il cui sfruttamento era probabilmente solo all'orizzonte. Comunque sia, la rassegna mensile di giochi si apre con una bell'avventura grafica per PC, David Wolf Secret Agent, tanto bella che adesso se la ricorderanno in tre o quattro. Face Off è un bel simulatore di Hockey per PC, e subito dopo è la volta di TV Sports Football: la VGA inizia a rullare davvero di brutto. L'Amiga risponde col relativo Basketball, e si cucca il suo 97%. Arriva X-Out se si apre la diatriba su come si debba leggere il nome di 'sto gioco, alla fine ci si mette tutti d'accordo, la X non è una ics ma una croce, per cui... Cross Out! Chaos Strikes Back fa felici tutti gli ataristi affezionati a Dungeon Master, mentre Leisure Suit Larry III ammalia tutti i possessori di PC. Seguono A-10 Tank Killer (per guerraioi incalliti), After The War (per gli amanti degli arcade), Harley Davidson The Road to Sturgis (mediocre gioco di guida a due ruote), Deluxe Strip Poker (di cui TGM ha pubblicato le foto - censurate - della fine!!!), Presumed Guilty (un poliziesco poco più avvincente di una puntata dell'ispettore Derrik) e un comple-

**N**umero davvero scialbo, questo: a Pipemania, in copertina, viene riservato solo un minuscolo trafiletto in quelle che oggi sarebbero le voci di corridoio, e le recensioni si aprono con Space Harrier II (cui un magnanimo Max assegnò un bell'82%) e l'orribile Scramble Spirits, un 38% medio (tra Amiga ed ST) che non lasciava spazio a dubbi. Per fortuna è anche il mese di Stryx, The Hound of Shadow, The Untouchables, Star Trash, Rainbow Islands (finalmente pubblicato dopo gli immani ritardi causati da una diatriba sulle licenze), Hole in One Golf, Damocles e Overlander, tutti voti compresi tra l'88 e il 96%. Arriva Dragon's Lair per PC e fanno discreta impressione anche Infestation, Asterix, Starflight II, Tank e Bruce Lee Lives! Giorgio Baratto e Marco Auletta ci regalano un succoso profilo della Mirrorsoft, mentre nella Posta va di moda il delirio. Arrivano anche le prime lotte tra computer e console.

**APRILE 1990**

**LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT!**  
Amiga, Atari ST, PC & Compatibili  
Console, fumetti, Board games, etc.

**Tutto PC:**  
Bruce Lee Lives  
Dragon's Lair  
Xenon II  
Strider  
Tank

**Mirrorsoft:**  
1990 News

Space Harrier II  
Scramble Spirits  
P-47 Thunderbolt  
Rainbow Islands

**TGM in TV !!!**

## THE LOST PATROL

Vestire la divisa dell'esercito statunitense in Vietnam non dev'essere una situazione facile... In questa specie di avventura strategica bisogna condurre una piccola truppa in salvo, godendosi nel frattempo uno scorcio di quella che è la realtà del paese dopo l'invasione. Richiesto molto più pensiero laterale di Platoon, l'altro gioco famoso su questa guerra.

TGM 20, globale 88%

## PLAYER MANAGER

Non abbiamo parlato del primo Kick Off e non vi spiegate perché? Ma perché aspettavamo Player Manager! La partita è la stessa, in più c'è la possibilità di creare un proprio personaggio e gestire tutta la squadra. Bisogna partire dalla quarta divisione e arrivare in prima, senza spendere troppo e tenendo d'occhio il mercato. Aspetterete tre quarti d'ora prima che il gioco abbia creato il database della lega, ma vi assicuro che ne vale la pena.

TGM 20, globale 98%

## TURRICAN

Reduci dal caso-Katakis, quelli della Rainbow Arts dimostrano di saperci fare da soli con uno spara-e-fuggi decisamente massiccio. Morgul ha preso possesso della Terra e, a Turrican, la cosa non va bene. Per vincere la battaglia bisogna completare cinque mondi a scorrimento VERAMENTE multidirezionale (nel senso che non è uno scroll obbligato che cambia direzione ogni tanto). Giocabilissimo e colorato, se avesse avuto un fondale migliore sarebbe stato l'ideale.

TGM 21, globale 92%

**B**envenuto Paolone, benvenuto Dave! Un applauso, signori... Beh gente, cosa sono quelle facce? Già che devo scrivere cinquanta pagine di testo, lasciatemi almeno un po' di spazio per l'autocelebrazione, no? Comunque sia, se l'ingresso in quel di Via Cialdini (laddove era ubicata la nostra vecchissima redazione) di noi Bovas avveniva proprio in quel numero, vi toccherà aspettare ancora un bel po' prima che una delle nostre due 'firme' appaia effettivamente sulla rivista. Perché? Beh, innanzitutto perché quelle poche volte che scrivevamo lo facevamo solo su Zzap!, e in secondo luogo perché all'epoca avevamo solo il C64... Comunque sia, chiusa la parentesi personale, il numero 20 di TGM dedica la copertina a Bomber Bob, un divertente gioco dell'italianissima Idea (la stessa casa che farà uscire Lupo Alberto e Cattivik). Arriva Player Manager ed è un successo, Crackdown è una conversione divertente, Midwinter rimarrà nella storia degli ST, The Lost Patrol è addirittura epico, la Sierra ci delizia con The Colonel Bequest, un mistero di Laura Bow, Black Tiger arriva in redazione dopo che diverse riviste ne avevano recensita la demo sei mesi prima (e viene mazzulato ben benino). Hammerfist è un bel gioco della Vivid Image, mentre Escape From Singe's Castle è il solito demo per esaltati, Warhead è più che carino, E-motion è strambo, Harpoon sarà ricordato fino a oggi, mentre qualcuno pubblica per PC la compilation coi giochi più tristi possibili, chiamandola ironicamente Top 16 solid gold. Seguono poi Bomber Bob (84%), Rockstar ate my hamster (troppo idiota), Chess Player 2150 e Golden Axe per Megadrive, le cui differenze col coin-op erano addirittura risibili. Eh, che tempi... Chiude la rivista Finger Painting, l'immane articolo sulla computer graphic.

**MAGGIO 1990**

**LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT!**  
Amiga, Atari, PC & Compatibili  
Console, fumetti, Board games, etc.

**MEGADRIVE HIT:**  
GOLDEN AXE

**Bomber Bob un'IDEA Italiana**

LOST PATROL  
ESCAPE FROM  
SINGE'S CASTLE  
COLONEL'S BEQUEST  
PLAYER MANAGER  
HAMMERFIST  
... e molti altri!

## NORTH STAR KEN 2

"Ho colpito un punto segreto del tuo corpo. Ti restano tre secondi di vita..." Il gioco di Kenshiro è un evento ed è molto ben fatto sul Megadrive. La trama è quella della seconda serie, dove il nemico principale è Caio l'eterno (o almeno lui credeva...). Peccato che le versioni per computer facessero pena: trama privata dei nomi originali (problemi di diritti?), una lentezza esasperante; nemmeno il colpo dei cento pugni di Hokuto può salvare l'anima di questo gioco.

TGM 21, globale 93%

## GHOSTS'N'GOBLINS

Il cavaliere in armatura entra finalmente nelle case dei sedicibittisti. Chi non conosce G'nG se lo compri e basta, gli altri sappiano che il gioco è identico al coin-op sia su Amiga che ST (c'è anche la mappa introduttiva, che se non ricordo male mancava sul C64). Quanto la giocabilità rispecchi l'originale della Capcom lo si vede dalle mie partite: perdo sempre nello stesso punto!

TGM 22, globale 90%

## KICK OFF 2

Il seguito di quello che a mio parere è il gioco di calcio più bello prima dell'avvento dei PC aggiunge molto all'originale. Immutato il controllo della palla, che per il suo realismo poteva solo piacere o irritare (niente vie di mezzo), un sacco di terreni diversi, tattiche disegnate a tavolino e la possibilità di usare le squadre di Player Manager. Si possono disegnare le maglie, giocare in due contro il computer o anche due contro due. E il portiere subisce gli stessi trucchi di Kick Off...

TGM 23, globale 92%

## GIUGNO 1990



non sembrasse un cesso su un 16). Their Finest Hour non è male, ma Klax è molto più divertente, Escape from the Planet of the Robot Monster è più lungo da scrivere che da descrivere, visto che è il classico spara e fuggi, mentre segue un articolo speciale sui giochi di calcio: è estate, e siamo in pieno periodo mondiali (impossibile dimenticare gli occhi fuori dalle orbite di Schillaci, le prodezze di mano di Maradona (che comunque risalivano all'86 messicano, giusto per essere precisi... NdMax) o ancora la delusione per un Mondiale perso per un soffio...), Tennis Cup per Amiga è bello, Ultima VI lo è ancor di più, Conqueror viene finalmente convertito per PC e Amiga da Archimedes. Ma è quasi un pacco. Più che discreto, invece, il primo Mechwarrior. Nella Posta, appare la lettera di un losco personaggio, tale Ziriak. Chi sarà mai costui? Perché oggi invece si firma Jacopo Prisco? Chi vivrà, vedrà...

## ESTATE 1990



un evento che modificherà di lì a poco gli equilibri economici dell'intero pianeta: lo scoppio della Guerra nel Golfo. Nell'inserto di cartone si parla dell'FM Towns, il computer tutto giapponese che non uscirà mai dal Giappone e della computer music. Tornando ai giochi, meglio dimenticare Dan Dare III e interessarsi piuttosto a Dynasty Wars (davvero carino), o ancora a Ninja Spirit, Conquest of Camelot o Art of Chess. Railroad Tycoon è quasi un capolavoro e All Dogs Go to Heaven è la recensione-pacco per eccellenza. Curata da un quasi iriconoscibile Max Reynaud, è passata alla storia non tanto per il voto globale (30%), quanto per i "parziali" assegnati ai sottogiochi: "2%", "3%", "1%", "Vic 20", "-0.5%", ecc ecc.

"It can't be done". Questo numero si apre con una preview abbastanza fuori dal comune, sia dal punto di vista grafico, sia dal tono dell'articolo assolutamente idiota. Comunque sia, la software house nel profilo è la WJS Design Team (?), che qualche mese più tardi ci regalerà Anarchy e Firestorm. O almeno così pare. In compenso seguono le Psygnovità (i titoli "alla Max" iniziano a imperversare...) e la preview di Wings (Cinemaware). Dal punto di vista delle recensioni, dobbiamo ricordare Castle Master (un bel gioco in freescape. A proposito, lo dico a uso e consumo di tutti i novellini: il freescape, anticamente, era una tecnica che permetteva l'uso di poligoni solidi al posto della grafica vettoriale che imperversava precedentemente. Sì, proprio quelle superfici che oggi siamo abituati a vedere renderizzate o riempite di texture); arriva finalmente LOOM per PC, e dalla Cinemaware arriva Anthead, il seguito ufficiale di It Came From the Desert. Dal punto di vista grafico TGM è in piena sperimentazione: inizia ad essere abbandonato il classico cliché bianco in favore di un maggior colore, e spuntano nuovi elementi qua e là. Turrican è un capolavoro su Amiga, salutato come una delle prime conversioni 8>16 bit perfettamente riuscite in assoluto (cioè, un bel gioco sugli 8 bit che

Urrrrh! Flimbo's Quest in copertina è di una tristezza inaudita, il bambinetto con cravattina e rossetto infatti punta ad entrare nella hit parade delle peggiori front cover di TGM. Ma cosa vogliamo farci, evidentemente è ciò che ha passato il convento. Il numero comunque si apre con una visita ai Sullivan Bluth Studios, il team dietro cui si celavano i realizzatori delle saghe "al laser" più conosciute, quelle concepite da Don "Dragon's Lair & Space Ace" Bluth, ex animatore per la Disney poi passato a game-designer di successo. Per le recensioni, ecco Mean Streets, il primo gioco che vede quell'imbranato di Tex Murphy protagonista: in sei dischetti PC era acchiuso quel "nociolo" da cui si sarebbero sviluppati, anni dopo, i CD-ROM di Under A Killing Moon e Pandora Directive. Molto bello a mio avviso, persino in versione C64 (dove occupava tre floppy, se non ricordo male). Sorpresa delle sorprese, viene convertito in versione budget Ghosts'n'Goblins, un coin-op targato Capcom che nel 1985 fece la storia. Il risultato è ben più che soddisfacente, ma non sarà mai equiparabile alla libidine che possiamo provare oggi giocando l'originale con MAME. Molto bello Dragon Strike, mentre Persian Gulf Inferno sembra quasi presagire

**T**GGM compie due anni e BDB non sa trattenere le lacrime di fronte all'evento, meravigliandosi di tutti i cambiamenti avvenuti, dell'evoluzione del mercato (restato, a dire il vero, sostanzialmente identico) e via discorrendo. Chissà cosa avrebbe detto oggi (quasi quasi vado di là e glielo chiedo). Ma bando alle ciance: come inizio non c'è male, si parla di software nostrano, dopodiché si puntano i fari sui giochi della Dynamix e, voltata pagina... tah dah... l'anticipazione di Monkey Island, con tanto di titolo clamorosamente cannato (con quante 'n' si scriverà mai 'business'?), Ma le sorprese non sono ancora finite, perché subito dopo vengono presentati in anteprima Lupo Alberto, il gioco di Gremlins 2 (quelle creaturine cattiva cattive e stranamente somiglianti a Marco Auletta. Solo che non portano occhiali) e il CDTV, l'ennesima stupidaggine commessa dalla Commodore prima di fallire. Recensendo, vanno nominati Secret Agent, conversione riuscita di un mediocre coin-op, Venus the Fly Trap (platform game), BSS Jane Seymour, il cloacoso ma bello Flood (a lungo uno dei miei giochi preferiti per Amiga, NdP), Secret of the Silver Blades, Midnight Resistance (massiccio), Thunder Strike (war game vettoriale realizzato bene, per i tempi), Last Ninja 2 (molto meglio su C64), il mitico Kick Off 2 (a detta di molti il miglior gioco di calcio mai esistito. Eppure avrei qualcosa da obiettare...), Centurion, Guerrilla in Bolivia, International 3D Tennis e un bell'articolone sull'AMOS. Seguono il Made in Japan, uno speciale simulazioni e un paio di recensioni di second'ordine. Arriva anche il Neo Geo, che rimarrà per parecchio tempo la console più potente (e costosa) sul mercato, un vero e proprio coin-op casalingo. TGM recensisce Magician Lord, Nam 1975 e Baseball Stars Professionals (anche se tra pochi entusiasmi).

**S**secondo l'editoriale, è un periodo fruttifero, tant'è che alcune recensioni sono slittate al mese successivo per 'sovrabbondanza'. Quelle del mese, comunque, sono certamente succose e interessanti: si parte alla grande con Shadow of the Beast 2, bellissimo da vedere ma un perfetto schifo da giocare, "stroncato" da TGM con un meritissimo 70%, cui segue (stavolta sì) un titolo realizzato VERAMENTE bene: Wings per Amiga, un simulatore di volo bellico ambientato negli anni della Prima Guerra Mondiale. Per la gioia di tutti i nostalgici, ecco arrivare Andrew Braybrook col suo Paradroid 90, remix del grande classico per Commodore 64. La versione Amiga è un successo. Time Machine non sembra malvagio, ma è in realtà un po' troppo pompato dalla redazione inglese di TGM, Tusker, invece, è proprio bello. Apprendice è il gioco di copertina e il simpatico clown protagonista riesce a strappare un meritato 90%. Shadow Warriors non è malvagio e Sorcerian è un bel GDR "stile console" per PC. Seguono (con un minino d'interesse) Welltris, Faces e Operation Stealth. Dopo mesi di titubanze e rinvii, viene finalmente presentato ufficialmente il Game Boy, a cui TGM dedica due pagine. Inizia anche l'era delle console portatili e termina quella delle ore di lezione noiose. Nella Posta, è tempo di saluti e liberazioni. MBF svela la sua vera identità e saluta tutti quanti prima di partire per gli States. Tutti lo ritengono un 'arrivederci' ma, almeno per quanto riguarda Zzap! e TGM, sembra proprio destinato a trasformarsi in un addio. Lo vedremo in seguito...

## SETTEMBRE 1990

## OTTOBRE 1990

## SHADOW WARRIORS

Double Dragon non era venuto per niente bene e Dragon Ninja non era eccezionale. La conversione di SW, picchiaduro a scorrimento orizzontale simile ai suddetti, trova il terreno sostanzialmente libero e lo sfrutta bene! La grafica è ultradefinita seppure non coloratissima, i guerrieri sono fatti di gomma e ci sono tutte le loro mosse. Si possono pure lanciare i nemici per lo schermo. Indubbiamente fedele e molto giocabile.

TGM 24, globale 91%

## THE KILLING GAME SHOW

Il titolo del gioco è quello di una trasmissione televisiva dove il concorrente accetta una sfida molto particolare: attraversare una serie di arene a bordo di un droide bipede in cambio di una grossa somma, oppure fallire e morire nell'impresa. Scrolling in tutte le direzioni e un liquido killer che, dal fondo, riempie l'arena mettendovi una fretta incredibile. Il gioco è "made in Psygnosis", e con questo ho detto tutto...

TGM 25, globale 93%

## CADAVER

Il solito guerriero sfortunato ha il compito di scovare l'assassino del re in un castello decisamente vasto. Diciamoci la verità, il vero scopo di chi gioca questi arcade-adventure isometrici non è finire il gioco ma farne la mappa. E per fare quella di Cadaver dovete recuperare un sacco di oggetti, portarli nei posti o alle persone giuste e difendervi pure dai nemici. Buona la grafica e non eccezionale il sonoro, secondari di fronte a un'ottima longevità.

TGM 26, globale 86%

## SPEEDBALL 2

Vi siete già tolti corazza, elmetto e spilline? Rimetteteli subito: si torna nell'arena! I Bitmap hanno aggiunto campionati di diverso livello e il torneo a eliminazione, oltre a un sacco di Star Player (giocatori con dei parametri molto più alti della media) da comprare e provare. Ci sono un sacco di modi di far punti oltre al semplice goal, tra cui provocare l'infortunio del giocatore avversario. Se giocate state attenti: stavolta c'è gente veramente dura!

TGM 27, globale 94%

## WING COMMANDER

Il primo episodio di questa premiata saga arriva sui PC e poi si consacra sull'Amiga. I Kilrathi hanno abbattuto un'astronave dell'impero ed è scoppiata la guerra, voi dovete dare una mano. Ci sono missioni di attacco e di difesa, di difficoltà ovviamente crescente, da affrontare con navi via via più potenti. Azione fluidissima e senza pause tranne che tra le missioni, ovviamente, esplosioni degne della fatica fatta per provarle.

TGM 27, globale 91%

## RISE OF THE DRAGON

La solita profezia della fine del mondo fa da preludio alla visita di un vostro ex collega poliziotto, che vi propone di condurre le indagini, in via non ufficiale, sulla morte di sua figlia. Da qui in poi si susseguono gli eventi. Si tratta di un'avventura grafica con il puntatore intelligente, in tempo quasi reale visto che gli eventi spesso si basano sull'orologio interno del gioco. L'atmosfera è di prima categoria.

TGM 28, globale 99%

NOVEMBRE 1990



Segnatevi questa data, perché non capita tutti i giorni che una rivista dedichi la copertina al peggior gioco del mese. Stavolta è capitato con Dick Tracy, ma le motivazioni non sono certo da ricercare nella qualità del software quanto nella "mania" che l'omonimo film con Warren Beatty e Madonna aveva scatenato ogni dove. Grande novità: TGM inglese chiude i battenti e si trasforma in una rivista completamente diversa, costringendo Bonaventura a scrivere un articolo che spiegasse ai lettori quanto fosse realmente successo (una nostra rivista concorrente, infatti, aveva maliziosamente pubblicato la notizia del 'decesso' il mese prima). TGM italiana, invece, prosegue per la sua strada come ha sempre fatto. La rivista si apre, a sorpresa, con un articolo sugli ultimi coin-op, lasciando solo successivamente lo spazio alle tradizionali recensioni. Si parte con Rick Dangerous 2, un platform game realizzato veramente bene, per poi passare a King's Bounty. E' in questo periodo che su PC inizia l'era dei 256 colori. Anarchy è carino, ma nulla più. The Killing Game Show, invece, farà scalpore (se non altro per l'introduzione, davvero sensazionale. NDMax). Nelle pagine di cartone (ebbene sì, mi piace proprio chiamarle così) troviamo un articolo con le caratteristiche tecniche di tutte le console in giro, a 8 e 16 bit, compresa un'anticipazione sul Super Famicom. Tornando alle recensioni, ecco Silent Service II per PC, figlio di quel Silent Service per C64 che restò nella storia come uno dei simulatori di sottomarino più accurati e divertenti. Unreal (no, non il seguito di Quake) è particolare, diciamo pure affascinante, mentre Over The Net porta il beach volley dalle spiagge assolate al vostro computer. Tra le conversioni inaspettate che se non te le aspetti non conoscerai mai la verità, ecco apparire Mr DO! Run Run, un coin op davvero preistorico che oggi gira tranquillamente con il MAME. Il TGM Mail passa nelle mani del prode Carlo "Questa virgola qua devi metterla là" Santagostino.

DICEMBRE 1990



L'eroe di lotta in copertina! Massi, ci stiamo riferendo proprio a Robocop, l'unico poliziotto in grado di arrestare Edward Mani di Forbice senza tagliarsi. Con un articolo da delirio intitolato nientemeno che "jumping jock splat!" inizia ufficialmente la saga dei Lemmings, vero e proprio capolavoro di quei pazzi della DMA Design. TGM ne fa un'anteprima rimandando di un paio di mesi la recensione definitiva. Inizia anche l'era del CD-I e di tutte le altre siglette che iniziano per CD (buoni, per il momento, solo per ascoltare la musica). Nelle rubriche inizia a fare capolino qualche immagine hentai presa dal Giappone (per chi non sapesse cosa siano gli hentai, si tratta bene o male di manga erotici. Se non sapete nemmeno cosa sono i manga, bene o male dovrete spararvi). Grande notizia, arriva il C64GS, il C64 senza tastiera: evidentemente la Commodore col CDTV non si era ancora sput... ehm, troppo esposta abbastanza. Ma era anche il periodo dell'Amstrad GX4000, non dimentichiamolo, quindi la gloriosa CBM era in buona compagnia. Comunque sia, si fa sempre più evidente l'incolabile divario tra Amiga ed ST, ormai dato per spacciato, e i PC erano ancora ben lungi dallo sfondare. Supremacy apre il balletto recensorio, ma l'interesse redazionale viene ben presto catturato dal cervellotico Loopz; Pang non riesce male ma non è nemmeno un capolavoro, Tovark the Warrior è massiccio, Gremlins 2 un mezzo disastro, Moonwalker per SEGA è molto divertente (nonostante il protagonista) e Robocop 2 non si discosta dallo stesso giudizio. Nelle pagine del pane viene presentato il Mega CD (che non si chiamava ancora così, ma puzzava già di pacco lo stesso). Più avanti vengono recensiti Cadaver e The Spy Who Loved Me, più una serie di titoli minori dall'importanza, per l'appunto, minore. Spicca per fortuna Lupo Alberto della Idea, che nonostante la realizzazione un po' scarna, è riuscito lo stesso a diventare un classico in Italia. Appare il mio primo articolo per TGM, la traduzione di Vaxine: meglio calare il classico velo pietoso... Nella Posta, infine, sembra esserci stata un'invasione di lettrici. Non dura, peccato.

GENNAIO 1991

Incredibile ma vero, il 1991 evita di aprirsi in modo truce, segno evidente che le influenze degli anni 80 dovevano essere terminate: in copertina resta appeso l'uomo ragno (sempre meglio del ragno di It Came ecc ecc). Nelle anticipazioni dal Giappone il trafiletto "Nintendo a Luci Rosse" fa impennare le vendite della console (e non solo quelle), peccato che il tutto resti confinato nel Sol Levante. Le recensioni si aprono alla grande con Speedball II, che segnerà il suo personalissimo solco nella storia in modo molto più profondo di quanto fece il suo diretto predecessore. Awesome è, per l'appunto, carino, Oops-up è un clone giocabile di Pang, Spiderman è divertente, Spindizzy Worlds la rivisitazione di un classico. Seguono poi Operation Harrier, Test Drive III - The Passion, il solito ennesimo imperdibile Jack Nicklaus Qualcosa Golf, la conversione di Saint Dragon per Amiga, il soggettivo I Play 3D Soccer (primo tentativo, per altro italiano, di fare un calcio in soggettiva), Riding Hero e Top Player Golf per Neo Geo. Arriva poi Star Control su PC, ed è quasi subito un classico. Il PC è ormai sinonimo dei 256 colori, e non manca di stupirci con un altro capolavoro assoluto: Wing Commander (spaziale, nel vero senso del termine)! Ah, dimenticavo, come potrei finire la rassegna di un numero senza citare il contenuto delle pagine del prosciutto? Questa era la volta del Game Gear, praticamente un Sega Master System portatile. Bella, ma soffriva di un effetto 'colori che strusciano' davvero terrificante.



FEBBRAIO 1991

Con l'articolo CD NEWS si ha l'impressione che qualcosa stia davvero cambiando, e che molto presto l'industria e la produzione del software, come l'avevamo conosciuta fino a quel momento, sarebbe cambiata radicalmente. Le tecnologie, a onor del vero, non erano ancora pronte: il CDTV trasferiva i dati a singola velocità (150k al secondo) e lo stesso faceva il NEC PC Engine, a onor del vero la macchina con lettore CD-ROM ai tempi più diffusa. La "multimedializzazione" dei PC è ancora lontana e non sembrano esserci ancora tutte le premesse per la futura rivoluzione, tant'è che l'unica software house che investirà ingenti capitali nella realizzazione di CD-ROM, all'epoca, sarà solo la Cinemaware. Smenandoci. Torniamo dunque alle recensioni per i soliti sistemi (coi soliti dischetti), che comprendono: Rise of the Dragon, un'avventura grafica esageratamente sopravvalutata (99%), Chaos Strikes Back anche su Amiga (questo per fortuna è 'solo' un 98), 4D Sports Driving per PC, Hard Drivin' 2, Toyota Celica GT Rally, Nitro, Crash Course (PC), Out Run per PC Engine (se penso che oggi posso giocarmelo su PC con Magic Engine... NdP), Line of Fire, Powermonger (divino), Dragon's Lair: Timewarp (slideshow interattivo), Shadow Dancer per Megadrive, Xenophobe e Ms Pacman per Lynx. La System 3 remixa i suoi Ninja su Amiga e infine, per la gioia di tutti i possessori di PC, ecco arrivare l'affascinante Elvira in Mistress of the Dark. Gli amanti dei puzzle si sollazzano con Puzznic (niente donne nude come al bar, peccato, ma tanto è divertente lo stesso) e Topolino è protagonista su Megadrive di "Castle of Illusion". Nelle pagine riciclate, l'esule MBF ci parla della nostra professione, e poco più avanti assistiamo alla presentazione ufficiale del PC Engine portatile (il mitico GT) e del Super Famicom (poi ribattezzato Super Nintendo in Italia). Nella Posta, compare il delirante "Angolo del MA!", in cui Marco Auletta risponde ai lettori col suo solito stile (truce).



## ELVIRA: THE ADVENTURE

Ho sostituito all'ultimo istante la recensione di Powermonger, molto simile a Populous, con quella di questo adventure. La strega Elvira ha ereditato un castello dalla parente Emelda. Peccato che ora Emelda voglia tornare in vita e riprenderselo, costringendo Elvira a rivolgersi a voi. E vi assicuro che Elvira ha argomenti molto convincenti... Questo adventure, gestibile via mouse, si distingue per una "sanguinolenta" veramente pronunciata. Ma è per non farvi distrarre!

TGM 28, globale 90%

## LEMMINGS

Ecco gli eroi più bistrattati della storia! Sui Lemmings si è detto di tutto: stupidi, inutili, sfigati (pardon) e cose simili, ma sicuramente MOLTO divertenti. Si tratta di guidarli dall'entrata all'uscita di una serie di livelli, disseminati di trappole. Da soli non le sanno evitare, però potete mutare alcuni di loro affinché eseguano compiti specifici come bloccatore o scavatore. Lemmings sta all'originalità nel 1991 come ci sta Worms nel 1995.

TGM 29, globale 98%

## TURRICAN 2

Boom! Turrican è tornato! L'azione è immutata, ma se immaginate di migliorare ogni aspetto di un gioco bellissimo capirete il perché di questa esaltazione. Il potenziale offensivo di Turrican è cresciuto, potete trasformarvi in giroscopio quando volete e devastare lo schermo in forma di "mina vagante". I livelli sono sempre più vasti e i potenziamenti hanno i loro speech. Un blastaggio acrobatico a tutto tondo con martellamento sonoro in allegato (no, Max, non sto uscendo di testa...)

TGM 29, globale 97%

## PRINCE OF PERSIA

Un piccolo principe di uno sperduto reame orientale deve recuperare la sua bella dalle grinfie del sultano. Dietro questa trama elementare si nasconde un gioco d'esplorazione molto accattivante. Le singole locazioni, viste di lato, si somigliano tutte, ma sono le animazioni dei personaggi a fare la parte del leone. Ogni stanza ha i suoi enigmi, talvolta difficili, ma il gioco nel complesso è ottimo. TGM 29 globale 89%

## SUPER MARIO WORLD

Le avventure dell'idraulico più famoso del mondo lo portano ancora una volta a spasso per un sacco di colorati livelli, pieni di quei nemici "carini" che personalmente odio ma che stavolta sono protagonisti di un gioco bellissimo. Avete presenti quelle caratteristiche di immediatezza, giocabilità e longevità indispensabili per un giocone? Bene, Mario World per Megadrive ce le ha.

TGM 30, globale 99%

## THE SECRET OF MONKEY ISLAND

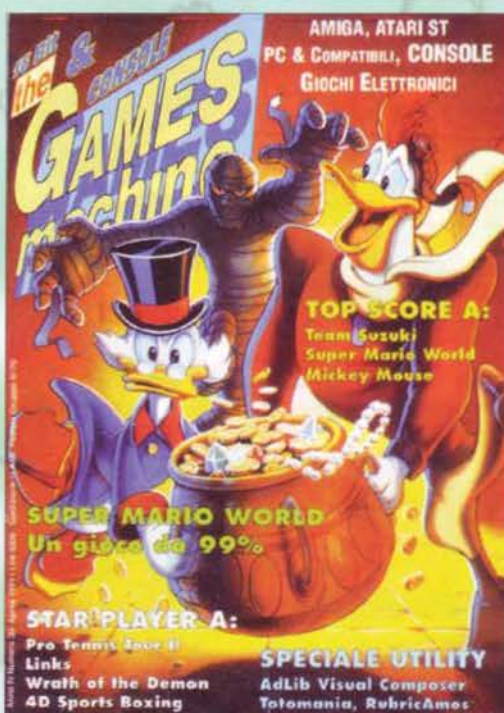
La Lucasarts si conferma regina delle avventure grafiche. In SMI il protagonista è Guybrush Threepwood, aspirante pirata, che si reca a Melee Island per realizzare il suo sogno. Prima di concretizzarlo, però, dovrà passarne di cotte e di crude. Grafica, sonoro e interfaccia nel colaudatissimo stile Lucas, l'umorismo del gioco è fulminante e permea tutta l'avventura. I combattimenti a colpi di "parole", poi, sono quantomeno originali (ne ferisce più la lingua...). Siete ancora in tempo a giocarlo prima che esca il terzo episodio. TGM 31, globale 98%

MARZO 1991



una singola paginetta (anche se con un voto molto, molto altro, lo ho comunque giocato a fondo anche World Championship Soccer e la sua tecnica "scolapasta". NdMax). Chiudono il numero la recensione di F-Zero per Super Famicom e l'imperdibile, massiccio, metallico Turricon II della Rainbow Arts.

APRILE 1991



un fulmine caduto dal cielo, arriva la notizia del fallimento della Cinemaware. Qualcuno pensa che lo scherzo sia questo. Tra i giochi del mese, Golden Axe per Amiga, Team Suzuki, Pro Tennis Tour II, Super Monaco GP, Links per PC, Wrath of the Demon, 4D Sports Boxing per PC e poco altro. Se Carlo se n'è andato, chi mai curerà la Posta? Ci penserà, di lì in avanti, un Max "sdoppiato" nella personalità di Ricki.

Il numero primaverile di TGM si apre con un paio di anticipazioni, dall'America, dal Giappone e tanto per gradire anche dall'Italia. Nulla su cui valga la pena di soffermarsi, comunque, ragion per cui passiamo direttamente alle recensioni: s'inizia con Lords of the Rings per PC, un gioco di ruolo della SSI di cui Giorgio Baldaccini si è divertito a spulciare pregi e difetti mentre suo fratello William faceva esattamente la medesima cosa con Red Baron, un simulatore che è riuscito a fare la storia. E non è certo finita qui, visto che basta voltare pagina per trovare nientemeno che Prince of Persia, il platform per eccellenza. A dire il vero questo gioco non si è mai forgiato di bolli qualità e voti stratosferici, però vanta un numero di fan e di conversioni per altri sistemi tali da essere diventato ben presto un classico. Life & Death 2 è un gioco sconsigliato ai deboli di stomaco, mentre a centro rivista appaiono due conversioni dirette da Megadrive ad Amiga: World Championship Soccer e Tournament Golf. Meglio il secondo. Ancora poche pagine e incontriamo un altro grande classico: il primo, indimenticabile Lemmings che vi avevamo preannunciato pochi mesi prima. Incredibile ma vero, la recensione viene stipata in

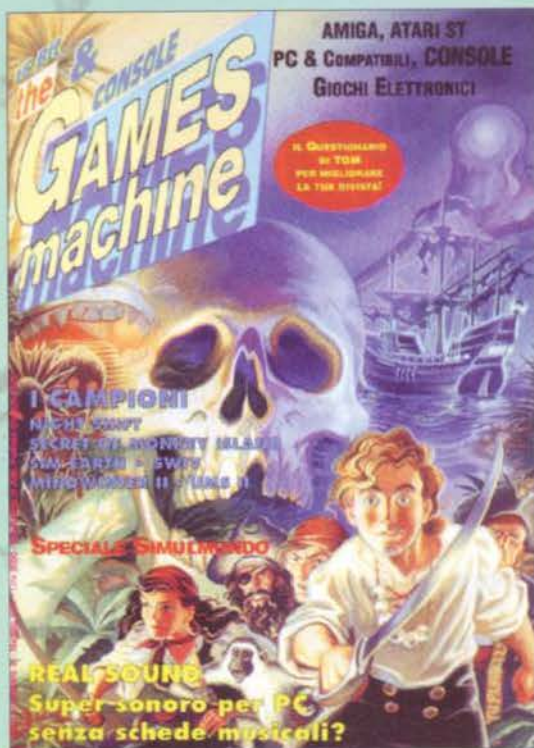
Cambio della guardia ai vertici di TGM: dopo più di tre anni passati a firmare gli editoriali di Zzap! prima e di TGM poi, Bonaventura Di Bello abdica al ruolo di Direttore Esecutivo lasciando la patata bollente nelle mani di Stefano Gallarini, ormai sempre più in bilico tra la professione giornalistica e quella di uomo di spettacolo. E' più di un periodo di transizione, appena sedutosi sul trono Stefano comincia un'opera di ristrutturazione che inizia dallo stesso organico redazionale (avverranno, nei due mesi successivi, numerose 'sostituzioni') per convogliare poi negli aspetti più esteriori della rivista (taglio degli articoli, impianto grafico, ecc ecc). E' anche il periodo in cui diversi collaboratori decidono di cambiare testata e in cui entrano a far parte della redazione alcuni volti nuovi. Diciamo così simbolicamente addio a Carlo Santagostino, Simone Crosignani, Fabio Massa, Aaron Ghirardelli, Gianni Ronchi e Marco Del Bianco. Debutteranno i fondini multicolori e Marco Auletta inventa la notizia dell'anno: su Megadrive sta per uscire il gioco del Cavaliere dello Zodiaco. Senza osservare attentamente il mese corrente, una folla di boccaloni ci casca. Come



**E'** il mese di Monkey Island. Inutile star lì a menarla con gli altri titoli di (più o meno) successo, l'avventura della Lucasfilm, con il suo roboante 98%, rimarrà negli anni successivi una pietra miliare nella storia delle adventure, superata, probabilmente, solo dal suo seguito. Tutto collima alla perfezione: Guybrush Threepwood, il protagonista, è forse uno dei personaggi meglio caratterizzati degli ultimi dieci anni, e la cura con cui sono state progettate comparse, locazioni e situazioni fa veramente impallidire qualunque produzione precedente. Dialoghi all'insegna del demenziale e un'interfaccia quantomai ragionata hanno solo contribuito a rendere Monkey Island un titolo indimenticabile. Comunque sia, voltando pagina troviamo UMS II, Sim Earth, Space Quest IV, The Hunt for Red October, l'ottimo SWIV, Midwinter II (probabilmente l'ultimo gioco degno per ST), Warlords, Night Shift, King's Quest V, GP Tennis Manager, il deludente Formula 1 3D, il divertente Baseball Stars Professional per Neo Geo e l'insuperabile Legend of Hero Tonma per PC Engine (un altro dei miei coin op preferiti, che quel tangero di MA si giocava aggrasato alla faccia mia... meno male che oggi

c'è il Magic Engine per PC). Nelle pagine grigie, il primo mega-questionario totale della storia di TGM, e il solito articolo sulla computer music.

## MAGGIO 1991



**Q**uelli sì che erano bei tempi! Se una ragazza vi piaceva altro che perdersi in mille stupidi tentativi di corteggiamento, molto meglio e soprattutto molto più sbrigativa una bella clavata sulla testa prima di trascinarvi la vostra preda nell'intimità di una tranquilla caverna; unico accorgimento importante era assicurarsi prima che non fosse già proprietà di qualcuno! (se mi sentono le femministe...)" Con questo cappello assolutamente INDIMENTICABILE iniziava la recensione di Chuck Rock della Core, uno dei più bei giochi per Amiga di tutti i tempi. Lo scopo era guidare un troglodita con la panza fino all'altro del malefico Gary Gritter, per liberare la solita mogliettina rapita. Cos'avesse questo platform game di particolare, tutt'oggi, non si sa, fatto sta che ch'iniziava a giocarci non riusciva mai a smettere. Altri titoli di spessore, quel mese, erano Gods (ad opera dei Bitmap Brothers), Killing Cloud, Sorcerers Get all the Girls, l'update in Italiano di Monkey Island (sulla cui traduzione però ci sarebbe parecchio da ridire), Supercars II, il pecoreccio VIZ, l'attesissimo Eye of the

Beholder (93% su PC), Wonderboy III per PC Engine e Megadrive, più una serie di compilation genericamente belle. Benvenuto, infine, a Giancarlo "JH" Calzetta e Gabriele Pasquali.

## GIUGNO 1991



## THE KILLING CLOUD

Un'organizzazione paramilitare ha liberato una nube di gas tossico, ora stabilizzatosi sopra San Francisco. Nei panni di uno dei pochi agenti rimasti dovete compiere una serie di missioni, nella coltre tossica, per scoprire cosa stia succedendo. Per spostarvi avete un velivolo armato. Pur non avendo giocato a fondo Killing Cloud, per via del motore grafico un po' lento, ho trovato il volo nella "Frisco" affumicata un'esperienza sicuramente affascinante.  
TGM 32, globale 92%

## GODS

Nei panni di un guerriero dall'imprecisata identità (porta la maschera) dovete attraversare quattro mondi diversi per raggiungere la cittadella degli dei. Ogni mondo si suddivide in livelli, pieni di piattaforme e di nemici. Non mancano gli enigmi, in forma di porte e passaggi bloccati. Esiste infine il negozio dove comprare i potenziamenti. Non il miglior gioco dei Bitmap, ma resta divertentissimo.

TGM 32, globale 91%

## ARMOUR GEDDON

Quelli della Psygnosis, evidentemente di buon umore, hanno deciso di regalarvi sei simulatori al prezzo di uno! Dopo la guerra nucleare i mutanti stanno penetrando nei rifugi antiaeromobili, e l'unico modo di fermarli è ricostruire una bomba divisa in cinque parti. Nel gioco userete fino a sei mezzi di trasporto diversi "saltando" dall'uno all'altro. Quando avrete finito Armour Geddon ne saprete abbastanza da fare i progettisti nell'esercito.

TGM 33, globale 92%

## SWITCHBLADE 2

Tanti schermi da mappare conditi con piattaforme sono quanto si para davanti a Hiro, un vero eroe cibernetico (ha un braccio artificiale per cannoneggiare la gente). Grafica ben definita e sonoro sostanzialmente assente sono i parametri di un gioco su cui tornerete fino ad averlo visto tutto. Lo scenario è vasto e ci sono molte stanze segrete, perciò la cosa vi porterà via un po' di tempo. E se volete cambiare arma, entrate in un negozio e compratevi i power-up.

TGM 33, globale 89%

## SONIC THE HEDGEHOG

Tiriamo in ballo per l'ultima volta il Megadrive per citare l'arrivo del porcospino più simpatico che ci sia, il cui successo è stato replicato sui computer da Zool (beh, diciamo che ci hanno provato). Si tratta di un platform a scorrimento orizzontale, carino e velocissimo, dove nei vari livelli bisogna raccogliere più diamanti possibili. Avete presente il concetto di "giocabilità"? Bene, associatelo alla parola "Sonic".

TGM 34, globale 98%

## LOTUS 2

Avete a disposizione una macchina da sogno e una lunghissima autostrada: dateci dentro! Si guida di giorno e di notte e potete anche sfidare un avversario umano in split-screen orizzontale. Come sempre da Pole Position in poi sul successo dell'impresa incombe il tempo limite. Il senso della velocità, che è quello che più conta in questi giochi, si trasmette perfettamente. La Lotus vera sarebbe meglio, ma in mancanza d'altro...

TGM 35, globale 96%

## ESTATE 1991



Stormball, Jetfighter II, Railroad Tycoon, Gem'X, Sword of Vermilion, Lemmings per PC e Tetris (sì proprio lui!) per ST. Marco Auletta passa a C+VG, dove resterà per un anno.

## SETTEMBRE 1991



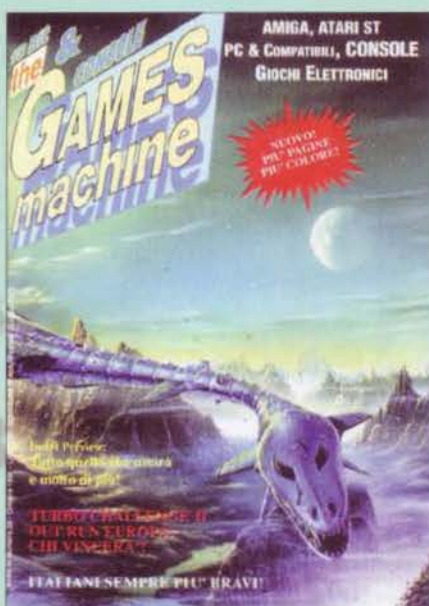
Quest'ultimo titolo fu forse il primo a essere "censurato", un po' com'è avvenuto oggi per Carmageddon, visto che le esplosioni e gli spruzzi di sangue originali furono drasticamente soppressi. Sonic per Megadrive (98%) è stata l'ultima recensione per console apparsa su The Games Machine. Nella Posta, qualche epitaffio sulla scomparsa Cinemaware.

La "rivoluzione" iniziata dal Gallarini giunge con questo numero al suo compimento: cambia la grafica, affidata allo studio TRP, viene leggermente modificato il sistema di valutazione, con l'introduzione del famigerato "TGI", che altro non era che l'acronimo di Tecnica, Giocabilità e Innovazione. Le tre voci della pagella che andava ad affiancare il globale. I voti sono espressi da quattro faccine diverse, che al pari delle odierne "fette di torta" davano un'idea istantanea di quello che poteva essere il giudizio. Arrivano le prime indiscrezioni su Indiana Jones and the Fate of Atlantis e, udite udite, di Monkey Island II! Arriva però anche la prima doccia fredda per l'utenza Amiga: i due titoli in questione sarebbero stati anche gli ultimi ad essere prodotti dalla LucasArts (che nel frattempo aveva ritoccato il suo nome) per la macchina Commodore. La sezione preview inizia a farsi sempre più corposa e i titoli per PC superano ormai abbondantemente quelli per ST, sistema ormai condannato all'oblio. Fanno la loro apparizione quel mese Armour Geddon, Shadow Dancer, Switchblade 2, Predator 2, Toki, Disc, The Power, Spirit of Excalibur, Warzone, Hero Quest, Prehistoric,

Grande novità: nasce Consolemania e tutte le console "traslocano" da TGM verso la neonata rivista. Ma ancora non si sono smorzati i festeggiamenti per la riuscita del "parto", che già ci arriva una notizia luttuosa dall'Inghilterra: operata dai debiti, fallisce Newsfield Publications, l'editore dello Zzap! inglese e di quella che una volta era l'originale The Games Machine. Di conseguenza, le nostre testate si svincolano dal loro passato anglosassone diventando interamente italiane. La redazione riesce comunque a proporvi Ah-73M Thunderhawk, Mario Andretti's Challenge, Frenetic, Hunter, RBI II Baseball (bello su Amiga, una schifezza su PC), R-Type II, la conversione (insperata) di Armalyte su Amiga (il gioco che divide in due le folle sessantaquattresime. Mi piace ricordare come all'epoca gli estimatori del piccolo grande Commodore si fossero divisi tra chi "adorava Armalyte" e chi invece "preferiva Denaris", ognuno con le sue buone argomentazioni. Inutile dire che io appartenevo alla seconda categoria...). Dragon Fighter, Castles, Chuck Yeager's Air Combat (PC), Carcharodon (che aveva il logo rubato ai Metallica), Heart of China, Logical, Navy Seals e l'attesissimo Last Battle, il gioco di Kenshiro.

**C**omincia l'era Reynaud, e TGM s'avvia a diventare quella che conosciamo oggi. Appare il primo reportage dall'estero tutto italiano: la fiera è l'ECTS, European Computer Entertainment Show, e gli inviati sono lo stesso Max e Stefano Gallarini. Per la prima volta la rivista ospita una quarantina di pagine di preview, suddivise per software house e le recensioni partono in quarta con Lotus Turbo Challenge, cui segue il seguito (bel gioco di parole, nevvvero?) del mitico Battlechess. Stavolta, a menarsi fra di loro prima di scomparire dalla scacchiera saranno le pedine cinesi. Blade Warrior è cupo, F-14 Tomcat addirittura da dimenticare, Champion Driver invece sembra interessante, se non altro per i loschi individui fotografati a pag 61 (dimenticavo di aggiungere che inizia per TGM anche l'era delle fotografie autocelebrative, ma questo è un dettaglio secondario). Out Run Europa esalta Max al punto da ispirargli l'ennesima puntata della saga di Ayrton/Crissy (iniziata con Turno Out Run per C-64, una delle recensioni alle quali rimango più affezionato. NdMax), mentre California Games II per PC poteva tranquillamente essere evitato. Dalla Storm arriva Rodland, un platform game riuscitissimo sia su Amiga sia su C64 e console varie, mentre Manchester United Europe delude più o meno su tutti i fronti. Elf a prezzo di budget non è male e Death Knights of Krinn chiude il numero in maniera un po' macabra. Assolutamente da citare, per l'eccezionalità del fatto, la Posta senza fondino colorato, tramutata in quattro pagine di testo nero su sfondo perfettamente bianco. Max se ne dispererà senza fine (ricordo ancora la figuraccia... Ero appena stato investito di una carica della quale ancora sapevo ben poco, per non dire assolutamente nulla... NdMax), i lettori impazziranno dalla gioia: in fondo sarebbe stata l'unica Posta leggibile da qui a molti mesi in avanti...

OTTOBRE 1991



**“S**ono un genio, guardate! Sono riuscito a fare una cosa strepitosa!”: è un vero peccato che voi non possiate assistere ai molteplici comportamenti assunti da Max nel corso della vita di ogni numero, perché altrimenti avreste potuto capire cosa fosse “il volto della gioia” mentre c’illustrava come, la pubblicità a tergo, s’accoppiasse perfettamente al verde che aveva scelto lui come sfondo per la copertina (Robocod, e la pubblicità era Lotus II, lo ricordo come se fosse oggi... NdMax). Con questo numero, un po’ in sordina, appaiono i primi fondini colorati e, per essere cattivi verso un’impaginazione che non mi era mai piaciuta, anche i primi problemi di leggibilità per i testi. Cruise for a Corpse, recensione con cui esordiva il numero 36, è l’esempio più lampante: testo nero su immagine in diverse gradazioni di blu, e fosse solo questo il problema... Comunque sia, un 96% meritatissimo. Si prosegue con First Samurai (un bel platform per Amiga), con la più che dignitosa conversione di Final Fight, si cade un po’ di gusto con un Ninja 3 non all’altezza delle aspettative e si plaude all’italiana Simulmondo per il suo Mille Miglia, giocabile rievocazione delle imprese dei vari Nuvolari & Co. Darkman è in assoluto la recensione più demenziale che mai sia apparsa su TGM (un delirio di Giancarlo Calzetta che vi consiglio a tutti i costi di leggere in qualche modo: ne vale veramente la pena), mentre Magic Pocket è un bel platform dei fratelli mappadibit. Rolling Ronny mette alla prova il nostro equilibrio e Terminator II è di una noia mortale. Inaspettato ma gradito, ecco arrivare Nebulus 2, certamente migliore del tie in dei Blues Brothers. Bello il manageriale Utopia, ma Mega-lo-Mania è molto meglio. Si termina in bellezza con Wing Commander II, la vendetta dei Kilrathi: iniziano i problemi per chi non ha il PC più potente sul mercato. Gli amanti dello snooker, infine (stavolta davvero) possono sollazzarsi con Jimmi White’s Whirlwind Snooker, che regala la tridimensionalità anche a questa bistrattata specialità del tavolo verde. Tra le rubriche, debutta il Talent Scout.

NOVEMBRE 91



## CRUISE FOR A CORPSE

Tanti soggetti dalle diverse storie si trovano insieme su una nave da crociera. E nel miglior stile di Agatha Christie qualcuno ci lascia le penne. Si tratta di un'avventura grafica in cui il tempo gioca un ruolo fondamentale: quando l'orologio del gioco avanza di dieci minuti (segno che fate progressi), ovunque sulla nave possono attivarsi eventi fondamentali. Secondo me questo metodo non funziona, però ho giocato lo stesso CFC sino in fondo. TGM 36, globale 96%

## FINAL FIGHT

Haggar, Guy e Cody arrivano sull'Amiga e cominciano a tirare mazzate. Dopo aver scelto il protagonista più simile al vostro stile di gioco dovete attraversare una serie di livelli a scorrimento orizzontale pestando tutto e tutti. Ogni tanto c'è pure lo schermo bonus in cui sfasciare qualcosa (presumibilmente appartenente al nemico finale). La grafica è similissima al bar, il sonoro originale non l'ho mai sentito e l'azione, quella sì, forse è un po' lenta. TGM 36, globale 84%

## ALIEN BREED

Con Alien Breed finalmente entra in questa rassegna un gruppo che ha dato molto al mondo dei videogiochi: i Team 17. Ordunque, avete presente la trama di Alien 2? Bene, giunti nella base dovete esplorarne i meandri e farla saltare in aria con i mostri contenuti. La visuale è bidimensionale dall'alto, come se un'incudine fosse caduta in testa allo scenario. Fondali da mito, grafica ultradefinita, armi extra e lo slogan dei Team 17 che dovrebbe dirvi tutto: "Putting gameplay first". TGM 37, globale 92%

## FIGP

Molto tempo dopo Revs Geoff Crammond torna a cimentarsi con le simulazioni di Formula 1 e, ancora una volta, sforna un successo. In FIGP potete configurare i parametri dello scenario e farvi aiutare dal computer intanto che imparate a guidare. Si può vivere in prima persona ogni momento del campionato mondiale, dalla presentazione alle soste ai box. Il punto forte è il motore grafico, che è contemporaneamente fluido e velocissimo.

TGM 37, globale 97%

## THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

I cattivi non ne hanno mai abbastanza, e Le Chuck non fa eccezione... per fortuna! Il seguito di Monkey vi vede alla ricerca dei frammenti di una mappa del tesoro, ricerca che s'intreccerà con tutta una serie di problemi per il povero Guybrush. La grafica è migliorata e l'umorismo non finisce mai. Traslata su queste righe tutto quanto detto di positivo per il primo... e avrete un'altra pietra miliare dalla Lucas.

TGM 38, globale 95%

## ANOTHER WORLD

Questo gioco, nel quale finite sparati in una dimensione alternativa e dovete mettervi in salvo, in realtà è un film. Sostanzialmente si tratta di un arcade-adventure, con molte sequenze d'intermezzo man mano che la storia si sviluppa. Lo si finisce in un pomeriggio, durante il quale non riuscirete a staccarvi dalla tastiera. Anche se la grafica sembra brutta, l'animazione di Conrad B. Hart è perfetta. Imperdibile.

TGM 39, globale 95%

## DICEMBRE 1991



Finisce un anno, ma TGM continua a cambiare aspetto: la copertina diventa più colorata, la stessa impaginazione interna continua a stupire i lettori con caratteri speciali e colori ultravivaci. Godono gli oculisti. Si parte subito con una recensione, è Heimdall per Amiga (95%), e si prosegue a ruota libera con Dylan Dog, che si trasferisce dalle edicole alle RAM dei computer (alla ricerca di misteri anche lì? Peccato che non sia uscito ai giorni nostri, perché con Windows 95 installato ne avrebbe trovati di sicuro... NdP); Pit Fighter è brutto ma a qualcuno piace, Robocod invece irrompe con tutta la sua simpatia e viene giustamente premiato da un euforico Marco Ernst. Il gioco è veramente fatto bene ed ha l'innequivocabile pregio di girare egregiamente anche oggi sotto UAE (ti pareva, che non ci sbattevo l'emulatore da qualche parte... NdP). Warm Up è bello, ma non lascia solchi nella storia, Alien Breed invece lascia dei graffi molto profondi. Dopo Mean Streets e prima di Under A Killing Moon, ecco tornare Tex Murphy in Martian Memorandum, pregevole avventura dal fascino un po' cupo. Torna anche la Lucasfilm con Secret Weapon of the Luftwaffe, forse il loro gioco più facile da dimenticare. Alien Storm è carino ma nulla più. Arriva Geoff Crammond e con Formula One Grand Prix sbaraglia tutta la concorrenza: il gioco è davvero bello, su Amiga quanto su PC. Caruccio Mega Twins, intrigante Leisure Suit Larry 5, dimenticabile tutto il resto, in particolare Final Blow, che marcò in maniera indelebile l'arrivo di Emanuele "Shin" Scichilone... come si suol dire, chi bene inizia è a metà dell'opera... Torna il Talent Scout e la Posta polverizza istantaneamente la retina a tutti gli sconsiderati che decidono di leggerla. Viene allegato lo speciale "Christmas Machine", in cui appare una bella foto di tutta la redazione.



## GENNAIO 1992



Non si è ancora spenta l'eco del primo Monkey Island, che arriva al volo il suo seguito, l'attesissimo Le Chuck's Revenge. Anche questo episodio verrà localizzato dalla CTO, con esiti fortunatamente migliori rispetto al precedente. Monkey Island II spodesta immediatamente il suo predecessore dal trono di "migliore avventura mai esistita", e vi terrà posate le chiappe fino ai giorni nostri. Per quanto riguarda gli altri giochi, Leander è un platform da combattimento molto bello ed elegante, durante la recensione di Elvira l'attenzione cala più sulle sue tette che sul gioco vero e proprio, e Wolfchild non è affatto male, anzi, il suo 91% se lo merita appieno. Click Clak (poi convertito anche su console e ribattezzato Gearworks) è un rompicapo italiano molto divertente e Wrestlemania è invece la solita ciofeca destinata al Wrestling. Incredibile ma vero, si cucca lo stesso voto di Smash TV, arcade decisamente più divertente. Ma questi sono i casi della vita... La recensione di Gauntlet III è del tutto illeggibile, ma nessuno se ne dispera, di Magic Garden oggi non se ne ricorda più nessuno e di Double Dragon III, nonostante fosse bello, anche, i fans di Bruce Willis saranno stati sicuramente deliziati da Hudson Hawk, io che ne ho visto entrambe le versioni, posso garantire che quella per C64 era riuscita molto meglio di quella Amiga: triste, nel '92! La recensione di Police Quest III è la prima in assoluto che vede l'apparizione del box hardware, peccato che metterlo fosse un'abitudine del solo Stefano Giorgi. Arrivano MicroProse Golf e Barbarian II, di cui il secondo era il seguito del primo Barbarian made in Psygnosis. Dimenticabile, e dimenticato. La Posta col fondino a quadretti fa molto prima elementare, ma resta illeggibile lo stesso.

FEBBRAIO 1992

Sinceramente, vedere le foto di Alex e JH S coi capelli (relativamente) lunghi mi fa una certa impressione, non tanto perché oggi Alex non sa più nemmeno cosa siano, i capelli, ma perché vedere loro due è Max coi volti "da giovincelli in fiore" mi fa sentire incredibilmente vecchio. Meglio dunque soprassedere sull'editoriale di Stefano e passare direttamente alle recensioni: incredibilmente, la prima di esse non è un gioco ma un'utility, quel Deluxe Paint 4.0 che andava tanto di moda tra le folle amighiste ai tempi del disegno pittorico in bit-map. Si passa così all'interfaccia che permetteva ai comuni PC e Amiga di usare i lettori laserdisk con cui giocare Dragon's Lair e Space Ace. Inutile dire che conosco solo un emerito disgraziato che ha comprato un'apparecchiatura simile e - lo disco subito a scampo di equivoci - NON è il Pastore. Ma mentre già mi sembra di sentirvi urlare "allora, ste recensioni, arrivano o nooo?", ecco che il prode Luke ci parla di Godfather, malcelando la sua delusione. In compenso arriva l'attesissimo data disk di Lemmings: Oh, no! More Lemmings viene accolto dalla folla redazionale con uno scontato 94%. Another World è il capolavoro del momento, ma per giocarlo su PC inizia a farsi sentire l'esigenza del 486 (un sx-25 è l'ideale, comunque). Space Ace II non si discosta dagli standard Readysoft e Fascination risultò decisamente più interessante

(soprattutto a causa di certe inquadrature piccanti). Arriva Robocop 3 e, nonostante il suo 90, rimane lì; Gobliins è sicuramente il titolo più originale del mese, mentre la recensione di Populous II è il tipico parto della mente bacata di JH. Leggetevi pure questa, è anch'essa un capolavoro. Civilization è un classico. Ecco poi apparire Eye of the Beholder II, ben accolto da un WB stranamente in vena di giudizi lusinghieri, per concludere, infine, con la madama più prosperosa del tempo: Elvira, the Jaws of Cerberus. Il fondino della Posta, stavolta, è addirittura inguardabile.



Un Gallarini influenzato ci dà il benvenuto al primo "TGM degli anta", riflettendo qualche minuto sul virus e riportando alla memoria dei lettori la "bufala" di quelli che "s'installano nella batteria tampone del PC o dell'Amiga", vale a dire in quella mancata di byte che serve a tenere memorizzata la data e l'ora, e che secondo "nostro cuggino" non sarebbe più stato possibile rimuovere dal computer causando danni da qui all'eternità. Cose belle, cose passate. Debutta su TGM, ma avrà frequenza sporadica, la rubrica più portinaia di TGM, le famigerate VOCI DI CORRIDOIO, che all'epoca contenevano, per l'appunto, solo indiscrezioni più o meno confermate. Sono ancora lontanissimi i tempi in cui questa rubrica assumerà i connotati di oggi, prima infatti dovremo passare attraverso "l'era della preview selvaggia" (vedi numeri successivi). Comunque sia, il numero si apre con l'insperata conversione di Mith, il capolavoro che tre anni prima fece girare la testa a tutti i possessori di Commodore 64, Ork è carino ma pochi se lo ricordano, Top Banana invece era psichedelico. Sargon V è un simpatico gioco di scacchi su PC e Conquest of the Longbow è un'avventura non da meno. I fan di Rollerball possono giocare con Killerball, mentre chi ama i pestaggi più tradizionali ha a disposizione John Madden Football (Amiga). Might & Magic III esalta il buon William (93%) mentre Abandoned Places non riesce a sfondare. Simpatico e fumettoso il tie-in di Roger Rabbit per PC, peccato per i banchi di troppo. Carine le vignette nel Talent Scout, incredibilmente leggibile la Posta (dove prosegue la polemica sui voti con un agguerritissimo Marco Spadini). Finalmente un fondino che verrà adottato anche nei mesi successivi...

MARZO 1992



## MYTH

Un platform giocabilissimo e per di più ambientato nel mio amato mondo fantasy! Corrente da tutte le parti di tre scenari mitologici (greco, scandinavo ed egiziano) per diventare il padrone della storia. Non mancano gli enigmi logici e i mostri, resi più belli da una grafica molto colorata. Purtroppo lo sprite originale, nella conversione da C64, si è trasformato nel "solito" barbaro (originariamente era un ragazzo in jeans e giubbotto del college).

TGM 40, globale 93%

## SHADOWLANDS

Questo gioco di ruolo isometrico è caratterizzato da un'area molto grande e molta cura nei dettagli: la grafica è bella (con un sistema di gestione della luce, il Photoscape, che non ho ancora capito cos'avesse di speciale), purtroppo l'azione è un po' lenta. Per quelli che non vogliono interazione e dialoghi approfonditi Shadowlands va più che bene.

TGM 40, globale 87%

## PROJECT-X

Non è mai consigliabile usare toni apocalittici, perciò diciamo solo che Project-X è... uno dei migliori sparsara di tutti i tempi! I Team 17 vi danno tre tipi di astronave e vi mandano alla conquista del pianeta Ryxx, il tutto attraverso una serie di livelli a scorrimento orizzontale. Gli sprite di Rico Holmes (con le limitazioni dell'Amiga 500) sono bellissimi e pure GROSSI, l'azione non si ferma mai: alla terza partita ripeterete insieme con il computer "Select now for... guns!"

TGM 41, globale 95%

## DARKSEED

La NASA ha mandato un robottino su Marte, giusto? Bene, gli alieni sono più sofisticati e impiantano nel cervello di Mark il seme da cui nascerà uno di loro. Così le informazioni saranno più accurate. Se volete aiutare Mark a sbarazzarsene, giocatevi questa difficile avventura. Il bello di Darkseed è la sensazione ovattata di "pericolo incombente". Metteteci la grafica del maestro H. R. Giger (riguardatevi la copertina di TGM di quel mese) e avrete fatto un giocone.

TGM 42, globale 90%

## ULTIMA UNDERWORLD

Esplorazione tridimensionale, capitolo primo: la Origin aggiunge la terza dimensione al gioco di ruolo buttandovi nell'Abisso stigeo (o stigliano? Vabbeh, suonano bene tutt'e due). Il regolamento è naturalmente quello di Ultima, invece della grafica isometrica ora vi muovete in treddi, alzando e abbassando lo sguardo, correndo, nuotando e saltando. Ci sono tonnellate di magie, di armi e di oggetti. L'interazione non è poi così approfondita, ma di certo non siete venuti nell'Abisso per farvi nuovi amici.

TGM 42, globale 97%

## AQUAVENTURA

Questo gioco si merita la citazione già solo per il ritardo epico accumulato. Trattasi di uno spara-e-fuggi vettoriale in otto sezioni, nelle quali dovete prima di tutto eliminare le difese nemiche, penetrare nel "cuore" di ogni zona e poi affrontarne il guardiano. Il tutto si svolge sul pelo dell'acqua, da cui il titolo. La Psygnosis ha usato un miscuglio di tecniche diverse per fare colpo sul giocatore, non dico fallendo il bersaglio, ma sicuramente non centrandolo in pieno.

TGM 43, globale 85%

APRILE 1992



te oscurato da Project-X, il gioco che lancerà il Team 17 nell'olimpico dei programmatori. Agony è particolare ed elegante, Pinball Dreams farà schizzare Giancarlo, Star Trek è proprio un bel gioco e Crazy Seasons una buona realizzazione del Belpaese. Seguono Apydia (uno shoot em up molto insettoso), il velocissimo Indy Heat (appartenente a una categoria di giochi che ho sempre odiato con tutte le mie forze, quello dei giochi di guida monoschermo alla 'Super Sprint'), l'avventuroso Black Crypt e il belligerante Falcon 3.0. Nella Posta, persistono le classifiche dei giochi e i migliori punteggi a Indy 500.

MAGGIO 1992

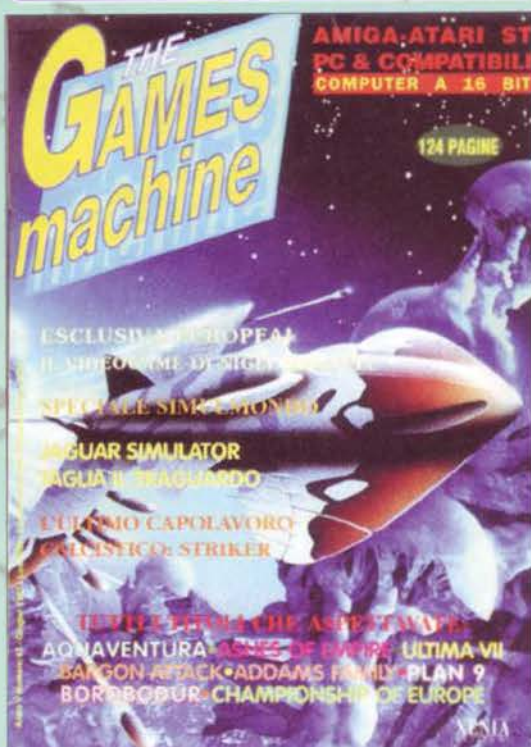


platform in circolazione, Sim Ant è scientifico, Epic epico, Titus una volpe. Cover Girl Poker elegante e raffinato (ti dico io!). Rocketeer parte a razzo, ma fa fatica lo stesso a decollare, mentre l'interesse si sposta verso l'ennesimo Golf di Jack Nicklaus. Arriva D-Generation, ma non è ancora ora di gridare al miracolo: dobbiamo passare a pagina 114 per rimirare la recensione di Ultima Underworld, un capolavoro da 97% recensito da uno Shin entusiasta (al quale però non perdoneremo mai, nel commento, di aver dato inizio a due tormentoni insopportabili: quello del "sono le tre del mattino e devo ancora lavorare uffi uffi u!" e quello del "la differenza tra me e te è la configurazione hardware... e tu non ne hai!"). Chi ha capito tutti i molteplici riferimenti è un genio). Nasce PC Action, il primo numero è in edicola.

Prendo "la battaglia" Stefano Gallarini non può nemmeno immaginare a cos'abbia dato inizio, nel pieno della supremazia di Amiga, avanzando seri dubbi sulla sopravvivenza a lungo termine della medesima, di fronte al crescente mercato PC. Sante parole, le sue, che purtroppo rimasero del tutto inascoltate, visto che nei mesi a seguire l'amighista tipo se n'è sempre uscito con postulati a favore della propria macchina senza pensare che, obiettivamente, non poteva durare per sempre. Iniziava, in sostanza, la diatriba Amiga vs PC che ci siamo portati dietro fino l'anno scorso, quando l'intero mercato ha dettato il suo tragico "basta!". Le voci di corridoio, comunque, riportano una notizia-bomba: sta per uscire il gioco di Madonna. Peccato che sia solo uno scherzo e peccato anche che il 99,9% della gente, leggendo, avrà detto "embè?" e avrà cercato il pesce da un'altra parte. Emblematica, comunque, la figura di Veronica Ciccone mentre ci mostra, grazie a un collo di bottiglia, tutta la sua abilità nel fare l'unica cosa che a conti fatti le riesce bene. Tra le preview sfolgora Zool, che stupirà tutti per la sua velocità anche sui PC 286. Arriva Space Crusade ed è bello, ma sarà immediatamente

Nell'editoriale, Stefano Gallarini pensa alle ragazzine, intanto la rivista si apre con un reportage da Londra (inizio personalmente a invidiare tutti quelli che ci sono stati, visto che in tanti anni di collaborazione il mio massimo spostamento è stato Firenze... Tra l'altro proprio il giorno dell'alluvione di due anni fa, che rese inagibile il ponte sul Po - per la gioia di chi come me e Maurizio Miccoli stava tornando a Milano... NdP), con tutte le preview al seguito. Nasce l'Amiga 600, con benedizione a chiunque abbia poco spazio. Passando alle recensioni, Fire and Ice apre il balletto di questo mese, strappando a Gabriele Pasquali un eclatante 94%. Il PC risponde nella pagina successiva con un buon 90% a Global Effect, cui segue il 90 a Darkseed, gioco di copertina (splendida, per quel che mi riguarda)(così bella che fu la prima copertina senza titoli. NdMax). Legend è bello ma non sfonda, Deliverance è addirittura spettacolare, ma con qualche problema di giocabilità, Dune è un capolavoro. Sturmtruppen lo è un po' meno ma strappa lo stesso qualche sana risata. In un box, un disegno tutto per TGM da parte del mai abbastanza compianto Bonvi. Jim Power è bello, ma è uno dei tanti

GIUGNO 1992



**A**ARagazzi, che copertina! Peccato per le scritte... Stefano Gallarini si chiede se per caso le ragazze non giochino coi videogames, e quali siano le loro reali intenzioni nel momento in cui allietano le sale giochi con la loro presenza. Lasciamolo alle sue considerazioni filosofiche e passiamo oltre: arriva Striker su Amiga, e darà del filo da torcere ai vari Kick Off. A pagina 53 ecco la recensione del computer-pacco per antonomasia, il Key-Comp di Random Technology, ovvero il PC con tutti i difetti dell'Amiga 600 e senza i pregi del medesimo. Si può sapere che senso aveva un PC dentro un case "minuscolo" senza possibilità di espansione? Voltiamo pagina e troviamo il doppio reportage dal Salone dell'Infanzia e da Abacus (davvero indimenticabili episodi quali il "tiro alla Barbie", in cui ci si destreggiava ad abbattere alcune sagome di cartone della famosa bambola di proprietà dello stand Mattel antistante, o ancora le "lotte" tra le redazioni concorrenti, strategicamente poste quanto a stand nei medesimi padiglioni...). Ashes of Empire è bello, Jaguar JX220 anche, Addams Family è divertente, Bargon Attack dimenticabile, Plan Nine from Outer Space eclettico, The Manager manageriale, Ultima VII un classico imperdibile. Nella Posta, le impressioni di ogni singolo redattore sulle fiere appena ultimate: come sempre, mancavano Dave ed io. Benve-

ESTATE 1992



**C**lima del tutto vacanziero per TGM di luglio e agosto: BDM anticipa Syndicate, Max ci parla del Beast III che verrà, Carl Lewis fa la star nei videogiochi e la Virgin parte alla conquista dei cieli. Massimiliano Cozzi ci parla di Easy AMOS, celebre pacchetto per semplificare la programmazione in AMOS e Marco Auletta recensisce Zool per Amiga, il gioco che avrebbe dovuto costituire per i computer ciò che Sonic fu per il 'Megagiav'. Molto carino davvero, e soprattutto realizzato con una tecnica impressionante, tanto su Amiga (dove fu il primo gioco a usare il chipset AGA) quanto su PC (dove vantava il parallaxe fluido persino su un 286!). Wizkid è esattamente il seguito che ci saremmo aspettati da Wizball, Humans è un capolavoro d'ironia, Pushover è invece il classico rompicapo da cui non ci si riesce più a staccare. Lure of the Temptress è grande e Cool Croc Twins un po' fiacco. Arriva Indiana Jones and the Fate of Atlantis ed è subito un'ovazione, peccato sia stata recensita la sola versione PC: gli amighisti si consoleranno una pagina dopo, grazie a Sensible Soccer che spodesta immediatamente dal trono il blasonatissimo Kick Off 2. Aces of the Pacific è avvincente, Guy Spy lo è molto meno, G-Loc R360 è un po' troppo ambizioso, Bumpy's fallisce il colpo. Hardball 3 è un simulatore di 'basebol', Eternam un'avventura come troppe altre. Gli amighisti tirano un sospiro: è uscito Crazy Cars III, ma purtroppo è una schifezza. Lo recensisce senza troppi entusiasmi il neo-arrivato Raffaele Sogni.

ULTIMA 7

La serie fantasy più gettonata di tutte ritorna alla visuale a volo d'uccello e il risultato non cambia: stupendo! È passato molto tempo da Ultima 6 (in senso di gioco, ovviamente) e ormai siete diventati piuttosto potenti, ma per fare un favore agli amici decidete di risolvere un omicidio. Rispetto a Ultima 6 tutto è stato migliorato, a partire dall'interfaccia che è più risparmiatrice di tempo e vi fa gestire quasi tutto via mouse. Trama e longevità? Guardate che il titolo è "Ultima"...

TGM 43, globale 96%

INDIANA JONES 4

Un'altra avventura della LucasArts, ancora basata su Indy ma stavolta (sorpresa sorpresa!) su un episodio che non fu mai un film: "il destino di Atlantide". Dal classico equivoco iniziale (Indy aiuta un nazista) si arriva alla grandiosa civiltà perduta. La Lucas, cercando di innovare rispetto alle avventure non lineari, vi consente prima di tutto di giocare in tre modi diversi (azione, pensiero e mixaggio) e poi di modificare lo svolgimento in base alle scelte. Mitico.

TGM 44, globale 98%

HOOK

Peter Pan è diventato grande e ha messo su famiglia in quel di Londra. Peccato che Capitan Uncino, che di nome fa Giacomo, non lo voglia lasciare in pace e una sera gli rapisca i figli. Per ritrovarli Peter dovrà affrontare questa per la verità non lunga avventura. L'interfaccia tutta a icone, semplice e versatile, non è meglio della SCUMM. Hook non sarà una pietra miliare ma va ricordato.

TGM 45, globale 88%

## THE SHADOW OF THE BEAST 3

Dopo un mediocre secondo episodio ritorna la Bestia, e questa volta... non la riconoscerete, a meno che non sappiate che alla fine del precedente il capro era tornato umano. Ci sono pochi enormi livelli a scorrimento multidirezionale e un sacco di nemici da far fuori. La tecnica mi sembra paradossalmente meno impressionante del primo, fatto sta che il gioco è comunque su livelli di eccellenza. TGM 46, globale 93%

## THE LEGEND OF KYRANDIA

La prima apparizione degli Westwood Studios in questa rassegna riguarda l'altrettanto primo episodio della serie di Kyrandia. Il malvagio giullare Malcolm, ambizioso al punto di volere il trono del reame, pietrifica il sovrano e si mette a spadroneggiare. Al nipotino Brandon, con il vostro aiuto, il compito di rimediare. Grafica colorata, enigmi fortunatamente logici e interfaccia amichevole sono alla base della bellezza di quest'avventura (che ha avuto due seguiti altrettanto validi). TGM 46, globale 92%

## ALONE IN THE DARK

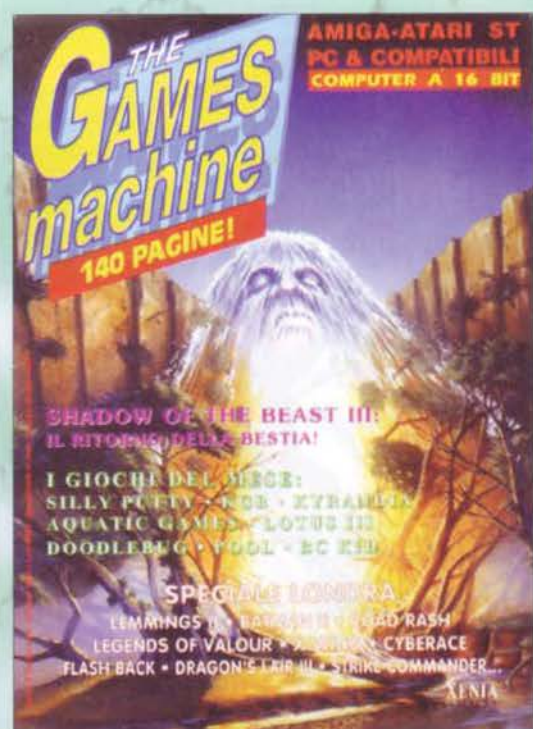
Qualcuno vi ha ingaggiato per esplorare la villa di Derceto, e tutto potreste aspettarvi tranne che trovarla infestata. Non sto parlando di ratti o insetti, ma di presenze ultraterrene... Alone 1 è uno di quei pochi giochi che possono vantarsi d'essere innovativi: un esplorativo tutto poligonale, combattimenti compresi, con inquadrature delle locazioni da thriller postmoderno. L'ispirazione, per darvi un'idea, viene dai miti di Cthulhu. Fatevi un favore e giocateci. TGM 47, globale 97%

SETTEMBRE 1992



l'indimenticabile A-Train. Per la prima volta, il Talent Scout raddoppia. Nella Posta, Andrea Orchesi sobilla le masse... nei mesi successivi, si aprirà violento il dibattito Amiga vs PC.

OTTOBRE 1992



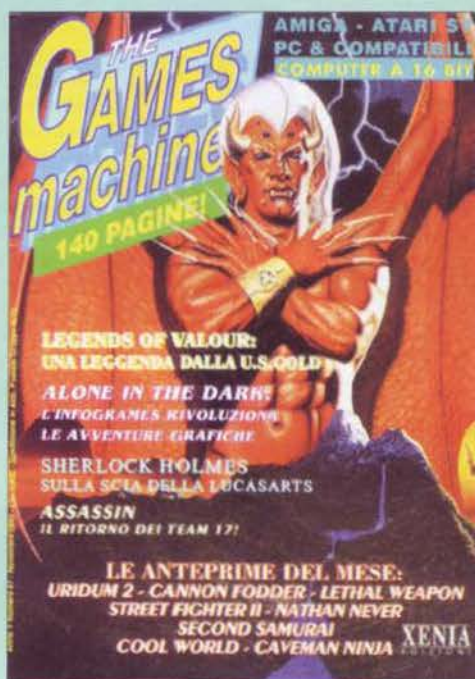
che assieme ai due Beholder consacra la Westwood come una delle più grandi case di produzione di adventure. Per il resto, nulla da segnalare, se non il fatto che la nascita di PC Action abbia influenzato in qualche modo anche lo 'staff' di TGM, introducendo nuovi validi collaboratori tra cui Andrea Orchesi.

Inizia il 'sorpasso storico' del PC nei confronti dell'Amiga, il cui impero inizia in questi mesi a scricchiolare: ben 17 recensioni per i 'compatibili' contro le sole 7 per Amiga. Mai successo prima. Stefano Gallarini dedica all'avvenimento l'intero editoriale, farcito tra l'altro delle "scorte di sopravvivenza" con cui la redazione ha affrontato la calura estiva. Viene annunciato il seguito di Elite, dall'Italia arriva invece Nippon Safes Inc. Prima d'iniziare con le recensioni, Max ci parla di tutti gli attuali campi d'applicazione dei CD-ROM (senza dimenticarsi, ovviamente, di proporci nell'ennesima fotografia la sua effigie. Ok, Max, sei bellissimo, però adesso basta). Si parte alla grande con B17 Flying Fortress, l'ennesimo simulatore di volo per PC, dopodiché, nell'ordine, vengono Rampart, The Games: Espana, Carl Lewis Challenge, Laura Bow II: the Dagger of Amon Ra, ATAC, Locomotion, Prophecy of the Shadow, Global Conquest, World Tennis Championship, Risky Woods, The Two Towers, Crisis in the Kremlin, Grandmaster Chess e

Il caldo estivo miete vittime: dall'Atari arriva il Falcon, un 'mostro' a 32bit provvisto di processore 68030 e 65.000 colori su schermo, hard disk e sonoro stereo. Lunghi dall'aver un futuro, questo computer non avrà mai nemmeno un presente. La DMA design annuncia il seguito di Lemmings e tutti gli altri si preparano all'avvento del periodo natalizio. Esce Shadow of the Beast III, ed è sicuramente meglio dei suoi predecessori. Resta tuttavia un gioco troppo impostato sulla grafica a scapito della giocabilità. Silly Putty invece esalta a tal punto Marco Auletta da fargli calare un incredibile 95%, e non è finita qui, perché basta voltare pagina per trovare anche la recensione di BC Kid, il classico per PC Engine in cui si deve pilotare un troglodita a suon di capocciate lungo una serie di livelli a scrolling multidirezionale. Due giochi assolutamente scemi e solamente per questo imperdibili. Course of Enchantia crea un'atmosfera, Lotus III è ampiamente sopravvalutato, Darkland fa la sua bella figura, Doodlebug anche. Su PC impazza Legend of Kyrandia,

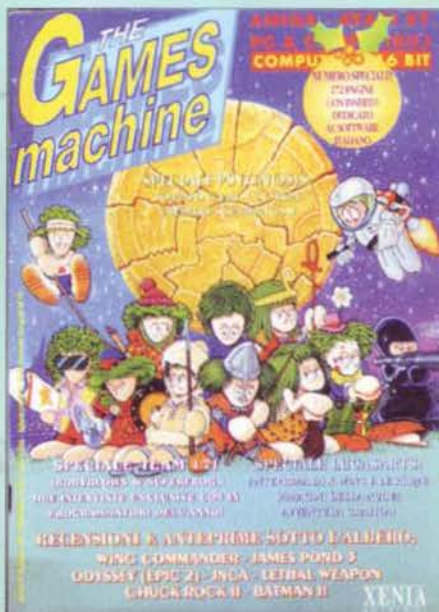


**M**ax Reynaud prende le redini dell'editoriale, annunciando i 'passaggi televisivi' delle riviste nella trasmissione Games Master (davvero terribile...). Viene annunciato Street Fighter II, ormai le preview sembrano aver preso possesso della rivista (ricordate quando parlavo di "anteprima selvaggia"?), la Origin presenta Strike Commander. Finisce l'epoca dei 386, inizia la caccia all'upgrade per proprio PC; la Commodore risponde finalmente con due macchine decenti, l'A1200 e l'A4000: il chipset AGA rinvigorisce i fasti del mercato Amiga e getta le premesse per un futuro lucente fatto di macchine Amiga sempre più potenti, e di utenti Amiga sempre più disposti all'aggiornamento. Tragica illusione. Dalla US Gold arriva Legends of Valour e viene trattato come un capolavoro; Assassin è il nuovo giuoco del Team 17, che conferma tutte le premesse gettate con Project-X. Pinball Fantasies è un bel flipper, Alone in the Dark un gioco che farà la storia: per la prima volta, vediamo su un computer i cambi d'inquadratura e i personaggi poligonali, oltre alle superfici adeguatamente texturizzate e illuminate. Dalla Idea giunge Smash!, e non è neppure malvagio, al che la Simulmondo risponde con 3D World Soccer, recensito immediatamente dal nostro esperto Massimiliano Pescatori. Sherlock Holmes è un giallo sopraffino, Rex Nebular un'avventura un po' fiacca. Alessandro Montoli recensisce Cattivik, ma il gioco non suscita grandi entusiasmi, così come Dylan Dog. Troddlers è particolare, King Quest VI realizzato bene. Ween è profetico, Ultima VII Forge di Virtue invece è molto di più di un semplice data disk. Molto bella, a mio avviso, la copertina del mese.



**L**a forza della LucasArts" è probabilmente il titolo più gettonato per le preview di casa Lucas, visto che appare per la seconda volta su TGM nel giro di pochi mesi, e viene usato anche da altre riviste concorrenti. Comunque sia, l'apertura aspetta a una lunga intervista di Alex Rossetto a Larry Holland, coordinatore del gruppo di programmazione di X-Wing. Dallo spazio si passa poi al tempo, con le prime immagini di Day of the Tentacle. Inizia l'era multimediale, con la preview di 7th Guest e, a pochi mesi di distanza dal primo Chuck Rock, si parla già del secondo. Ma partiamo con le recensioni: Lethal Weapon, gradevole tie in cinematografico riportato sui monitor in forma di platform game, le pagine "di cartone" svolgono il loro ormai usuale compito d'inserito staccabile con trucchi e soluzioni, e successivamente troviamo Bill's Tomato Game, con il suo 92% di globale. Dalla Mindscape arriva l'attesissima conversione per Amiga di Wing Commander, ma è vietata ai minori di un A1200 (meglio se con un po' di fast-ram sopra), mentre dalla Thalamus giunge anche Creatures, ma forse sarebbe

stato meglio lasciarlo sul Commodore 64. Bat 2 non è malvagio, Might and Magic diventa invece un classico, i metallari si divertono col gioco dei Motorhead. Insomma, ce n'è per tutti, anche per i pcisti incalliti che possono destreggiarsi con Waxworks e Amazon. Per gli amanti della comicità demenziale, ecco il seguito di Goblins, chiamato, con discreta originalità, Goblins (con due 'i' invece di tre). Indovinate un po' come si chiamerà il terzo? Arriva GamesMaster sul piccolo schermo, i nostri caporedattori vanno in TV. Per concludere, mi tocca recensire Road Rash per Amiga, ma non è un compito esaltante. Benvenuto a Mirko Marangon, che diventerà subito il curatore di un Talent Scout dallo spazio raddoppiato. Nella Posta, si parla di videomania e psicologia applicata.



LEGENDS OF VALOUR

Max scrisse (o forse disse... Non ricordo con precisione) che forse Legends of Valour era piaciuto solo a lui. E invece no: siamo in due! Vostro cugino Sven è andato in città a cercare fortuna e ovviamente si è messo nei guai. Dovrete andare là e "vivere" in tutti i sensi; mangiando, bevendo e lavorando. Ogni cittadino ha un nome e una sua vita (e sono tanti). Andando avanti scoprirete che oltre alla città, di per sé vasta, ci sono sotterranei sconfinati. TGM 47, globale 95%

COMANCHE

Questo simulatore di elicottero militare (il Comanche, appunto) è la scusa con cui la Novalogic tira fuori dal cilindro un ottimo motore grafico: il Voxelspace, che non sarà un miracolo di definizione ma di sicuro è fluidissimo. Anche il sonoro digitalizzato fa bene la sua parte. Volo divertente e scontri pure, il Voxel appena nato è già un successo. TGM 49, globale 93%

FLASHBACK

Conrad B. Hart è nuovamente nei guai. Nel seguito di Another World la grafica è più definita e l'esplorazione meno "guidata". Diciamo che dall'arcade ci spostiamo verso l'adventure. In ogni livello ci sono oggetti da trovare e usare nel punto giusto, per risolvere gli enigmi e ricostruire la storia del protagonista. Le animazioni sono superlative. Non a caso di Flashback hanno fatto centomila versioni. TGM 49, globale 96%

## ULTIMA UNDERWORLD 2

Dopo essere usciti dall'Abisso dovete affrontare il Labirinto dei Mondi. Stessa visualizzazione tridimensionale e stesso regolamento "ultimesco" del primo, ma tutto è stato migliorato. Più definizione, più colori, più magie e più mostri. Libertà assoluta d'esplorazione. Volete un segno indiscutibile della sua qualità? È piaciuto pure a TMB, che non è esattamente un amante dei giochi di ruolo. TGM 50, globale 96%

## X-WING

La Lucas si fa in casa la conversione di Star Wars e ci riesce decisamente bene! A bordo dei famosissimi caccia dovete ingaggiare la guerra totale-globale contro l'impero, pianificando le missioni una dopo l'altra. La grafica poligonale è fluida e dettagliata, le situazioni sono sufficientemente varie e c'è tutto il feeling della trilogia. Un altro gioco, ma d'altronde c'era da aspettarselo.

TGM 51, globale 95%

## DESERT STRIKE

Qualcuno sta facendo casino in un non meglio precisato paese mediorientale e l'ONU è indeciso (come al solito). Avete un elicottero, molto manovrabile, dotato di cannoncino ordinario, siluri a corto raggio e missili molto potenti. Ogni livello ha una serie di missioni, che in sostanza implicano la distruzione o il recupero di qualcosa. L'unica pecca di Desert Strike sono i pochi livelli: l'ho finito subito e non avevo più motivo di giocarci!

TGM 52, globale 95%

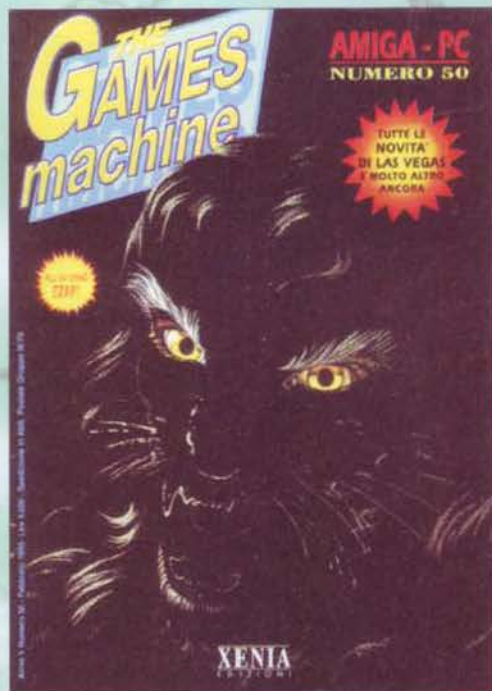
## GENNAIO 1993



redattori sembrano minacciare tutti i lettori con le armi meno convenzionali possibili. Indimenticabile Giancarlo Albertinazzi con le sue forbici, o ancora me stesso medesimo il Paolone armato di uno spazzone. Per non parlare poi del saldatore impugnato da Mirko, o ancora Shin in versione gangsta rap (o, per dirla con un termine più attuale, 'grattone'). A pagina 12 dell'inserto, debutta su The Games Machine una rubrica destinata a legarsi indissolubilmente alla rivista: BovaByte. Tornando alle recensioni di TGM, la bella Kim Basinger non è affatto protagonista del tie in di Cool World (un film alla Roger Rabbit che in Italia non ebbe il benché minimo successo), mentre poco più avanti i biologi possono trastullarsi con Sim Life. Flashback è l'attesissimo seguito di Another World, ed è un successo pure lui. Star Control II monopolizza per qualche settimana i PC redazionali. Dalla MicroProse arriva Formula 1 GP per PC, un meritatissimo 97% che verrà detronizzato solo dal suo successore. Nella Posta, Max risponde ad alcune accuse striscianti pubblicate nella Posta della Concorrenza.



## FEBBRAIO 1993



Ed eccoci giunti a metà del nostro speciale. Marco Auletta scrive - con estremo entusiasmo - un riassunto di tutti i numeri precedenti, ma lo fa a suo modo (imperfibile). TGM inizia ormai ad essere di casa in tutte le fiere internazionali, e Max ci rende partecipi della sua prima trasferta a Las Vegas, più precisamente al CES. La rivista si apre con le prime indiscrezioni su Kyrandia 2 e Lands of Lore (il cui seguito sarà poi rimandato alle Calende Greche), e dopo metà rivista esatta di preview, si parte finalmente con la recensione del gioco di copertina: Lionheart, la cui realizzazione su Amiga ha lasciato tutta la redazione a bocca spalancata per almeno due ore di fila. Per la prima volta, veniva infranta la barriera dei 32 colori su chipset ECS, e tutto il gioco era un bel mix fra grafica, sonoro e giocabilità. Un capolavoro arcade, forse l'ultimo su Amiga di vecchia generazione. Sleepwalker è carino, ma non regge il confronto. Ultima Underworld II, invece, è una grandissima figata. Per la prima volta, appaiono i commenti di più recensori fra le pagine di TGM (e Zzap!?! No, Zzap! non c'entra... NdP). Chaos Engine è un altro gioco per Amiga, mentre Space Quest V è l'ennesimo capitolo di una lunga saga. Ecco poi giungere Nick Faldo's Golf, conversione per Amiga di MicroProse Golf per PC, mentre i lettori più piccini possono divertirsi con Putt Putt. "E se io fossi un amante degli scacchi?". Non c'è problema! Basta voltare qualche pagina per trovare Battlechess 4000, naturale evoluzione 'fantascientifica' degli episodi precedenti. Rinasce la rubrica dei Boardgames, mentre il Talent Scout si fa sempre più tosto. Ricki ci promette di svelare il mistero attorno alla sua persona e tra le pagine della Posta il mistero s'infittisce...

Per la seconda volta nella storia, Max firma l'editoriale della rivista. Questa è la prova che "non c'è due senza tre" e, aggiungeremmo noi, anche quattro, cinque, sei, sette... Comunque sia, la rivista si apre con una bellissima preview di Litol Divil, un capolavoro giornalistico scritto in un italiano aulico e impeccabile, degno del premio Pulitzer oltre che, perché no, del Nobel per la Letteratura. Il motivo di tutto questo? Semplice, l'ho scritta io! Syndicate s'appropinqua sempre di più e Dino Dini, abbandonata la Anco, ci regala qualche indiscrezione sul suo futuro Goal! Dalla Electronic Arts arriva Deluxe Paint IV AGA, banale riadattamento a sedici milioni di colori dell'ultima versione del loro programma di disegno pittorico. Ma la parte del leone, spetta sicuramente a X-Wing, uno degli indiscussi capolavori della Lucas Arts: i commenti entusiastici dei redattori sono tutti concordi nell'assegnare un meritissimo 95%. Le pagine di BovaByte fanno scalpore: ecco come giocare con i videogiochi a scuola!!! Viene presentato tutto un teorema (con tanto di formule scientifiche) la cui applicazione, a quanto pare, ha portato persino alla sospensione da scuola di uno studente. Qualcuno s'arrabbia, tutti gli altri ridono, c'est la vie. Shadow of the Comet è una bella avventura per PC, Lemmings 2 era il secondo titolo più atteso: un altro 95% più che meritato.

Super Cauldron è un povero remake del grande classico per ZX Spectrum e C64, Amberstar invece è un sequel un po' floscio. Gli amanti dei rompicapo avranno poi qualcosa da affiancare a Lemmings 2 per i mesi a venire: The Incredible Machine, un gioco con cui la Sierra arrivò laddove fallirono anche i migliori ingegneri. Con un reportage dal concerto dei Litfiba nasce, in versione molto provvisoria, la rubrica musicale di TGM, mentre la rubrica dei Boardgames è ormai un appuntamento fisso: per schiodarla da lì, ci vorranno le schede di un successivo sondaggio... La Posta inizia a diventare di pubblico dominio redazionale, e il risultato è un gran casino.

TGM 'apre' con una notizia davvero eclatante: sta per uscire Monkey Island III, improbabile avventura di Guybrush Threepwood fra le astronavi di Star Wars. Tutti sbavano e iniziano ad aspettarlo con impazienza, ma purtroppo per tutti si tratta solo del tradizionale pesce d'Aprile. Uno scherzo confezionato davvero bene, comunque, visto che certa gente è andata avanti a crederci per ANNI. Dopo le solite cinquanta pagine di preview, le recensioni partono alla grande con la seconda parte di Ultima VII, Serpent Island, per proseguire con un seguito altrettanto famoso: Chuck Rock 2, Son of Chuck, nel quale guideremo l'intrepido "bebè Rock" al salvataggio del padre. Zzap! si tinge di rosa con l'arrivo di Maria Vilardo in redazione, e propone a tutti gli utenti C64 una rassegna di giochi sportivi. Marco Auletta recensisce Dog Fight, ma non lo premia, al contrario di Desert Strike che si rivela subito un gran gioco. Arriva poi Body Blows, l'attesissimo picchiaduro 'definitivo' per Amiga realizzato da quei geniacci del Team 17. Tutti gridano al miracolo, per me è uno schifo. Il tempo darà ragione a me. Spear of Destiny è il riediting di Wolfenstein 3D, un gioco che presto cambierà la storia. Per l'ennesima volta, il CD diventa interattivo: sbarca infatti in Italia il CD-I.

Quanti ne avrà venduti la Philips, esattamente, non si sa, quel che è certo è che oggi non se ne sente più nemmeno parlare. Il Consolemania Corner diventa ufficialmente stabile, per la seconda volta si parla di Karaoke su TGM, nasce ufficialmente il Music Machine e subito gli si affianca TGM Movie, la rubrica di cinema e spettacolo. Viene istituzionalizzato anche il Talent Art, e la Posta si trasforma in un porto di mare.

MARZO 1993



## CHUCK ROCK 2

Rimediato al fatto di non aver parlato di Chuck Rock commentandone il seguito con protagonista il suo figlioletto. Si tratta di un platform coloratissimo e fumettoso che traveste l'Amiga da console. Avete presente quei cocodrilli minuscoli che spalancano due fauci enormi e inghiottono il personaggio in un sol boccone? Beh, in Son of Chuck l'atmosfera è quella. TGM 52, globale 93%

## STRIKE COMMANDER

Un altro simulatore di volo con campagna militare in allegato... Che cos'avrà mai di speciale? Beh, dategli un'occhiata sul monitor e capirete che cosa! Le somiglianze nel nome impongono di confrontarlo con Wing Commander (non nella trama, ovviamente), e il nuovo arrivato esce vincitore sotto tutti i punti di vista: velocità, realismo e livello di dettaglio.

TGM 53, globale 97%

## SYNDICATE

In un mondo pienamente sprofondato nel "dark future" delle megacorporazioni il vostro compito è usare una squadriglia di cyborg, appartenenti a una di loro, per sconfiggere le altre. La preparazione è curatissima e introduce perfettamente l'azione, appagante per chi identifica il gioco con la nuclearizzazione totale. L'impostazione è pure originale... Volete

qualcos'altro?

TGM 54, globale 97%

APRILE 1993



## THE 7TH GUEST

Di 7th Guest s'è fatto un gran parlare per due motivi: per il fatto che stava su due CD (non ce n'erano molti) e per il fatto che doveva introdurre un nuovo standard grafico-sonoro nelle avventure. La grafica è davvero più vera del vero, il parlato è realistico e vi regalano pure un po' di tracce originali. Il problema? Il gioco è un unico, infinito susseguirsi di puzzle. Tanto vale farsi un cruciverba. TGM 54, globale 92%

## LANDS OF LORE

Nel momento in cui scrivo non conosco il contenuto del numero del centenario di TGM, ma non si potrebbe festeggiarlo meglio che con l'attesissimo seguito di Lands of Lore. LoL originale è un gioco sterminato, esplorabile nel modo "a caselle" che non tramonta mai, con grafica bellissima, un sacco di magie e trama coinvolgente. Il culmine ideale della saga di Eye of the Beholder. TGM 55, globale 93%

## DUNE II

La nascita di un general Command & Conquer, Warcraft e amici vari devono tutti ringraziare (si fa per dire) il capolavoro dei westwood, un gioco che unisce strategia, azione e un'atmosfera decisamente affascinante (estratta da una serie di libri a dir poco monumentale). Il parlato e le grida hanno fatto storia, le musiche suonate in sintesi FM sono tuttora gagliarde e il gioco è uno di quelli che non si dimenticano. TGM 55, globale 94%

## DAY OF THE TENTACLE

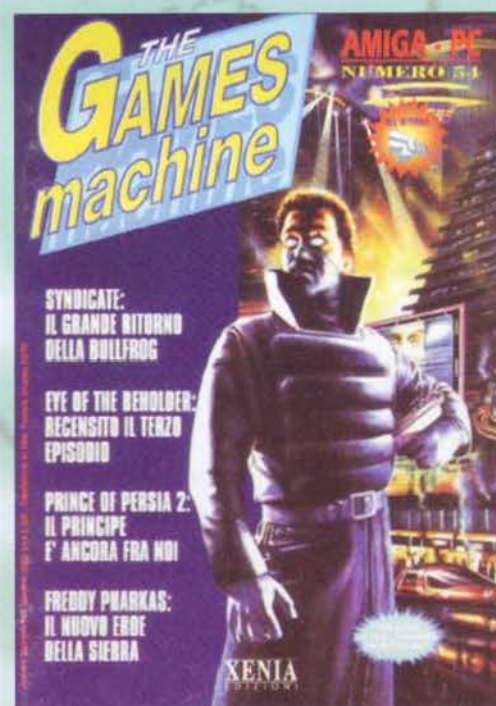
Il seguito di Maniac Mansion! Per chi non lo sapesse, MM è il gioco che diede vita a una dozzina di anni fa all'interfaccia SCUMM (non all'IMUSE perché sul C64 c'erano solo gli effetti sonori). Dandogli un seguito la Lucas non poteva reinventare molto, ma almeno ci ha provato: la grafica è super-deformed! E il risultato, come se poi ci fossero dei dubbi, è eccezionale. TGM 55, globale 97%

MAGGIO 1993



considerato per sempre il miglior platform game per Amiga di tutti i tempi. Non a caso, è opera del Team 17, e come sempre in Redazione si sono levate solo due voci di dissenso: indovinate un po' quali... El Fish è carino e nulla più, Entity è invece prospero. Chiude TGM un articolo sul digitalizzatore video Vidi Amiga 12, e la solita vetrina di rubriche.

GIUGNO 1993



pollice pressoché verso. Laura Bow sbarca su CD, ma non importa a nessuno, Trolls invece assume i colori del chipset AGA, e lì qualcuno se ne interessa. Grande novità: TGM ha una BBS tutta sua, si tratta di Ultimo Impero di Max Coltorti, con il quale inizia un lungo rapporto di collaborazione. Per TGM inizia l'era così telematica. La Posta va in mano ai Bovas per la prima volta, anche se sotto la diretta supervisione di Max-Ricki.

Per la prima volta, Stefano Gallarini unifica tutti gli editoriali delle riviste, compresi quelli di TGM e Zzap!, intitolando il suo pezzo "la caccia alle streghe" e lamentandosi del clamore suscitato sulla stampa nazionale dai malori di un bambino epilettico, dopo una sessione prolungata davanti al videogioco: "perché mai i giornali danno tanto risalto a una notizia così cretina?". Toccherà invece proprio a me, purtroppo, raccogliere le lamentele del genitore del medesimo bambino, secondo il quale la notizia era tutt'altro che cretina. Non è stato un bel mestiere. Le trasferte redazionali, intanto, si moltiplicano: è la volta dell'ECTS, da cui nasceranno ben 60 pagine di preview. Le recensioni si aprono invece con Betrayal at Krondon, il gioco di copertina (secondo me una delle più raffinate mai uscite): 91%. BovaByte illustra tutte le malattie che si potrebbero prendere videogioando, e dalla Electronic Arts giunge finalmente l'attesissimo Strike Commander, gioco di frontiera per la configurazione hardware che, per essere ottimale, deve per la prima volta essere costituita da un 486 dx2/66. Ma il BDM è insensibile a certe sottigliezze, e il gioco si cucca il suo - per altro meritato - 97%. Arabian Nights è un giochino piacevole e un po' cretino, Superfrog verrà invece

Finisce un'era per TGM, e ne inizia subito un'altra: grazie a un cambio repentino di studio grafico, a dare una forma definitiva a tutti i nostri articoli ci penseranno Angelo Bellafante e il suo staff. Comincia, a questo riguardo, un periodo di sperimentazioni durato qualche mese e, nonostante il primo numero fosse tutt'altro che definitivo, poteva già considerarsi incoraggiante. Peccato per quel maledetto font maiuscolletto... L'attesissimo Syndicate apre le recensioni del mese, e uno Stefano Petruolo sempre più esaltato da un gioco obiettivamente massiccio, assegna un meritissimo 97%. Con 7th Guest inizia, come dicevamo un anno prima, l'era del PC multimediale. Un solo CD-ROM può contenere l'equivalente di 500 dischetti, e per i giochi si aprono due vie: diventare dei film interattivi o migliorare sotto tutti gli aspetti. I primi giochi non fanno ben sperare, ma presto potremo tirare un bel sospiro di sollievo. Arriva Goal, ma non è all'altezza dei predecessori. Molto meglio giocare a Morph per Amiga, un platform/rompicapo a metà strada tra lo stato liquido, quello solido e quello gassoso. Del tutto inaspettato, si fa per dire, ecco arrivare il seguito di Prince of Persia. Era meglio il primo. Ad Eye of the Beholder 3 manca l'apporto dei Westwood Studios, e purtroppo si sente:

## ESTATE 1993

**L**ands of Lore in copertina!!! L'editoriale passa definitivamente nelle mani dell'allora caporedattore Max Reynaud, che ne approfitta per parlarci un po' del mercato all'indomani del CES di Chicago, e per ufficializzare il cambio della grafica (che si fa più ordinata e precisa). Le torte sostituiscono le faccine nei voti parziali delle recensioni e quest'ultime partono alla grande con l'indiscusso Lands of Lore, un gioco che ha segnato un'epoca e di cui tutti aspettano il seguito come se fosse la Chimera. Dal Mac Donald arriva il platform game di Mick e Mack: carino ma nulla più. Per trovare un altro capolavoro, infatti, dobbiamo voltare pagina: è la volta di Day of the Tentacle, La Lucas Arts colpisce ancora, regalandoci un altro capitolo della saga di Maniac Mansion. L'interfaccia è ancora lo SCUMM e, nascosta nel gioco, c'è tutta la prima puntata. Due avventure (belle!) al prezzo di una. Zzap! recensisce l'ultimo grande capolavoro per C64, il divertentissimo Nobby the Aardwark, cui Giancarlo Albertinazzi conferisce una meritissima Medaglia d'Oro. Come un fulmine a ciel sereno, ecco arrivare su Amiga il primo episodio della saga dei Lost Vikings: demenziale, allegro, divertente, manca lo star player per un soffio. Di ben altra fattura è invece Lost in Time, mentre Cobra Mission è una schifezza hentaï. Giovanni Papandrea, tuttavia, non sembra poi così dispiaciuto di averlo dovuto recensire... Ma la vera ciofeca per antonomasia doveva ancora solleticare la vista dei lettori: a pagina 97 troviamo infatti nientepopodimenoche... Strip Poker Live!!! Con una media di 40%, l'unica versione che si salva è quella per CDTV, visto che conteneva anche un paio di filmati. F1 Challenge per Amiga è divertente, Dune II anche. La Posta, per la prima ed ultima volta, passa in mano all'accoppiata Luca Reynaud/Mao Della Calce.



**S**i torna dalle vacanze e Tornado inaugura il "motus recensorium" del mese: l'accuratezza della grafica diventa sempre più importante, anche se le tecnologie dell'epoca (386/40 - 486/33) non permettevano certo dei miracoli, nemmeno in bassa risoluzione. 83% è il verdetto di William Baldaccini, cui seguirà immediatamente l'88 a Blob per Amiga. Return of the Phantom è un giallo interattivo che ci porta sul set di un teatro, mentre Field of Glory è un bel gioco strategico con qualche difettuccio di troppo. Zzap! si riduce ulteriormente: solo 8 pagine all'ormai morente inserto per gli 8 bit, che passano in mano pure loro a Bellafante. Nell'editoriale, il punto della situazione e i doverosi saluti a Carlo e Alessandra Gandolfi, che fino al mese prima ne avevano curato la grafica. Tornando a TGM, Niky 2 è un platform piuttosto fiacco, Blade of Destiny è decisamente meglio, ma non sfonda, Blue Force simula la Pula, ma non troppo bene, mentre Sensible Soccer miete successi anche su PC, idem per Syndicate su Amiga. Sim Life esce solo per A1200 e nessuno lo nota, Gunship 2000 fa un gran figurone anche per Commodore. Nello spazio musicale, un'imperdibile intervista a Piero Pelù, lead vocals dei Litfiba. Prosegue il balletto della Posta, che dopo questule, implorazioni, minacce, tentativi di corruzione e stressantissime richieste giornaliere a un caporedattore già eccessivamente oberato d'impegni, cade finalmente in mano nostra. Doveva essere una soluzione temporanea, è rimasta definitiva: comincia il dominio del Bovas nel TGM Mail.

## SETTEMBRE 1993



## SENSIBLE SOCCER

Parliamo di quello che da molti è considerato IL gioco di calcio per Amiga quando ne esce la versione PC... Lo spazio è quello che è! Sensi-Soccer prende in giro il calcio riducendo i giocatori a minuscoli omini in un campo che sta tutto in due schermate. La partita è divertentissima e col pallone si può fare di tutto. Un'opinione personale? Fantastico, ma io resto ancora legato a Kick Off 2. TGM 56, globale 94%

## URIDIUM 2

Il seguito dello shoot'em up che inaugurò i "giochi caldi" di Zzap! non poteva mancare nella nostra rassegna. L'azione a scorrimento orizzontale è fluida, il bravo Andy Braybrook e la sua Graftgold hanno aggiunto un'ottima grafica. Standard gli effetti sonori. Nella recensione Max dice che "GIA' a partire dal quinto livello le cose si fanno difficili": io sono arrivato al quarto e pensavo d'essere bravo... TGM 57, globale 91%

## TFX

Pilotare sul monitor i famosi aerei della serie "F" (15, 16, 17, 19, 29... No, non sto dando i numeri) è lo sport preferito di molta gente. TFX vi mette a disposizione tre velivoli tanto moderni che due non esistono ancora! Gioite dunque portandoli in cielo per conto dell'ONU attraverso missioni di difficoltà crescente. Questo simulatore ha fatto storia, e lo dico con l'espressione più seria che abbia mai avuto. TGM 58, globale 96%

## FRONTIER

Continuiamo con i seguiti dei giochi storici: dopo Uridium 2 arriva quello che Federation of Free Traders voleva essere, tanti anni prima, e non fu mai: il seguito di Elite. Avete di nuovo una galassia a disposizione per diventare ricchi e famosi, guadagnandovi la pagnotta a spasso tra un pianeta e l'altro. Il database del gioco è enorme. La grafica poligonale è ottima, soprattutto pensando alle specifiche degli Amiga (020/14 MHz, acceleratrici a parte). TGM 58, globale 94%

## CANNON FODDER

In questo gioco l'obiettivo (innovativo) è vincere la guerra, il bello però è "come" farlo: dopo aver minimizzato il calcio con SensiSoccer, gli autori usano lo stesso stile per Cannon Fodder. Dovete usare una squadra di piccolissimi soldati per conseguire l'obiettivo indicato nel briefing. Quando e se sopravvivono, i soldati salgono di grado. Non dimenticate di ascoltare per intero la colonna sonora, è un branello geniale. TGM 59, globale 95%

## MORTAL KOMBAT

Il nome di questo picchiaduro è tutto un programma: scegliete un lottatore e affrontate prima tutti gli altri, poi due di loro insieme, poi voi stessi e infine un paio di supercattivi decisamente fuori dai ranghi: Shang Tsung e Goro, l'unico essere che strozza quattro persone contemporaneamente. La conversione è decisamente ben fatta, fedele nella grafica e soprattutto nelle fatality. TGM 59, globale 92%

OTTOBRE 1993



gioco, ridotto quasi ai minimi termini (dove sono finiti i mega-livelli dei primi due episodi?). Giriamo pagina e troviamo... Alien 3! Ma come!? Ancora? E per di più con 15 punti di globale in meno! Il mistero s'infittisce, ma a quanto pare si tratta solo di un grave problema di distribuzione accusato dalla Acclaim in un momento poco felice della sua vita. Il Team 17 passa anche al PC e converte Body Blows. Ottimo il livello del porting, peccato che il gioco fosse esattamente lo stesso.

NOVEMBRE 1993



fatto di simulazioni di volo e ci propone la versione 5.0 del suo Flight Simulator, ottenendo un soddisfacente 91%. BovaByte recensisce in anteprima "la versione 4.0 di Windows", ma verrà smentita da Windows 95, peccato. Nella ZzaPosta! una foto della mia ex (scusatemi, le avevo promesso una citazione: ciao Manila! NdP). Dark Sun è carino ma nulla più, Wing Commander Privateer invece è molto bello, o per lo meno così ci assicura Stefano Petrucci, indiscusso esperto di ORIGINologia. Football Pro è l'ennesimo Front Page Sport (93%), mentre NFL Football non regge il paragone (83%). Alien Breed 2 per A1200, invece, è proprio quel che si dice massiccio. Ultime recensioni da citare: Return to Zork e Sim Farm per PC. Dalla Electronic Arts, infine, arriva Deluxe Music per Amiga, recensito prontamente da un Mirko Marangon più musicista che mai. Tra i tips, la soluzione di Day of the Tentacle. Nella Posta s'inizia a parlare sempre più di progresso e nuove tecnologie.

Dopo il fallimentare esperimento del CDTV, la Commodore ci riprova col CD32, praticamente un'Amiga AGA senza tastiera e con lettore CD-ROM a doppia velocità, decodificatore MPEG opzionale e processore 680EC20. Potrebbe essere finalmente la volta buona, visto che si tratta della prima console a 32bit in assoluto, ma come al solito qualche errore di marketing ci doveva scappare... Uno dei tanti è stata l'ostinazione con cui la Commodore non ha mai reso possibile l'allacciamento di un CD-ROM esterno agli A1200, rendendo di fatto inutilizzabili dai normali Amiga i giochi sviluppati per CD32 e limitando di conseguenza il mercato dei CD Amiga ai soli possessori della nuova console. Doveva essere un motivo per 'spingere' il CD32, è diventato la causa della sua fine prematura. E a poco sono valsi gli sforzi di alcune case indipendenti di commercializzare apparecchiature hardware in grado di coprire le lacune lasciate da mamma Commodore. Comunque sia, ecco arrivare Uridium 2 su Amiga, seguito dal bellissimo Overdrive. Soccer Kid è un platform calcistico tutto particolare, NHL Hokey semplicemente una buona simulazione sportiva. Deep Core porta avanti a stento l'alienmania su Amiga, mentre Hired Guns sembra essere uscito decisamente meglio. Ma quando tutti credevano che ormai non sarebbe più uscito... ecco Turrican 3, sequel di buona fattura tecnica ma abbastanza deludente sul profilo dello schema di

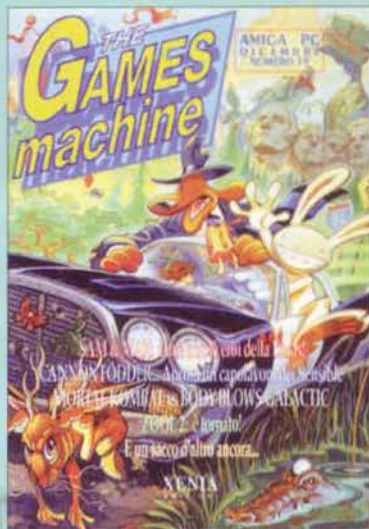
Basta sfogliare distrattamente la rivista, per il gusto di sentire il fruscio elegante e fuggente delle sue pagine, per accorgersi che manca qualcosa: le stramaledettissime pagine di cartone, infatti, lasciano definitivamente il posto ad altrettante pagine colorate, ponendo fine a una curiosa tradizione che si protraveva ormai dalle origini della rivista. Nell'editoriale appare il primo disegno di Davide Manzi, raffigurante la copertina di una lunghissima opera a fumetti che purtroppo non siamo mai riusciti a mostrarvi (più che altro per mancanza di spazio). E, poco più sopra, troviamo un'affascinante modella in un attilattissimo abitino mozzafiato. Va aggiunto che, alla sinistra, c'è pure una foto di Max, ma francamente dubito che qualcuno se ne sia accorto (visto il succitato catalizzatore di attenzione in bella vista...). Tra le recensioni, Amiga fa ancora la parte del leone, ma in realtà è solo l'ultimo canto del cigno. Wiz'n'Liz è un meritato star player per Amiga, Indy Car Racing una nuova pietra miliare nelle simulazioni automobilistiche, Jurassic Park è un po' moscio e Frontier un vero e proprio capolavoro. Come? "Cos'è Frontier"? Ah, già, che sbadato: Elite II. Mi sono spiegato, ora? Torna lo SCUMM (o quasi), visto che dalla Adventuresoft arriva Simon the Sorcerer e si cucca subito lo Star Player. Oscar è il primo titolo che recensiamo per CD32, e non è affatto malvagio, Diggers, invece, è solo il secondo. La Microsoft vuole dire la sua in

**B**waaa! Sigh! Sob! Con una copertina da cardiopalma, un editoriale strappalacrime (con tanto di interventi di grandi firme del passato), e con la recensione di Alien 3 per C64, si chiude l'esistenza cartacea di Zzap! Sembrava un funerale in grande stile, come del resto è apparso anche nell'angolo di BovaByte, ma per fortuna si è trattato solo di un arrivederci: adesso Zzap! è un ottimo sito dedicato al mondo dei videogiochi che fa i suoi bei 200 ingressi giornalieri. Al contrario, questo TGM è veramente festoso: dopo anni passati a sfogliare la rivista col terrore di decimarne le pagine, spariscono le graffette per lasciare il posto alla costina brossurata: mai più pagine sparse in giro per la casa, mai più copertine che si staccano o che si rompono in prossimità delle graffette. Cambia anche la carta, che si fa più spessa, e l'impaginazione si fa più elegante: TGM è diventata grande. Inizia qui anche il progressivo abbandono della comicità demenziale all'interno delle recensioni, che tra i mugugni di parecchi lettori e di alcuni redattori assumono un registro più serio e distaccato. Questo, tuttavia, non c'impedisce di scrivere degli ottimi pezzi su Sam & Max Hit The Road, attesissima avventura Lucas finita pure in copertina, sull'ineguagliabile Cannon

"War has never been so much fun" Fodder (la cui pubblicità ci garantirà persino una citazione nel "nulla resterà impunito" di "Cuore"), e sul divertente seguito di Zool. Seguono Innocent Until Caught, avventura carina ma oscurata dal gran pezzo di software in copertina, l'ennesimo Body "chewing gum" Blows e la conversione riuscitissima di Mortal Kombat, un vero capolavoro tanto su Amiga quanto su PC. Labyrinth è un pacco, T2 è lì lì per esserlo anche lui, Wonder Dog affoga nel mare dei platform per Amiga, Disposable Hero rinverdisce i fasti degli shoot 'em up che furono R-Type, Denaris e Project-X; per TGM è anche l'era delle strisciate. Dracula è noiosetto, Speed Racer un giochino interessante, Goblins 3 un vero capolavoro d'idiozia. Imperdibile la versione CD doppiata in Italiano. Micromachines è veloce e accattivante, Star Wars chess lo è molto meno, Mean Arenas è Pac Man rifatto bello. Fine del '93!



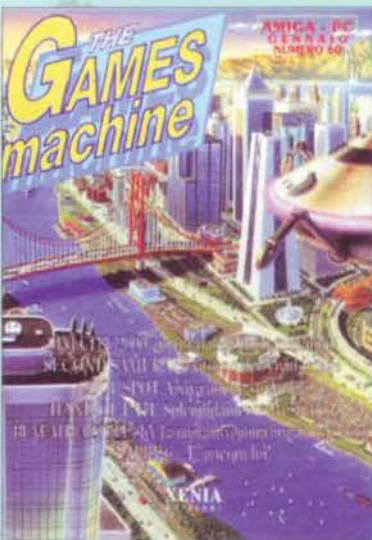
DICEMBRE 1993



War has never been so much fun" Fodder (la cui pubblicità ci garantirà persino una citazione nel "nulla resterà impunito" di "Cuore"), e sul divertente seguito di Zool. Seguono Innocent Until Caught, avventura carina ma oscurata dal gran pezzo di software in copertina, l'ennesimo Body "chewing gum" Blows e la conversione riuscitissima di Mortal Kombat, un vero capolavoro tanto su Amiga quanto su PC. Labyrinth è un pacco, T2 è lì lì per esserlo anche lui, Wonder Dog affoga nel mare dei platform per Amiga, Disposable Hero rinverdisce i fasti degli shoot 'em up che furono R-Type, Denaris e Project-X; per TGM è anche l'era delle strisciate. Dracula è noiosetto, Speed Racer un giochino interessante, Goblins 3 un vero capolavoro d'idiozia. Imperdibile la versione CD doppiata in Italiano. Micromachines è veloce e accattivante, Star Wars chess lo è molto meno, Mean Arenas è Pac Man rifatto bello. Fine del '93!

**D**a gennaio potrai parlare con noi chiamando questo numero valido in tutta Italia..." così esordiva la pubblicità del servizio audiotel 144 appena inaugurato dalla Xenia Edizioni, immediatamente ribattezzato tra le mura redazionali "la calda hotline della Xenia" (per fortuna che non è mai uscito da qui: avevamo già pronta la pubblicità, con tanto di modella seminuda che ansima e dice "telefona a questo numero, tanti giovani baldi redattori sono pronti a soddisfare tutte le tue curiosità", non si sa bene se sui videogiochi o cosa. Ovvio che, nel secondo caso, sarebbe stato un servizio a disposizione delle sole lettrici). Cose belle su cui solo oggi possiamo ironizzare... In ogni caso, il servizio nasceva dall'esigenza di dare una mano ai lettori, ricevendo in questo modo le richieste di trucchi da pubblicare poi nelle pagine dei TIPS. Le recensioni si aprivano con l'impareggiabile Sim City 2000, straordinariamente provato sul solo Macintosh; la versione PC sarebbe giunta il mese dopo. Si passa così a The Second Samurai, seguito di un platform game di successo per Amiga, anche lui di pregevole fattura. Dopodiché è la volta di "Benaschille". Voi, giustamente, vi chiederete: "e che cacchio è Benaschille?". Beh, ce lo siamo chiesti a lungo anche noi, quando tempo addietro un lettore in difficoltà ci telefonò proprio per ottenere informazioni sul suddetto gioco. Dopo un quarto d'ora di spiegazioni, rigorosamente in dialetto (non diciamo quale), capimmo che si riferiva a "Beneath a Steel Sky", una bella avventura targata Revolution che gettava, con questo gioco, le premesse per un futuro radioso: sarà lei che con i due episodi di Broken Sword darà del filo da torcere alla Lucas Arts. Stardust è uno spara e fuggi elegantissimo, Cool Spot un platform da tenere in considerazione, Lital Divil una vera e propria delusione su CD-ROM, Subwar 2050 un simulatore bellico sopraffino. Bubba'n'Stix delude un po' le aspettative, ma non è malvagio, Hands of Fate è invece proprio una bella avventura. Leisure Suit Larry 6 è il solito ormai scontatissimo Larry (ma cambia l'interfaccia), Inca II è interessante, Seek and Destroy una bella canzone dei Metallica (e un pregevole shoot'em up). The Settlers è bello, Gabriel Knight anche, Rebel Assault è invece ciò che avrebbero dovuto essere i laser game. Liberation è un pacco colossale firmato Tony Crowther mentre Unnatural Selection può interessare i biologi stufi di Sim Life. Le folle TGMmesche accolgono con un boato di soddisfazione il primo angolo di BovaByte tutto per TGM. La Posta pubblica un lungo epitaffio alla morte del C64.

GENNAIO 1994



## LEISURE SUIT LARRY 6

Il playboy più sfortunato del mondo vive la sua sesta avventura, e (s)fortunatamente per lui ha sempre la stessa idea in testa: il bricolage... Ok, stavo scherzando. L'aspetto è molto simile ai precedenti episodi, di buono c'è che la Sierra si modernizza rendendo grafica la sua interfaccia. Per il resto, come al solito, le peripezie di Larry sono al top del divertimento.

TGM 60, globale 90%

## DOOM

Un giochillo della id. E dovrei anche parlarne? Ah ah...

TGM 61, globale 95%

## STAR TREK: JUDGMENT RITES

Finito di festeggiare il venticinquesimo anniversario, la Interplay rimette in moto i trekkie con questo gioco le cui missioni sono divise in due fasi: nella prima guidate l'Enterprise, nella seconda prendete il controllo di alcuni protagonisti e cercate di risolvere l'enigma di turno. Rispetto al precedente è tutto migliorato e, dunque, questo gioco è un must per gli appassionati.

TGM 61, globale 91%

## DARKMERE

Gli elfi, si sa, sono una razza antica e saggia. Ebryn, figlio di Gildorn, ha il compito di liberare il paese dall'invasione degli orchi sciogliendo il segreto della scomparsa di sua madre. Si tratta di un gioco d'esplorazione isometrica con molti elementi di avventura e abbondanti combattimenti a colpi di spada. La grafica è curata e coloratissima, l'atmosfera avvolgente, la soluzione difficile. TGM 62, globale 92%

## THE LAWNMOWER MAN

Il primo film sulla realtà virtuale viene trasposto su PC. Del film s'è fatto un gran parlare ma il gioco di per sé non è niente d'eccezionale. Si tratta di una dozzina di sezioni da finire una dopo l'altra, puntando più sull'intuito (scegliere al momento giusto la direzione giusta) che sull'effettiva abilità. Sebbene sia bello graficamente, non ha di sicuro lo stesso impatto del film.

TGM 62, globale 87%

## ULTIMA 8

Arriva una nuova puntata della saga di Lord British e, se prima era "successo", questa volta è assolutamente "leggenda"! Dalla visuale in prima persona di Underworld torniamo a quella isometrica (che io personalmente preferisco), anche se il gioco stavolta si sposta verso l'arcade. Gli aspetti tecnici sono ai massimi livelli. Imperdibile, entrate e vi dispiacerà quando l'avrete finito.

TGM 63, globale 98%

FEBBRAIO 1994



gnava ottenere il due di picche meno doloroso possibile dalle avvenenti modelle che, ogni tanto, mostravano mezzo capezzolo coperto al giocatore. Il voto è simbolico: 69%. Arrivano Police Quest e Kingmaker, dalla Dynabyte arriva l'atteso Late Nite Sexy TV Show, il simulatore degli "spettacolini notturni" che un'orda di affezionati spettatori segue ogni notte sulle TV private minori. Stavolta va un po' meglio: 88%. Anche Amiga ha il suo Star Trek, ed è pure bellino, seppure a mio avviso un po' sopravvalutato. Chiude la rivista un articolo sull'uso del Protraker, all'epoca programma di frontiera per chiunque volesse fare musica col proprio Amiga. BovaByte ci parla della "Fauna da Sala Giochi", la Posta racchiude anche le ultime lettere indirizzate alla zzaPosta!

MARZO 1994



“Tu vuo’ fà l’americano, ‘mericano, ‘mericano, ma si nate in Itali”... Massimiliano Pescatori non sembra aver dato retta più di tanto al celebre motovetto e decide così di lasciare baracca e burattini in Italia, per trasferirsi a Las Vegas... Max lo saluta come un fratello nell'editoriale, e noi proviamo tutti un pizzico d'invidia. Continuano intanto le sperimentazioni grafiche su TGM, che ormai è simillima all'attuale: da notare i box che per fondino, appunto, presentavano un'enorme scritta... "box"! Vabbè, tra le recensioni spiccano l'atteso Evasive Action (90%), Pugsy per Amiga (87%), Darkmere (92%), l'ottimo Genesis (92%), il mostruoso In Extremis (92%), lo schifido Armaeth (50%), il virtuale Lawnmower Man (87%), il divertentissimo Arcade Pool (Amiga, 93%), la compilation Lotus Trilogy per CD32 (89%), il sottomarino Wolf Pack (89%), l'intrigante Voyer per CD-1 (85%), la conversione PC di Pinball Fantasies (94%, buuuuu! Timeshock è molto meglio!), il Print Shop Deluxe e... Lemming per Commodore 64! Già, toccherà proprio alle pagine di The Games Machine recensire l'ultimo titolo in assoluto per l'8-bit più amato in Italia (e nel mondo). Tra le rubriche, va necessariamente citato uno specialone sulle mosse di Mortal Kombat, la soluzione di Alone in the Dark 2 e le prime risposte agli utenti dell'144. BovaByte racconta la vera storia di Mortal Kombat e consacra Davide Manzi un vero mito! Segue uno speciale sul 32° Salone del Giocattolo, il Consolemania Corner e un Music Machine particolarmente ricco di novità (abbiamo intervistato David Lee Roth, non so se mi spiego!). Nella Posta, si parla di sesso: intervengono nientemeno che mamma Gabriella e il mitico Marko Moniaci (che fine avrà mai fatto? Mah, una citazione comunque se la merita davvero, così come l'altrettanto storico Giorgio Guerra).

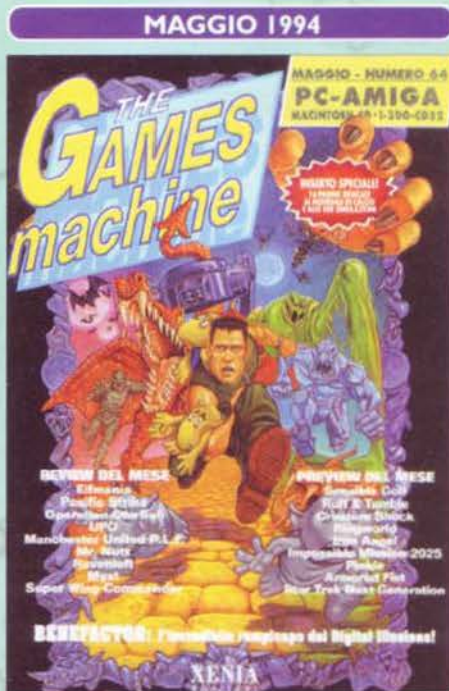
La copertina non renda abbastanza giustizia al fascino di Microcosm, il primo gioco veramente bello per CD-32, qui recensito in versione CD-ROM. La struttura di gioco è un po' scontata, ma la realizzazione grafica e l'atmosfera sono veramente da oscar. Peccato per la sua ripetitività e per lo schema abbastanza scontato, difetti questi che ci hanno fatto preferire di gran lunga... Alone in the Dark 2! Che appena arriva la vita a tutti i videogiochi e a modificare per sempre il concetto di "spara e fuggi". Nascono infatti i giochi "tridimensionali in soggettiva", anche se ci vorrà ancora molto tempo prima che diventino effettivamente "tridimensionali". Metal & Lace è un picchiaduro hentai piuttosto fiacco e per di più le sue donne che si spogliano hanno cominciato a circolare subito sui circuiti delle BBS, rendendo di conseguenza del tutto inutile e superfluo l'acquisto del gioco... peggio di così... si può eccome!!! Basta infatti voltare pagina per trovare il primo vero e proprio BIDONE MULTIMEDIALE: Man Enough, uno squallido giochetto in cui biso-



**T**rattandosi del mese di aprile, non possiamo iniziare altrimenti se non dal malefico pescione: cos'avranno mai partorito le menti contorte dei redattori di TGM? Beh, dopo l'avventura inesistente... il picchiaduro dei redattori! E fu così che, un bel giorno, ci trovammo in quel di via Valtellina armati di costumi, telecamera e armi improprie varie, e demmo vita a una simpatica serie di provini che, a ben vedere, non avrebbero sfigurato a "Mai dire TV": comunque sia, i "modelli" furono abilmente scontornati e sovrapposti a fondini recuperati qua e là dal solito Marco Auletta, vero e proprio genio del Photoshop nonché mente bacata redazionale. E non è finita qui, che rullakartoni del menga sarebbe mai stato, se non ci fossero state le varie barre di energia, i nomi dei lottatori e via discorrendo? Inutile dire che Marco con il Mac può veramente tutto, e così nacque Fightin' Maniacs come potete vederlo in questo numero, tanto credibile che un nostro inserzionista, il mese dopo, lo mise a catalogo allo strabiliante prezzo di 89.000 lire!!! Ma passiamo alle recensioni, precedute da un godibile reportage sul CeBit redatto da Filippo Costa: s'inizia con Pagan, protagonista della bellissima copertina di questo mese: nonostante una programmazione qua e là zoppicante e uno scrolling che lo rende giocabile solo su computer di fascia estremamente alta (per l'epoca), la vastità del gioco e la cura dei particolari convincono lo staff di TGM ad assegnare un altisonante 98%. L'utenza PC esulta, e gli amighisti? Si consolano con Heimdall 2, 93%, un altro gioco di ruolo realizzato come si deve. Carino, anche se complesso, K240 (88%), mentre Megarace inaugura il filone dei giochi di corsa futuristica su PC, riuscendo anche ad essere apprezzabile. Wizard è bellino ma non s'impone, Fleet Defender potrebbe essere migliore, Dragonsphere piace ma non convince, Brian the Lion è un platform come mille altri, Ambermoon rende giustizia all'Amiga nel campo dei giochi di ruolo in soggettiva, ma ha bisogno di una macchina pompata. Un 95% meritato, comunque. Unnecessary Roughness delude un po', mentre Battle Isle 2 si rivela una piacevole sorpresa (92%). Finalmente viene convertito Cannon Fodder su PC, ma l'attenzione è rivolta anche a The Elder Scrolls Arena, un RPG in soggettiva da 92%! Su BovaByte inizia la febbre del Karaoke, con il brano "il verbo transitivo" (piacevole cover di "penso positivo" di Jovanotti). Tra le lettere della Posta, chi comincia a lamentare l'eccessiva "spersonalizzazione" dei redattori...



**C**ome potete notare, TGM regala ai suoi lettori un "inserto speciale" dedicato ai mondiali di calcio... e in effetti come non farsi prendere dalla febbre dilagante dei mondiali USA? Come sempre, ci rimarrà il gusto amaro di un titolo Mondiale perso per non si sa quali motivi, ma fa niente, consoliamoci con le recensioni di TGM: si parte con Benefactor, titolo di copertina, in cui dovremo salvare un'orda di piccoli bimbettini grassocci più o meno come avevamo fatto, mesi e mesi prima, coi lemmings. Le differenze sostanziali sono ahimè due: 1) Lemmings era molto più facile, giocabile e intuitivo, 2) i lemmings erano anche più simpatici dei pargoli nutellosi in questione. Uno star player mancato di un soffio. Tenetevi poi forte! Arriva la prima puntata di UFO, Enemy Unknown. Il gioco è stramaledettamente originale e divertente, tant'è che su TGM è stato subito premiato da un meritato Star Player. Notevole la "doppia pagina" con l'enorme strisciata di un intero livello. Gli amighisti, intanto, sfogano la rabbia repressa menandosi con Elfmania, un picchiaduro sicuramente migliore di Body Blows con dei personaggi più belli graficamente e con un sacco di effetti sonori completamente scemi. Un 92% a mio avviso meritatissimo, anche se non mancheranno le contestazioni. Starfish è l'ennesimo capitolo della saga di James Pond ma, ahinoi, i tempi di Robocod sembrano davvero lontani. Carino Lamborghini Challenge, mentre Manchester United è un calcio più che discreto. Ecco poi arrivare Ravenloft, Corridor 7 e Myst. Su TGM le didascalie alle foto diventano ormai standard in tutte le recensioni. Mirko dedica uno speciale Talent Scout alle prime immagini di Shadow Fighter, un rullakartoni che in seguito diventerà molto famoso e che i lettori di TGM hanno potuto vedere in esclusiva mooolti mesi prima. Nella Posta, una lettera intitolata "facciamo le corna all'Amiga" sembra proprio portare jella: di lì a poco giungerà la tragica notizia della liquidazione della Commodore International. Un'era finisce per sempre.



Benefactor: l'ennesimo capitolo del Digital Illusions!

## MYST

Questo gioco è il principe dei "belli e ingiocabili", dove tutto lo sforzo sta nel realizzare immagini renderizzate fantastiche e al giocatore si chiede di studiarselo al microscopio per trovare un hot-spot. Avete presente un'avventura della Magnetic Scrolls? Bene, elevate al cubo la qualità delle immagini e fate la radice quadrata (diciamo pure decima) del parser. Il risultato vende a tutt'oggi molte copie. TGM 64, globale 83%

## UFO: ENEMY UNKNOWN

Ancora una volta sono tornati gli alieni, ma non vi servirà un'astronave per scacciarli. Il vostro compito è creare una base agguerritissima che vi permetta di studiare nuove tecnologie, per poi formare un gruppo d'attacco e risolvere le tante missioni. Da qui capite che il gioco si compone di una sezione manageriale e una strategica (quella della missione). Bello sia lui che i seguiti. TGM 64, globale 90%

## THEME PARK

Stufi del solito parco dei divertimenti? Con Theme Park i divertimenti li deciderete voi, visto che si tratta di costruire un parco giochi. Le attrazioni scegliibili sono molte, non si tratta solo di costruire e incassare perché dovete tener presenti un sacco di parametri. Anche l'interfaccia è molto semplice. Obbligatorio per chi ha tutta la collezione dei "Sim", ottimo per gli altri. TGM 65, globale 93%

## DELTA 5

Mettetevi un paio di chip nel cervello e attaccate un cavo alla rete neurale. Concentratevi, tirate un sospiro e attivate il software di collegamento. Un attimo dopo sarete impegnati a correre dentro quaranta missioni diverse, in soggettiva, blastando i miseri agglomerati di byte che cercano di darvi fastidio. Delta 5 è uno spara-e-fuggi con una grande grafica e, stranamente, una bella trama. Direi che c'è tutto.

TGM 66, globale 93%

## BANSHEE

Eccolo qua, lo shoot'em up a scorrimento verticale che secondo noi (Alessandro e TMB) è ancora insuperato su Amiga. Avete a disposizione un biplano con il quale devastare quattro livelli difficili, con armi extra e "loop" dritti dritti da 1942. Si può giocare in due contemporaneamente. La grafica è bellissima, il sonoro fa il suo dovere e l'azione è senza pause. Peccato per i pochi livelli, ma è come giocare al bar.

TGM 66, globale 89%

## UNDER A KILLING MOON

Se 7th Guest occupava due CD, Under a Killing Moon esagera e ne riempie addirittura tre! A differenza del primo però, questo, ambientato nel 2042, è decisamente più giocabile. Potete esplorare i tanti ambienti del gioco, godervi la vista di veri attori digitalizzati e sfruttare un'interfaccia abbastanza amichevole (con tanto di aiuto in linea).

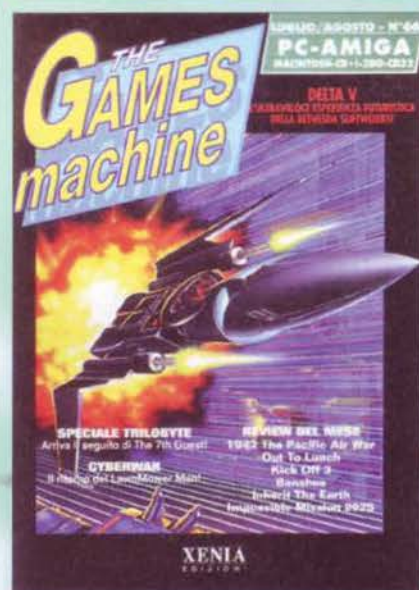
TGM 67, globale 95%

GIUGNO 1994



Theme Park in copertina! Max narra nell'editoriale tutti i salti mortali che ha dovuto compiere per portare a termine la realizzazione del numero, tra i ritardi negli arrivi del software e quelli dovuti all'Abacus che aveva avuto luogo nel frattempo. Proprio riguardo la fiera dell'home computing, a pagina 55 appare un simpatico reportage che vede protagonisti Max "Tuono" Coltorti nel ruolo del DJ, MAO e il Raffo sempre più rovinati mentre ballano sul cubo, Shin e il sottoscritto immersi in un mare di giovani (e belle) ragazze, e la solita foto di gruppo. Passando alle recensioni, la parte del leone spetta certamente al "copertinato" Theme Park, un gioco assolutamente fuori di testa in cui bisognava prendere le redini di un intero parco giochi. Un vero successone, che gode del plauso dell'intera redazione: la Bullfrog sembra proprio intenzionata a far vedere i sorci verdi alla Maxis! Overlord è un simulatore di volo ben realizzato, Reunion è davvero vasto, Robinson's Requiem non è male, Al-Qadim è piacevole, Total Carnage l'ennesimo macello (in senso negativo) della ICE (ben 47%, pensate!). Stefano Gallarini ci parla di astrologia e tarocchi e tra i tips viene finalmente risolto Sam & Max hit the Road. Veniamo all'angolo di BovaByte, e troviamo alcuni dei migliori pezzi mai usciti: da una parte un provocatorio reportage sull'ultimo concerto tenuto da Alessandro Canino, scritto dal mitico Lorenzo Nutini (è intitolato "Questo Canino è cariato. Strappiamolo!"), dall'altra una serie d'improbabili temi di maturità per gli esami in corso... Narra la leggenda che, dopo aver letto l'articolo di cui sopra, recapitatogli dallo stesso Nutini, Canino abbia deciso di smettere di cantare per dedicarsi ad altre attività. Almeno avessero fatto altrettanto Ambra e Vallesi!!! E poi dite che BovaByte non serve a niente...

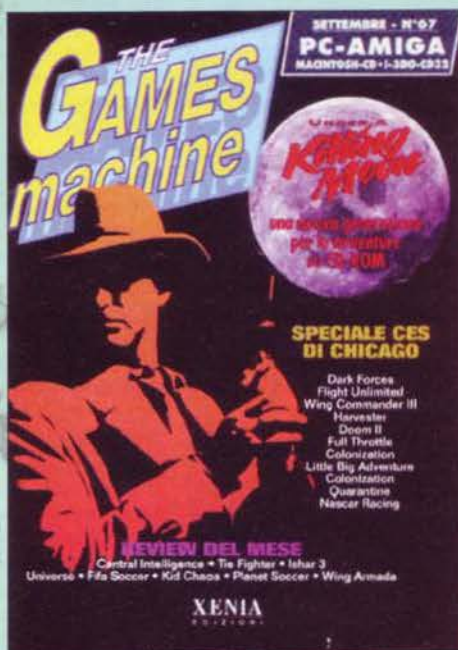
ESTATE 1994



Delta V fa bella figura sia in copertina sia fra le recensioni, visto che dopo ben sei pagine di trattazione è riuscito a strappare un più che dignitoso 93%! Max intanto nell'editoriale si mostra soddisfatto per l'elevato quantitativo di recensioni che il numero estivo, tradizionalmente povero, è riuscito ad offrire. Tra le altre, visto che di Delta V ne ho già parlato, spiccano Out To Lunch, platform game di nuova concezione ispirato all'immortale Burger Time (90% - sì, vabbè, il gioco è diverso: ma il chef è stato preso da lì, è innegabile. NdP), 1942 (no, non il vecchio coin op, quello giocatelo col MAME), l'attesissimo e deludente Kick Off 3 (alla Anco manca la mano di Dino Dini... e si vede!!!), Impossibile Mission 2025, incredibile remake del vecchissimo classico per Commodore 64, Indycar Circuits & Indianapolis Motor Speedway, due felicissimi add-on per Indycar Racing, in cui tra l'altro era possibile modificare a piacimento il layout delle macchine. Inutile dire che in un box adeguatamente nominato "folle redazionali" ognuno di noi si è divertito a disegnare la propria "macchina ideale", tra cui svettavano la BDM GT (la macchina del truzzo per eccellenza, con tanto di fiammate sui fianchi), la Shin Car (scopiazzatura della prima), la "Justice for all" nera ad opera di MA (che ricorda, non so perché, la 00 di Dick Dastardly) e la macchina della Pula, disegnata ovviamente dal sottoscritto. Bei tempi... Banshee per A1200 è davvero bello ma non viene premiato, T-Racer è uno shoot'em up che fece la sua apparizione qualche mese prima nel Talent Scout, poi distribuito shareware e... alle pagine 76 e 77... i giochi che noi tutti aspettavamo con ineguagliabile trepidazione: signore e signori, accomunati nell'unico titolo "Carneficine Cinematografiche", Last Action Hero, Cliffhanger e Dracula, tre emerite schifezze che, assieme, riuscivano malapena a raggiungere un 20% complessivo, da cui la decisione di non pubblicarne il voto. Il pezzo, scritto a quattro mani da me medesimo e Stefano Stalla, è molto modestamente un capolavoro. Un peccato non leggerlo... Tornando seri, riecco the Journeyman Project, che stavolta riesce a strappare un discreto 80%. Sim City su CD-ROM è bello, ma Sim City 2000 ne rende inutile l'acquisto. Con Ultimate Body Blows per CD32 posso finalmente esprimere al mondo il mio disprezzo per la serie in questione, mentre Zool 2 per PC è un'opera d'arte. Nei tips, risolti Ultima VIII e Simon the Sorcerer. BovaByte estivo raddoppia lo spazio a sua disposizione: diventerà una tradizione.

SETTEMBRE 1994

**G**rande novità: considerati i pacchi di lettere che contenevano tutte la stessa richiesta, TGM ritocca leggermente la sua pagella, riesumando alcune delle voci zappiane: abbandonato il TGI, è la volta del PGSGL. La voce TECNICA si divide in GRAFICA e SONORO, la GIOCABILITA' resta tale e vengono aggiunte le due voci PRESENTAZIONE e LONGEVITA'. Sparisce, vista la sua totale inutilità e antistoricità (trovatelo un gioco originale e innovativo, oggi, trovatelo!), la voce INNOVAZIONE. In tanti anni, ne ha chiesto il ritorno una sola persona... Comunque sia, Under A Killing Moon viene recensito con un anticipo mostruoso (ma non per colpa nostra), un 95% che comunque verrà sostanzialmente confermato anche qualche mese più tardi. Central Intelligence è un gioco strategico abbastanza bello, ma per nulla coinvolgente: 86%. Arriva Tie Fighter, ed è un successo: 93% e tantissime sfide redazionali per i quattro mesi a seguire. Ishar è un bel gioco di ruolo per Amiga, mentre Wing Commander Armada fallisce nell'intento d'intaccare lo strapotere Lucas: solo 82% per il nuovo titolo della Origin. Universe per Amiga è carino, ma nulla di più, Kid Chaos, invece, è decisamente divertente. Fifa International Soccer getta delle ottime premesse per il futuro, visto che riesce a strappare un buon 92% (a detta di molti, però, non proprio meritato. Questione di gusti, a me ricordo che era piaciuto). On the ball è un simulatore di calcio manageriale piuttosto fiacco. King's Quest VI, infine, viene convertito su Amiga in modo soddisfacente (83%). Nel Talent Scout impazza lo stile manga, mentre BovaByte torna in Sala Giochi per studiarne a fondo la fauna. La Posta cambia di nuovo fondino. Stavolta è leggibilissimo, ma non durerà... La redazione, intanto, è impegnata in Svizzera nella realizzazione della trasmissione televisiva Bit Trip, trasmessa in seguito da RTSI.



OTTOBRE 1994

**B**entornato Bonaventura Di Bello! Non scriverà per noi, purtroppo, ma realizzerà Gigabyte, una geniale rivista dalla vita (purtroppo) breve ma intensa. Tornando a noi, Inferno si candida come una delle migliori copertine mai apparse su TGM e, nel particolare, come miglior gioco del mese: un altisonante Top Score, infatti, attesta il suo altissimo gradimento tra le mura redazionali. System Shock è l'altro giocone da 95%, mentre Dream Web è un titolo strano, 85% assegnato da Alfonso Mariella, personaggio valido ma che ha collaborato con la rivista per pochissimo tempo. A pagina 112 troviamo nientemeno che Doom 2, seguito per nulla innovativo del celebre sparattuto della id Software. Maniacale il commento di Marco Auletta: "se non vi piace Doom 2, non avete capito nulla dei videogiochi". A me non è piaciuto gran che, come la mettiamo? (allora vuol dire che tra le altre cose non hai capito nulla dei videogiochi, Ndma) Bump and Burn è un piacevole gioco di corse "alla Whacky Race" per Amiga standard, AGA e CD: non male; Alien Legacy intrippa William, mentre Super Hero League of Hoboken è in assoluto l'RPG più idiota, con i personaggi più imbecilli, le armi più cretine e la trama più demenziale che io abbia mai visto, peccato che la realizzazione non brillasse troppo: un 84% meritato. Star Crusader è particolare, e le recensioni sono tutte qui. Davvero tutte qui? Già, però le anticipazioni erano veramente tante: ma se io inizio a nominare anche le anticipazioni, poi due box più avanti cosa scrivo? Comunque sia, TGM va avanti con l'144, con un reportage dall'Assembly (narra la leggenda che Shin, a due ragazze di Helsinki che gli chiedevano cos'avrebbe fatto quella sera, rispose: "andrò a vedere una composita di coders", non comprendendo poi i motivi della loro reazione a metà fra il basito e lo schifato...), con il Consolemania Corner, con BovaByte che dava due annunci stratosferici (il ritorno del Pastore e il fatto che Monica Bellucci e Anna Falchi leggessero la rubrica: avevamo pure le foto per testimoniarlo), con musica e cinema e con la solita Posta, in cui debutta finalmente il logo che chiedevamo - ormai da mesi - al Bellafante. Cambia, per finire, la BBS ufficiale: da UI si passa a Pegaso.



## TIE-FIGHTER

Cosa succederebbe se alla fine della guerra l'unico PC rimasto fosse quello di Darth Vader? Che vieterebbe i giochi della Lucas dopo aver visto X-Wing. A scanso di pericoli stavolta farete la parte di un imperiale. Ci sono tutti i caccia del caso e la grafica poligonale è ulteriormente migliorata, le missioni sono più varie con l'introduzione dei sotto-obiettivi e la giocabilità è intatta. La Forza è ancora tra noi!

TGM 67, globale 93%

## INFERNO

Un altro spara-e-fuggi tridimensionale dai Digital Image Design (quelli di TFX), che ancora una volta dimostrano di sapere come si programma la grafica poligonale. Si tratta in sintesi di liberare una serie di pianeti e zone limitrofe dalla piaga dei Rexxon, decisi a farne la loro casa. Alle sezioni di combattimento esterno seguono supplementi di lavoro nelle basi nemiche. Sempre di debello si tratta, comunque.

TGM 68, globale 95%

## MAGIC CARPET

Saltate a bordo di un tappeto volante e recuperate più mana possibile abbattendo i nemici a colpi di magie. Questo gioco dei Bullfrog è uno shoot'em up tridimensionale con contorno strategico (ci sono altri maghi impegnati a conquistarsi le risorse). Si può giocare col joypad, segno di semplicità. La cosa coinvolgente di Magic Carpet è l'engine, velocissimo e molto dettagliato: il risultato finale è fantastico.

TGM 69, globale 92%

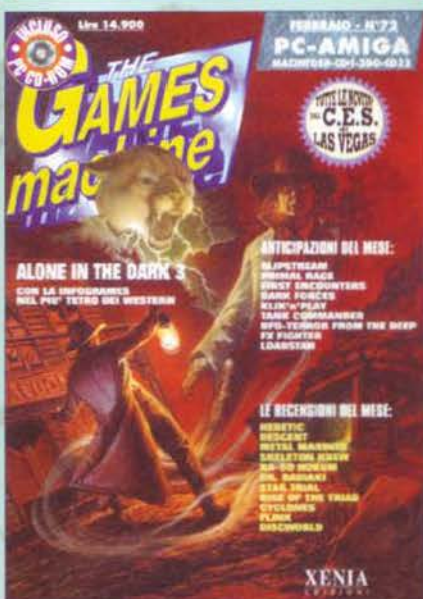


L'anno si apre con un comunicato del nostro Editore (che conferma la supremazia di TGM su tutte le sue concorrenti) e con un paio di meditazioni profonde del solito Max sull'evoluzione del mercato, ormai in fase di vero e proprio boom. Piacevole la constatazione che "solo cinque anni fa il videogiocatore era per il grande pubblico una sorta di emarginato sociale ... adesso è probabilmente il consumatore finale prediletto dal grande business dell'intrattenimento di massa". A due anni di distanza, non si può che confermare. Nelle voci di corridoio, la conferma del baco nella FPU del Pentium apre nuovamente le polemiche sull'affidabilità effettiva dei personal computer. In copertina Hell, che aprirà le recensioni col suo altisonante 91%. Iron Assault è altrettanto bello (92%) e fa la gioia di tutti coloro che vorrebbero guidare un Mech con la loro patente. King's Quest 7 diventa un cartone animato, ma non convince appieno l'avventuroso Daniele Lepido (89%), così come Cyberia che, per usare un'espressione abusata, "vince ma non convince", mancando lo star player di un soffio. Da citare "Menzoberranzan" tanto per il nome impossibile da ricordare correttamente, quanto per l'incredibile box "cosa mangiare quando si gioca a Menzoberranzan" scritto dall'ineguagliabile Marco Auletta durante la recensione: "M. richiede l'uso contemporaneo di mouse e tastiera: questo significa che per i panini di grandi dimensioni e i piatti di pasta dovrete fare delle pause, dato che il sugo e la maionese non legano bene con il PC. Si deduce quindi che il miglior cibo è costituito dai cosiddetti snack: mentre correte tra i corridoi in assenza di nemici potrete sempre tuffare la mano libera nel sacchetto delle patatine, oppure afferrare la tanica di coca o ancora rovistare tra i biscotti. Insomma, Menzoberranzan va giocato lontano dai pasti; per evidenti ragioni...". Shaq-Fu è il picchiaduro-pacco per Amiga, Powerdrive è divertente e nulla più, Football Glory è un bel calcio e Fifa International Soccer viene finalmente convertito (con successo: 91%) per Amiga. Nel Talent Scout, un'intervista ai Soft-One da parte di Mirko Marangon, mentre BovaByte torna a vedere i concerti: stavolta Nutini "uccide" Vallesi e Irene Grandi. Nella Posta, tiene il banco la lettera "sociale" di Luca il Morto.

## GENNAIO 1995



## FEBBRAIO 1995



Del tutto inaspettata, ecco arrivare la più grande novità degli ultimi anni: il Silver Disk, un CD-ROM pieno di demo con cui i lettori della rivista potranno, d'ora innanzi, tastare direttamente con mano la validità dei giochi e, perché no, delle nostre recensioni. La rivista dunque si "sdoppia", giungendo in edicola in versione tradizionale (a prezzo standard) e con CD (a prezzo maggiorato, per fare fronte alle spese necessarie per la masterizzazione e la duplicazione dell'allegato argenteo). E' subito un successo, e immediatamente arrivano mille suggerimenti per migliorarne la qualità in fatto di contenuti. Le recensioni si aprono con Alone in the Dark 3, orfano dei programmatori dei due episodi precedenti, ma non per questo meno valido: 89% è il verdetto finale per un gioco che, ormai, ha fatto il suo tempo. Descent è invece una vera e propria innovazione, essendo il primo gioco in soggettiva ad usare ambientazioni VERAMENTE tridimensionali (95%). Peccato che i nemici continuano a restare in bitmap, (è arrivato l'espertone di Guarda che Descent aveva i nemici poligonali, non è che ti confondi con Wolfenstein 3D? NdfBS), ma a quanto pare questa strada si rivelerà vincente (lo vedremo più avanti). Arriva Discworld e tutti i fan di Terry Pratchett esultano (93%), con Heretic, invece, a esultare sono i fan di Doom. Skeleton Krew è carino e nulla più, Metal Marines anche, Dr Radiaki invece è proprio un flop, di Virtuoso addirittura non si pubblica la recensione. Carino Cyclones, anche se basta un mese per iniziare a non sopportare più i cloni di Doom, per fortuna che possiamo farci un paio di ghirnate con la versione multimediale e doppiata di Woodruf Schnibble of Azimuth, il seguito di Goblins (a cui non si poteva evidentemente eliminare l'ultima 'i'). Esce l'ultimo bel gioco per CD32, si tratta di Flink, un platform game da 92% recensito da un divertito Davide Solbiati. Per tutti i lettori in crisi mistica, BovaByte regala il "Codice Internazionale dei Discepoli del Divino Zeus", vademecum biblico della prima religione ufficialmente shareware che sia mai esistita. Nella rubrica di cinema si parla di Stargate, la Posta si contraddistingue per un altro bellissimo pezzo di Marko Moniaci.

## IRON ASSAULT

Inizia il 1995 e finalmente c'è qualcosa di bello interamente made in Italy! La Graffiti, della quale riparleremo, vi mette al comando di uno o più mech con i quali devastare le altre corporazioni. Una volta tanto il gioco è tecnicamente valido ma non richiede un computerone, per la longevità sappiamo tutti quanto siano affascinanti questi colossi semoventi di metallo. TGM 71, globale 92%

## DESCENT

Questo gioco è un frullatore! Alla guida di una navetta, molto manovrabile, dovete esplorare una serie di labirinti in 3D per liberare i lavoratori ivi imprigionati. Ovvio che ci siano un sacco di nemici da far fuori. La vostra navetta fa davvero qualsiasi tipo di acrobazia, l'engine è di una fluidità assurda e al livello difficile i nemici non vi lasciano in pace: i cloni di Doom vi fanno venire il mal di mare? Con Descent finirete all'ospedale.

TGM 72, globale 95%

## THE NEED FOR SPEED

Su TGM è passato anche il 3DO quindi perché non parlare di The Need for Speed, uno dei pochi giochi davvero validi usciti per questa macchina? Prendete il buon vecchio Test Drive (competizione di automobili famose sulle strade di tutti i giorni, con il traffico e la polizia a darvi fastidio) e pompategli grafica e sonoro. Ne avrete un simulatore sicuramente bello ma, a detta del BDM che l'ha recensito, un po' poco longevo.

TGM 73, globale 90%

## DARK FORCES

La Lucas aveva analizzato la saga di Guerre Stellari praticamente sotto ogni ottica... tranne che in quella di Doom! Dovete esplorare un sacco di livelli e sfruttare le armi extra per arrivare fino in fondo. Graficamente non è eccezionale, però il motore grafico è veloce e sapere che "siete nel film" basta e avanza per immedesimarsi.

TGM 73, globale 94%

## BIOFORGE

Svegliarsi senza metà del proprio corpo non sarà piacevole, ma guardarsi allo specchio e vedere che la parte mancante ora è fatta di freddo metallo dev'essere ancora peggio! Bioforge è un'avventura esplorativa alla Alone in the Dark, ambientazione a parte, leggermente più facile grazie al fatto che il comp vi aiuta nel combattimento. Ottimi grafica e sonoro.

TGM 74, globale 93%

## SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Questo picchiaduro è famoso quanto Doom e non è proprio il caso di descriverlo. Solo le console ne avevano delle conversioni davvero ben fatte, ma i tempi cambiano e finalmente su PC arriva una versione bella come l'originale. I personaggi ci sono tutti (con DeeJay, T. Hawk e le altre reclute), la grafica è grossa e colorata e la giocabilità abbonda. Hadooken!

TGM 75, globale 93%

MARZO 1995



Un Max visibilmente alterato apre la rivista con un editoriale che parte all'attacco: stufo delle battutine e delle accuse più o meno velate che giungevano da alcuni lettori e dalle frange più estremiste delle riviste concorrenti, il nostro caporedattore scende in campo difendendo a spada tratta il lavoro della nostra Redazione, stigmatizzando alcuni episodi - questi sì, piuttosto gravi - di scorrettezza altrui. Intanto arriva Dark Forces e assume immediatamente il controllo della copertina. Per la maggioranza è un capolavoro assoluto (capirete, c'era scritto Lucas, aveva il logo e la musicchetta di Star Wars, quindi...), quei pochi che hanno obiettato quanto Star Wars Doom fosse più economico e divertente sono stati immediatamente zittiti, e su TGM si prese il suo (meritato? Mah...) 94%. Gli amighisti si rifanno con Pinball Illusions (93%) e dalla Dynabyte arriva la versione PC di Big Red Adventure, in cui ritroviamo per la seconda volta Dough Nuts, Dino Fagioli e la sensuale Donna Fatale. Non è bellissima, ma ha il suo consenso: 87%. Mortal Kombat II esce anche su PC, ed è fantastico (93%), la Codemasters cerca d'insidiare il trono della 21st Century Entertainment nel settore dei flipper e propone Psycho Pinball: le va bene, 91%. Primo appuntamento con una nuova rubrica di TGM: Multimedia Machine, uno sguardo al mondo dell'edutainment e della raffinata editoria su CD-ROM. Nel Talent Scout, un box dedicato all'avventura più irriverente mai uscita: I Puzzi!!! BovaByte si dà all'architettura e propone quattro case artistiche ed alternative ai grigi scatoloni che mediamente albergano sulle nostre scrivanie. Nella Posta, le prime critiche per un giudizio espresso in una rubrica 'extrasettoriale'.

APRILE 1995



Sul numero 7 di Zzap! (dicembre 1986) veniva recensito uno dei più grandi capolavori di Geoff Crammond, l'ormai misconosciuto The Sentinel. Nonostante fosse uno di quei giochi pressoché sconosciuti alle nuove generazioni, i vecchi nostalgici della Sentinella sono ancora parecchi, tant'è che Max s'inventa un probabile seguito (oggi confermato, e così scopriamo che TGM ha delle indiscutibili doti di chiarezza) di Sentinel e chiede ad Andrea Simula di realizzarne la grafica. Il risultato è spettacolare, e il pesce d'Aprile è servito. Molti lettori ci odieranno. Emblematico, comunque, un Fabio Simonetti coi capelli ancora corti mentre, preso di spalle, finge di essere nientemeno che Mr. Crammond in persona, a casa sua. In realtà era a casa mia. Proseguono intanto gli articoli "alla scoperta di Pegaso", mentre il Silver Disk accoglie una decina di giochi shareware per la gioia di tutti i lettori. Le recensioni partono con il seguito di UFO, già in copertina: X-Com, Terror From The Deep, che raggranella un "misero" 89% ma non per questo manca l'obiettivo di essere un gran gioco. Bioforge è l'ennesimo giocone della Origin e come tale viene analizzato in ogni sul minimo anfratto da Stefano Petruccio, che alla fine gli assegnerà un altisonante 93%. Tank Commander è cattivo, ma nel senso buono del termine, Lost Eden poteva essere meglio, Renegade anche. Flight of the Amazon Queen è una piacevole avventura, mentre BC Racers prosegue la tradizione dei giochi di corse demenziali. Gli amighisti tirano un sospiro di sollievo grazie ad Atr, ma è l'unico, intanto Klick & Play rende la programmazione di giochi per Windows più facile (ma discretamente limitata). La rubrica dei boardgames ci parla di un aggiornamento di Magic e poco altro, mentre nella Posta ci si chiede se lo spazio messo a disposizione sui CD-ROM sia effettivamente ben sfruttato o meno. La questione andrà avanti per mesi.

**T**GGM inizia a costare 6000 lire (invariato, invece, il prezzo della versione con CD), ma raggiunge l'ambito traguardo delle 180 pagine (sembra davvero impensabile che pochi anni prima ne avesse soltanto la metà... eppure basta rileggersi questo speciale per rendersene conto). Un Max raggiante ci parla dell'ultimo ECTS, chiedendosi a quali sviluppi porteranno le nuove console Playstation e Saturn, soprattutto in vista della ventilata "portatilità" dei loro giochi su PC. Lo speciale sulla fiera occuperà ben 24 pagine e, per la prima volta, vedremo apparire su TGM la pubblicità della Levi's, segno inconfutabile dell'ormai avvenuta "penetrazione" della nostra rivista in ambiti culturalmente e commercialmente più appetibili rispetto alla "limitatezza" del settore. Per quanto riguarda le recensioni, la Maxis sembra "ridursi" dalla simulazione di un'intera città a quella presumibilmente più semplice di un solo condominio, ma è solo un'illusione: Sim Tower si confermerà infatti molto complesso e sicuramente "tosto", tanto da guadagnarsi la copertina. E' un 80%, comunque. Arriva Street Fighter II e il Petruccio associa a ogni lottatore un elemento della redazione, "dimenticandosi" scientificamente del sottoscritto. Mi sto già vendicando. Dopo un paio di preview e mille (vane) richieste di occuparmi personalmente della recensione, Flight Unlimited giunge finalmente sulle pagine di TGM, raggranellando un meritatissimo 95%. Vabbè, riuscirò a recensirlo sulle pagine di PC Action, dove tra l'altro le foto saranno migliori e a una risoluzione più elevata (tiè! NdP). Dedalous Encounter è un po' fiacco, Full Throttle invece è l'ennesimo successo preannunciato di casa Lucas Arts: ambientazioni curatissime, musiche da oscar e personaggi estremamente ben caratterizzati, ne faranno immediatamente un classico. Peccato che sia un po' troppo facile da risolvere. Fa niente, è un 93% meritato. Deludente, purtroppo, il seguito di Frontier: First Encounters (Elite 3) sembra fatto proprio coi piedi, e Andrea Della Calce non può fare altro che assegnargli il 79% che si merita. Molto bello Skidmarks 2 (Amiga, 92%). A pagina 164, ci aspetta un BovaByte tutto musicale, con l'insuperabile reportage del concerto di Ambrà (Lorenzo Nutini colpisce ancora, e fa anche tanto male) e con una simpatica intervista agli Utez, autori di brani bellissimi quali "Italiani, brava gente" (eseguita persino dai Litfiba!), "Spariamo ai Cantautori" e "Radio Maria". Posta bioridotta, causa malumori (con relativa sfuriata) dall'alto.

## MAGGIO 1995



**T**GGM va a Los Angeles e Max torna mezzo distrutto, me felice e gaudente per l'esperienza fieristica appena conclusasi (oltre che per la miriade di novità con cui ha riempito le cinquanta pagine successive). Come sempre, ce ne parla nell'editoriale. Scocca l'ora delle console a 32 bit, l'unico invitato che sembra ancora mancare è proprio l'Ultra 64 della Nintendo. Ma è solo un'attesa strategica. Le recensioni si aprono con FX-Fighter, il primo rullakartoni in treddi per PC, che si porta a casa un meritato 93%. Il Pentium inizia a diventare un obbligo. Arriva Star Trek TNG A Final Unity, e il 95% è addirittura scontato. Non male nemmeno Slipstream 5000, che mostra a tutti le capacità dei nuovi processori. Chaos Control è davvero più fiacco del previsto, mentre NBA Live 95 diverte tutti i fan della pallacanestro (93%). Arriva Stefano Silvestri con la recensione di Silverload. Torna Ravenloft e Stone Prophet si porta a casa il suo soddisfacente 84%, segno però che c'è di meglio in giro. Virtual Pool è un gioco assolutamente imperdibile se amate il tavolo verde, mentre Virocop per Amiga chiude in bellezza il balletto delle recensioni. Nella Posta la lettera intitolata "Silvia rimembri ancor..." scatena un esilarante battibecco telefonico tra Max e il direttore di una rivista concorrente, del tutto convinto che si facesse riferimento a una sua redattrice. Tralasciamo di dire di più per pietà. La Posta comunque assume sempre di più i connotati della sua versione attuale, nel bene e nel male.

## GIUGNO 1995



## FULL THROTTLE

Full Throttle è un'avventura con alcune sequenze arcade e una struttura filmica (apertura, chiusura e sequenze d'intermezzo). La grafica è a cartoni animati... Come vedete c'è un po' di tutto, compresa una facilità forse eccessiva. Ottimo per chi antepone l'estetica a tutto, e con ciò intendo anche il sonoro, ma se finora avete giocato gli Ultima non aspettatevi la stessa longevità.

TGM 75, globale 93%

## FX-FIGHTER

La pseudo-versione di Virtua Fighter per PC è un giocone! Dovete scegliere uno tra otto guerrieri, ognuno con le sue mosse speciali, e far fuori gli altri per poter sfidare il cattivissimo Rygil. L'azione è fluidissima nonostante le titaniche dimensioni dei personaggi, le musiche sono tutte bellissime, finalmente quando colpite c'è il sensissimo dell'impat-tissimo... Giocatelo subito!

TGM 76, globale 93%

## THE ORION CONSPIRACY

Ooh, quella che leggo è la seconda recensione del futuro Silvestrone (dopo FX-Fighter sto diventando un poeta). Il suo sottotitolo è la fedele riproduzione della risposta che mi sono beccato quando gli ho chiesto: "Ste, cos'abbiamo di bello per festeggiare il numero 100"? Scherzi a parte, comunque, il gioco sè un'avventura attraente e non facile.

TGM 77, globale 90%

## MECHWARRIOR 2

Di tutti i simulatori di mech e relative battaglie titaniche, se questo non è il migliore ci va molto vicino. Lo scopo è standard, cioè vincere la guerra risolvendo le missioni, eccezionale tutto il resto: grafica (poligonale, texturizzata e in wireframe), sonoro, giocabilità. Potete scegliere tra sin troppi robottoni e un database tecnico più completo ce l'hanno solo i manuali originali di Battletech. TGM 78, globale 96%

## COMMAND & CONQUER

Il mito del wargame in tempo reale! Per chi non avesse giocato né lui né il seguito diciamo che dovete scegliere un esercito e portare a termine missioni di difficoltà crescente, costruendo (più per necessità che per dovere) basi militari armate di tutto punto. Le infrastrutture disponibili variano, parzialmente, da un esercito all'altro. Ogni parametro di valutazione è preceduto da "ottimo".

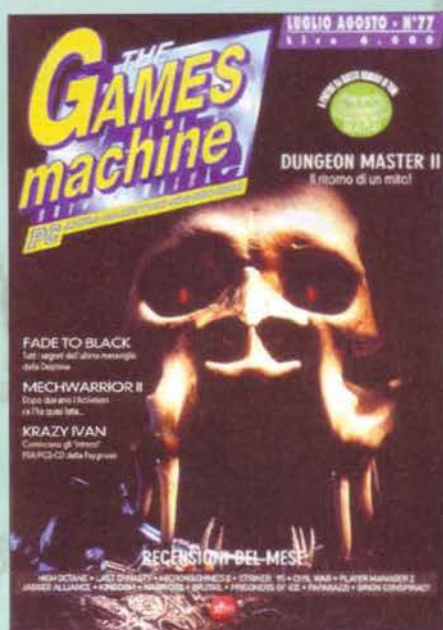
TGM 78, globale 96%

## FADE TO BLACK

Dopo aver distrutto il pianeta alieno in Flashback, purtroppo, la navicella su cui Mr. Hart è fuggito viene intercettata proprio dai Morph. Questa volta però l'avventura in cui sarà impegnato è interamente tridimensionale. Si tratta in effetti di Flashback in treddi, con un'atmosfera migliore e la stessa quantità di enigmi e di azione. E pure lo stesso giudizio d'eccellenza.

TGM 79, globale 96%

## ESTATE 1995



Carino Warriors, un altro picchiaduro in 3D, mentre Paparazzi! è un must per tutti i bambini che da grandi volessero fare i giornalisti. Non sono malvagi neppure Striker 95 e Virtual Golf, ma tocca a Ultimate Soccer Manager per Amiga chiudere in bellezza, col suo 93%, la rassegna delle recensioni estive. Siccome siamo nella bella stagione, BovaByte raddoppia, e propone una rassegna di "giochini scemi" da svolgere sul prato o sotto l'ombrellone. Imperdibile poi la parodia di Dragon's Lair concepita e disegnata da Davide Manzi. Nella Posta, si parla soprattutto di progresso e validità degli avanzamenti tecnologici.

## SETTEMBRE 1995



Il ritorno dalle vacanze è davvero "fiammante" per TGM, e con la copertina di Mechwarrior 2 non poteva certo essere altrimenti. Il Silver Disk propone, per la prima volta, anche un educational tra i suoi demo (si tratta di "Kiyeco e i ladri della notte") e le prime 76 pagine della rivista sono occupate da una lunga vetrina di preview. Passando alle recensioni, si parte proprio col gioco di copertina, un meritatissimo 96% che conclude un articolo di ben sei pagine, corredato da una vastissima gamma di fotografie esplicative. Appare la pubblicità della Playstation e, due pagine dopo, si passa alla recensione di Command & Conquer, un successione il cui 95% brilla ancora oggi nel firmamento del software. Simon the Sorcerer 2 non guadagna lo star player, ma è un bellissimo gioco lo stesso (che gode soprattutto di un'impeccabile localizzazione, vero FBS? NdP). Terminal Velocity riporta alla luce i successi di Descent (e prende 91%), mentre con Jungle Book s'iniziano a ottimizzare i giochi anche per Windows 95. Ma non è propriamente un bell'inizio... Space Quest 6 non si discosterà dallo standard della serie (89%), mentre Network\$ sarà il classico belgioco-che-nessuno-si-aspettava. Bello anche Across the Rhine, i guerraioli avranno certamente condiviso il nostro

È il periodo delle grandi innovazioni e della paventata "ghettizzazione" di Amiga: da una parte l'esigenza di ordinare meglio la rivista dal punto contenutistico, dall'altra quella di organizzare meglio il supporto di ciò che resta del mercato Amiga, ci spingono a separare in due aree distinte notizie e recensioni attinenti ai diversi sistemi di cui si occupa la rivista. Molti lettori accolgono la novità come una buona idea, qualcuno protesta, ma per fortuna sono pochi. Le voci di corridoio, intanto, assumono l'impaginazione che, bene o male, accompagnerà la rubrica fino ad oggi, crescendo d'importanza a sfavore delle preview meno importanti. Dungeon Master II va in copertina, ma non convince praticamente nessuno in redazione, in primis un Marco Auletta particolarmente caustico, che non ha nemmeno un minuto di esitazione prima di "stroncato" il prodotto con un miserevole 75%. In compenso Hi-Octane si rivela incredibilmente divertente, ed è un 92%. Micromachines 2 è un vero e proprio capolavoro (95% - a quando la V3?), Brutal, invece, sarà la seconda. Andrea Simula premia Last Dynasty con uno stuzzicavole 90%, e fa proprio bene perché il gioco rappresenta una valida alternativa a Wing Commander. Prisoner of Ice è la nuova avventura targata Infogrames, ma Shin non è molto convinto: 87%.

90%. Seguono Lords of Midnight, Picture Perfect Golf, la versione italiana di Return to Zork (ancora un po' che aspettavano...) e la versione Amiga di Colonization (93%). Incredibile BovaByte: è venuto a trovarci nientemeno che Bill Gates in persona... Nella Posta, fioccano le lagnanze degli Amighisti, ma non possiamo farci gran che...



OTTOBRE 1995



La questione dei voti su TGM si trascina ormai da anni e, nonostante la nostra scaletta potesse essere ormai considerata come un "dato acquisito", l'esigenza di parlar sempre chiaro coi lettori spinge Max a pubblicare, nell'editoriale, una "tabella di conversione" tra i valori dei globali e i più banali voti scolastici. La riprendiamo anche qui, ad uso e consumo dei lettori più giovani: "un top-score, dal 95% in su, equivale a un 9, fino al tendere verso il famigerato 10 e lode; lo star player (90-94% estremi compresi) equivale a un 8 bello tondo con le possibili sfumature; le votazioni tra l'83 e l'89% assumono tutte le sfumature del 7; il 6 viene assegnato con votazioni comprese tra il 70 e l'82%; sotto tale soglia il gioco è per così dire insufficiente, con una progressione che non mi sembra il caso di specificare". Come si è arrivati a questo risultato, dice Max, è impossibile stabilirlo, ma a occhio e croce si dev'essere trattato di un semplice progresso induttivo. Stefano Petrucci viene chiamato alle armi, e il Silver Disk passa nelle mani di Stefano Silvestri. Le recensioni, come di consuetudine, si aprono col gioco di copertina: Phantasmagoria è il primo horror interattivo e, probabilmente, solo per questo si prende il suo 90%. Fosse uscito nel '97, il giudizio sarebbe stato notevolmente ridimensionato (questo per rispondere a un thread apparso sul newsgroup it.comp.giochi di recente...). Dall'Italia arriva Screamer e fa urlare tutti al capolavoro: 97%, forse un po' eccessivo, ma dettato dal cuore e dalle sfide mozartiane che più o meno tutti ci siamo fatti in redazione. Fade to Black è forse "il giocone" del mese, mentre Primal Rage ci riporta nella preistoria (tanti milioni di anni fa... ecc ecc) quando a mazzularsi erano i dinosauri. Arriva Magic Carpet II, e non delude le aspettative (95%), Pitfall the Mayan Adventure è invece un gioco-evento: si tratta infatti del primo platform espressamente dedicato al solo Windows 95 e, senza fare uso delle più recenti DirectX, si rivela essere proprio un gran bel gioco, che ci riporta tra l'altro ai tempi d'oro dell'Amiga. Air Power è carino, Lemmings 3D è il solito Lemmings ma con una dimensione in più, Fury 3 è un'evitabile scopiazzatura di Terminal Velocity, ma non è egualmente bella. Guarda guarda: arriva The Need 4 Speed anche su PC dopo un glorioso passato su 3DO: Fabio Simonetti lo premia con un meritato 93%. Seguono poi Worms PC, Crusader - No Remorse, Burn Cycle, Werewolf VS Comanche 2, Darker, Alien Breed 3D (A1200, 93%) e Gloom (A1200 accelerato, 92%). Si protrae, nonostante le continue voci di acquisizioni e vendite dei marchi, l'agonia commerciale di Amiga. Nella Posta, gli addii strappalacrime di Shin e BDM, che lasciano il loro posto dopo anni di onorato servizio. Il primo pressoché definitivamente, il secondo solo per qualche mese (se v'interessa essere congedati anzitempo, chiedete un po' a lui...).

NOVEMBRE 1995



Max passa a Direttore Esecutivo e comincia, anche se un po' in sordina, l'era Silvestri. TGM piazza in copertina Eurofighter 2000, il seguito ufficiale di TFX a opera dei Digital Image Design. Il simulatore in questione si rivela immediatamente di una spanna più in alto rispetto a tutta la seppur agguerrita concorrenza, diventando conseguentemente il nuovo termine di paragone nel suo genere. Entusiasmato, Davide Solbiati decreta la "morte" di Falcon 3.0 e assegna a EF2000 un luccicante 97%. Lo segue immediatamente Alien Odyssey, che raggiunge lo star player grazie a una valutazione globale complessiva di 90 centesimi. Per chi ama far casino in macchina, poi, ecco recensito Destruction Derby, un 95% assicurato. Ma se invece delle strade io preferissi i campi di calcio? Nessun problema! Dalla Electronic Arts ecco arrivare l'attesissimo Fifa 96, probabilmente il migliore della serie (94%), seguito a ruota dal diretto concorrente Actua Soccer (92%). La sfida per stabilire quale sia il migliore durerà diversi mesi. Battle Isle 3 è sostanzialmente identico ai precedenti titoli, evoluzione tecnica a parte, mentre Mortal Kombat 3, pur bellissimo (92%), non riesce a provocare l'eco dei suoi predecessori. Fatal Racing è un altro gioco di guida, ma "checeffrega", noi abbiamo Screamer... Road Warrior è il seguito di Quarantine, ma potevano tranquillamente risparmiarselo. Ricordo quella recensione con orrore, visto che andai in redazione a far le foto con quasi 38 di febbre, e dovetti pure sorbirmi una scenata del Max... Cose belle. Intanto Power House delizia tutti i futuri "signor Enel" del pianeta, mentre Ascendancy ha i suoi minuti di gloria. Apache Longbow e Sensible World of Soccer CD chiudono la recensioni per PC in bellezza: l'Amiga ha infatti un sussulto tutto italiano con Virtual Karting. Nei tips, le artistiche mega-mappe di Dark Forces. BovaByte regala a tutti i lettori il "Grande gioco del Bova", con lo scopo dichiarato di lenire i dolori delle ore scolastiche più noiose. Carino anche il test "Huei tipo, per caso 6 un tamarro?". Infine, TGM propone il primo questionario

## PHANTASMAGORIA

La bella Adrienne, scrittrice di libri horror, va ad abitare con il marito Don in un vero e proprio castello. La casa però è infestata, e le avventure che seguono sui 7 (!) CD di questo film interattivo sono decisamente horrorose. Attori digitalizzati incollati sul fondale, un sacco di sequenze e poca giocabilità: caratteristiche che si possono amare od odiare, ma che comunque segnano la storia recente dei videogiochi.

TGM 79, globale 90%

## EUROFIGHTER 2000

Squilli di trombe e rullo di tamburi, dopo TFX i DID hanno rifatto il botto! In EF2000 volate di giorno, di sera, di notte, a bassa e ad alta quota, dentro le nuvole e contro i nemici, il tutto con una grafica strabbiante e un numero infinito di visuali. Se non siete esperti sappiate che si può abbassare la complessità della simulazione e che il comp può gestire da solo l'andamento della guerra.

TGM 80, globale 97%

## HEXEN

Doom va nel medioevo, ma non il classico medioevo che caratterizza la nostra storia: sto parlando di "quel" medioevo, quello dei draghi e della magia, quello del seguito all'ennesima potenza di Heretic! Tre personaggi scegliibili con diverse caratteristiche, molte armi extra e azione incessante. A me è piaciuto tantissimo.

TGM 81, globale 93%

## THE DIG

Un asteroide sta per scontrarsi con la terra e una spedizione spaziale viene approntata per deviarlo dalla rotta. In corso d'opera, però, i protagonisti vengono sparati molto lontano, in un luogo dove l'unica cosa rimasta sono i resti di un'antica civiltà. Ne nasce l'ennesima opera magna della LucasArts, un'avventura che vi farà sognare.

TGM 82, globale 95%

## WARCRAFT 2

Qualche recensioncina fa ho definito Command & Conquer "il mito dei wargame in tempo reale". Bene, Warcraft 2 è "il mito dei wargame in tempo reale - sottospecie fantasy". Se lo merita per le tante risorse che potete ficcare nell'esercito, per la bella grafica, per l'interfaccia facile (C&C comunque è meglio) e per tutto quello che non ho citato. Responso del mercato: un sacco di copie vendute.

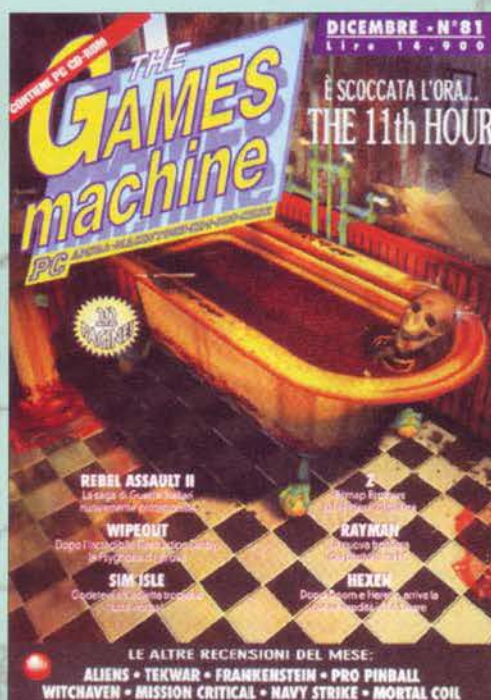
TGM 82, globale 96%

## SHANNARA

Terry Brooks e la sua saga di Shannara potrebbero tranquillamente competere per due premi: il maggior numero di libri venduti e i protagonisti coi nomi più brutti della storia. Il gioco della Legend è una classicissima avventura grafica, con schermate disegnate, che riprende bene il feeling degli originali.

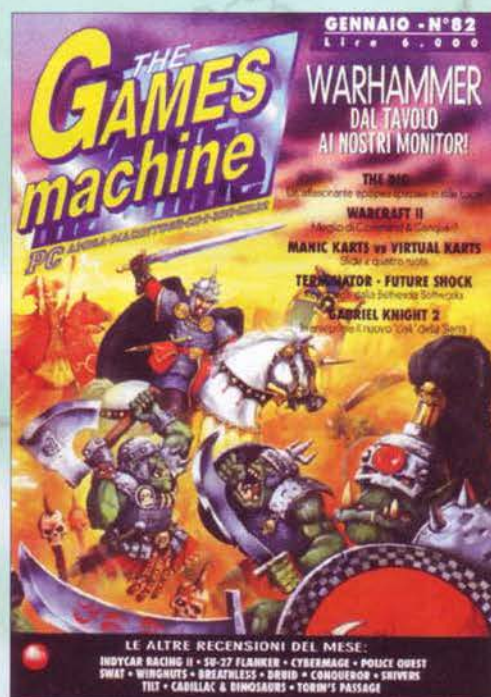
TGM 83, globale 92%

DICEMBRE 1995



da TGM" sul Silver Disk, intanto gli autori del primo videoclip chiedono a gran voce una citazione anche nell'angolo di BovaByte. Saranno accontentati e andranno a fare compagnia al "corso rapido di nettezza urbana casalinga" con cui il Pastore ha spiegato a tutti i lettori di TGM come si deve pulire un computer. Nella Posta, si va sempre più demarcando il vuoto lasciato da Amiga.

GENNAIO 1996



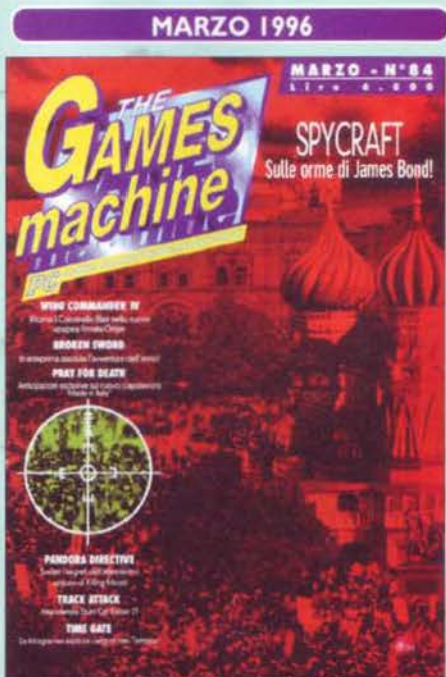
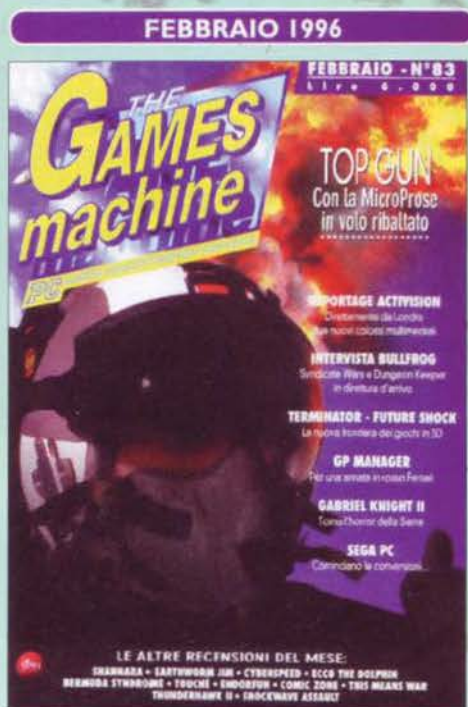
Web. Cadillac and Dinosaurs è forse uno dei flop più attesi del secolo, mentre Shivers piaciucchia a RED. S'inizia finalmente a parlare di schede PowerPC per Amiga, e Breathless irrompe come un tuono: 95%, ma è ovviamente vietato ai minori di un 68030. Bello anche Black Viper, l'atteso gioco di corse della Light Shock (90%). Risolto Simon the Sorcerer 2. BovaByte recensisce X-Bill, per la prima volta un gioco freeware per Unix guadagna nientemeno che un top-score...

Brrrr!!! Siamo a Natale ma non è vero che siamo tutti più buoni, altrimenti non si spiegherebbe una copertina così macabra (uno scheletro che fa il bagno in una vasca colma di sanguinolente budella) per questo numero decembrino. Tuttavia, basta volare a pagina 47 per svelare l'arcano: si tratta di 11th Hour, il seguito del mitico 7th Guest, di cui eredita l'impostazione. Il gioco è sontuoso, ha più spessore del primo episodio e viene per questo premiato da Andrea Della Calce: 92%. Dalla Lucas Arriva il seguito di Rebel Assault, ed è un 91%, così, per gradire... Hexen è il giocone in prospettiva del mese e un FBS esaltatissimo provvede a dargli il 93% che si merita; dalla Maxis comunque arriva Sim Isle, che segna il "ritorno" di Alex Rossetto (da sempre impegnato sulle pagine di Consolemania) sulle pagine della nostra rivista: 88%. Aliens - A Comic Book Adventure è una vera e propria delusione, anche se sa creare l'atmosfera giusta (85%), mentre Pro Pinball, The Web è il primo flipper a minacciare pesantemente la supremazia della 21st Century nel campo di queste simulazioni (93%). Frankenstein è carino ma nulla più, Rayman invece è quasi un capolavoro (93%), di Loadstar se ne sono già tutti dimenticati, mentre Caesar II si è rivelato essere proprio un bel gioco strategico. Nulla di eclatante sul fronte Amiga. Inizia l'era di "Facce

Inizia l'anno e Max saluta in modo un po' speciale tutto il team redazionale. Il Silver Disk, ormai diventato molto più di una semplice 'appendice argentea' della rivista, si amplia notevolmente quanto a varietà dei contenuti e la rivista, globalmente, attua qualche piccola modifica per uniformarsi ai risultati (segretati) del sondaggio proposto qualche mese addietro. Warhammer guadagna la copertina, ma sarà Warcraft II a fare la parte del leone, col suo ruggente 96%. Inutile resistere al fascino delle battaglie tra orchi e umani, soprattutto quando il gioco ci dà la possibilità di impersonare gli uni o gli altri senza presentare pecche o difetti di programmazione. Dalla Lucas ecco arrivare l'attesissimo The Dig, nato da un'idea di Steven Spielberg ma realizzato, quanto a trama e programmazione, solo e unicamente dalla Lucas Arts. Una difficoltà finalmente ben calibrata unita alla solita perizia cinematografica, ne fanno un capolavoro da 95%. Dalla Sierra ecco arrivare SWAT, l'ennesimo Police Quest. Mah... A pagina 72, comunque, troviamo il seguito di Inycar Racing, che tanto per cambiare s'è preso il suo 90% e lo star player al seguito, Druid e Torin's Passage non sono malvagi (88% a testa), mentre Virtual Karts è una mezza delusione. Dalla Virgin ecco arrivare Tilt!, che però non riesce a raggiungere i nuovi standard settati da The

**E'** un Max tutto soddisfatto quello che ci parla dall'alto dell'editoriale. E d'altronde non potrebbe essere altrimenti. La rivista, infatti, sta crescendo di mese in mese in tutte le sue più varie componenti, e la copertina dedicata a Top Gun sembra quasi un invito a "volare in alto". A proposito di Top Gun: ovviamente tocca a lui aprire le recensioni; e lo fa con un soddisfacente 88% elargitogli da uno Stefano Petruccio appena tornato a casa dal militare. Future Shock è il nuovo, massiccio tie-in ispirato a Terminator, e si porta a casa un minaccioso 92%. The Beast Within è un'avventura dai toni cupi che non ha mancato di entusiasmare Davide Solbiati, 93%, mentre Gran Prix Manager farà certamente felici tutti coloro che preferiscono gestirla, la Ferrari, piuttosto che guidarla (90%). Rimiriamo per un attimo la pubblicità di Mirage (ne vale la pena), e passiamo a Shannara, un 92% che forse non sarà destinato a diventare un classico, ma che ha comunque colpito nel segno. Earthworm Jim è la naturale evoluzione di Pitfall per Windows 95, e 95 sarà pure il suo globale: imperdibile. Scialbucco Comix Zone, Touché è già un po' meglio, This Means War! una piacevole sorpresa per tutti gli amanti della strategia (93%), Bermuda Syndrome poteva riuscire un pelino meglio, ma ci accontentiamo. Dalla Sega, Ecco. Come "ecco cosa?". Ecco e basta, il gioco si chiama proprio così! MAO gli dà 84%, e siamo tutti più felici. Dalla Time Warner Interactive ecco il gioco più psichedelico mai esistito: Endorfun, un concentrato di meditazione, riflessi e musica new age che ha mancato lo star player per un soffio (88%). Risolti 11th Hour e Mission Critical. Nulla di nuovo sul fronte Amiga. BovaByte recensisce McKenzie & Co e fa rivelazioni importantissime: i giochi, contrariamente a quanto crede l'opinione pubblica, fanno bene, anzi, di più! Nella Posta e in tutto il resto della rivista, ricorre sempre più spesso una parola destinata a cambiare la vita di tutti noi: Internet.

**G**li appassionati dei gialli interattivi e di tutto ciò che riguarda lo spionaggio, esultino: arriva Spycraft ed è un sonoro 95%. In seguito il voto verrà a più riprese contestato, ma restiamo dell'opinione che si sia trattato comunque di un gran bel gioco e, per quel che ci riguarda, un giudizio equilibrato: "per pochi, ma non per tutti" e, per quei pochi, il 95% era azzeccato. Dalla Origin ecco arrivare il quarto episodio della saga di Wing Commander, a cui Stefano Petruccio conferisce l'ormai tradizionale 96%. Come sempre, dobbiamo disporre del computer della NASA per giocare, e Marco Auletta si domanda se, per caso, il prossimo episodio non sarà costituito unicamente dalla presentazione. Ma questo non basta a privare WC4 del suo bel Top-Score. Time Gate non è malvagio, Ardennes nemmeno, Assault Rigs ha un bellissimo sonoro, Zoop è piacevole, Allied General è strategico, Psycho Detective qualcosa di più del solito mattone multimediale. L'Amiga stupisce ancora con XT-reme (94%), e non delude affatto con Gloom AGA. Il Talent Scout si avvale dei nuovi bollini disegnati da Andrea Simula, oltre che della diretta collaborazione del medesimo, mentre qualche pagina più avanti viene risolto The Dig. Daniele Margotti stupisce tutti con le sue carte di Magic nell'Angolo di Bovabyte e la Posta procede come sempre, tra una polemica e l'altra. A proposito: questo mese viene pubblicata una lettera intitolata "le radiazioni emesse dal chipset AGA nuocciono gravemente alla salute e alle donne incinte", con cui un lettore lamentava ironicamente l'eccessivo lagnarsi degli amighisti per la situazione del mercato. Ebbene, tempo dopo mi fu passata la telefonata di un lettore che si proclamava "dottore in diritto", tutto preoccupato perché il figlio, leggendo la frase di cui sopra, si era addirittura spaventato. Incredibilmente, l'ironia di fondo non era stata recepita nemmeno dal padre del pargolo che, anzi, ha preteso per almeno un quarto d'ora che procedessimo a regolare smentita sul numero successivo, onde evitare di "diffondere notizie false e tendenziose". Complimenti davvero, ma a chi deve diventare dottore in diritto, in Italia, non fanno mai un banale test di comprensione verbale?



## SPYCRAFT

Nei panni di un agente segreto CIA dovete risolvere un omicidio piuttosto spinoso, le cui indagini vi capitano in mano a causa della morte del diretto incaricato. La mole di informazioni da analizzare per risolvere il caso è impressionante. Avrete a disposizione gli strumenti elettronici più moderni. La storia, poi, è più che intrigante. TGM 84, globale 95%

## WING COMMANDER 4

Basta! Ho evitato per disperazione Wing Commander 2, altrimenti ogni gioco della Origin basato su Guerre Stellari sarebbe finito in questa colonna... E il quarto episodio non fa eccezione: la grafica è ulteriormente migliorata, la profondità è la stessa se non maggiore (6 CD!), i personaggi sono ancora tutti lì, Maniac compreso. TGM 84, globale 96%

## TERRANOVA

Le stelle della zona centauriana sono state attaccate da un'organizzazione militare e, in qualità di cadetto modello dell'accademia spaziale, la cosa vi tange in pieno: alla guida di un esoscheletro armato di tutto punto dovete completare la solita pletora di missioni. Non sarà innovativo ma è bello. TGM 85, globale 91%

## ZORK NEMESIS

La saga di Zork, iniziata negli anni ottanta, prosegue in pieno '96 con una nuova avventura. L'interazione passa purtroppo in secondo piano rispetto alla grafica e al sonoro, e questo è negativo, ma l'atmosfera è talmente sofisticata e "immersiva" che lo vorrete terminare a tutti i costi.

TGM 86, globale 93%

## RIPPER

Il ritorno di Jack lo squartatore è la scusa buona per un nuovo film interattivo, dotato come Zork Nemesis di una grandissima atmosfera. A ciò contribuisce la recitazione di gente come Christopher Walken (voglio il tie-in della "Zona morta") e Karen Allen. Anche Ripper è immersivo come Zork e, per di più, è pieno di tensione.

TGM 86, globale 91%

## DUKE NUKE 'EM 3D

Siete dei tamarri arrabbiati? Siete degli zari orgogliosi? Aprite le noci di cocco a morsi? Se avete risposto sempre "sì" allacciatevi gli anfi (vi serviranno per scalcia quando finirete i proiettili) e ricacciate gli alieni da dove sono venuti. E che non resti niente di intero! Se non siete ancora dei tizi durissimi, diventatelo adesso o mai più.

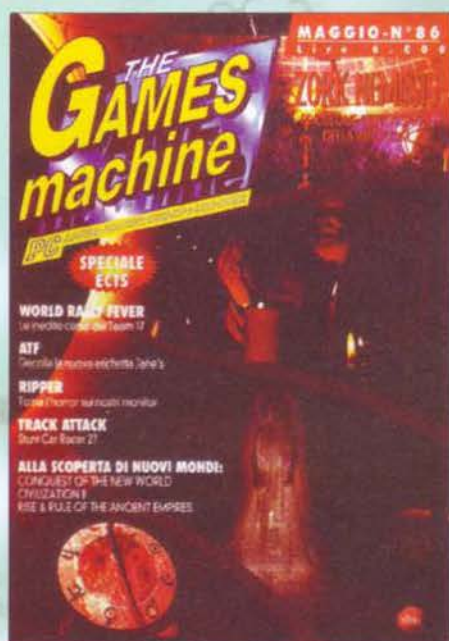
TGM 87, globale 96%

APRILE 1996



tutto particolare. Dalla EA arriva Nba Live 96, ma non piace come il '95, mentre su Amiga impazza la 21st Century col suo Slam Tilt, l'ennesimo flipper. Tra le soluzioni, è la volta di Shannara, mentre finisce (finalmente) la saga di 11th Hour. BovaByte presenta Eta Beta 1996, un sistema operativo a dir poco rivoluzionario, mentre la Posta si barcamena tra nostalgie amighiste e futurismi internauti.

MAGGIO 1996



Di solito il numero di maggio è caratterizzato da un'endemica carenza di software effettivamente recensiti, cui sopperisce un altrettanto tradizionale ondata di preview recuperate dalle fiere o da estenuanti giri di telefonate a tutte le software house del creato. Stavolta, invece, abbiamo un numero che straripa letteralmente di recensioni, ce lo conferma pure il buon Max che, nonostante abbia ormai rinunciato da tempo a un'eccessiva esposizione fotografica sulla rivista, non ha mancato in questo editoriale di mostrarci una sua posa gaudente. Le recensioni, comunque, iniziano con Zork Nemesis, un 93% dai toni gotici ma avvincenti. Conquest of the New World si traduce per me in una delle sempre più rare occasioni per scrivere qualche pezzo fuori di testa, ma dura poco: la descrizione è lunga e si conclude con un meritato 89%. World Rally Fever è un gioco di corse "vecchio stile" che ha catturato l'attenzione di tutto lo staff, scontato quindi il suo 94%. ATF ripaga l'attesa con una valutazione pari a 92% e Giancarlo Calzetta può finalmente mettere le mani sul seguito di uno dei suoi giochi preferiti: Civilization II (93%). Ripper è proprio una bell'avventura, e si cucca 91, Abuse invece è l'ultima recensione del BDM, prima di andarsene definitivamente per approdare ad altri lidi. Dalla Gametek arriva Super Stardust 96 e, nonostante il concept sia ormai trito e ritrito, riesce comunque a portarsi a casa il suo 82%. Track Attack sul Pentium è uno schifo (68%), ma se lo chiamiamo su un 486 è anche peggio. Pollice verso. Fantasy General non è male e GearHeads sa regalare qualche ora di sani sforzi intellettivi. Sull'Amiga giunge finalmente a compimento Fightin' Spirit, un picchiaduro che gli amighisti aspettavano ormai da anni e di cui si erano praticamente perse le tracce: bellissima la grafica, un po' lacunosa la giocabilità, ma in definitiva un 93% meritato. Bello anche Total Football, recensito dal sempre più intraprendente Alex La Spada. BovaByte abbellisce Windows 95 col suo desktop theme e intanto offre un'anteprima esclusiva sul prossimo film di Van Damme. Nella Posta, si discute della lingua Inglese e del suo uso eccessivo nel nostro campo.

Inizia, anche per The Games Machine, la rivoluzione internauta: in seguito a un accordo con Digibank, la Xenia ha un sito WWW tutto suo, e a ogni redattore (o comunque a tutti quelli che ricoprono qualche ruolo particolare) viene assegnato un indirizzo email. Ma le novità non sono certo destinate a finire qui: Max, al ritorno dall'E3, ci fornisce gli ultimi ragguagli sull'andamento di un mercato sempre più difficile da seguire: iniziano a intravedersi gli sviluppi della terza dimensione, e quasi profetico annuncia la probabile maggiore affermazione del chipset 3Dfx, di cui all'epoca si sentiva quasi solamente parlare. Comunque sia, dopo settanta pagine di anteprime tra speciale E3 e preview varie, si parte con le recensioni: a dare il La è Normality, divertente avventura di casa Gremlin con un'interfaccia un po' fuori di testa. MAO la premia con un bel 95%, ma il gioco si rivelerà ben presto un po' troppo facile. Subito dopo è la volta del MITO, l'antieroe per eccellenza, il più maleducato tra i figaccioni, lui, l'unico e grande Duke Nukem 3D, lo sparattutto in soggettiva più divertente che sia mai uscito. MA è a dir poco entusiasta, e dopo ben sei pagine di recensione e un inedito rifiorire di boxettoni e boxettoni vari, assegna il suo perentorio 96%. E non è tutto, perché lo stesso Marco avverte come il voto sia da intendersi "in modalità singola"; giocato in rete, avrebbe meritato probabilmente 110%. Dalla Lightshock arriva un bellissimo rullakartoni tutto italiano, è Pray For Death, a cui Davide Solbiati non può fare a meno di dare 93%. Avrebbe dovuto forse chiamarsi "Ottlers"... e invece no, il seguito di Settlers si chiama per l'appunto The Settlers II ed è sottotitolato Veni, Vidi, Vici. Un classico pure lui, comunque (92%). Dalla Psygnosis arriva Deadline, il simulatore di squadriglia antiterroristi: dimenticabile; The Dark Eye ha un'atmosfera tutta particolare e come gioco è davvero strano. Stefano Silvestri lo premia con un buon 90%. Nemaq IV per A1200 riesce a occupare ben tre pagine di recensione, i cloni di Doom imperverano definitivamente anche lì! Fightin' Spirit AGA è invece l'upgrade che tutti i possessori di A1200 aspettavano con trepidazione (93%). Per la serie "I dossier di BovaByte", ecco una chicca imperdibile: il diario (vero) di una quattordicenne coi brufoli!!! Così finalmente potrete scoprire anche voi cosa frulla nei cervelli delle ragazzine... Grazie a una serie di critiche, infine, la Posta torna a farsi rovente.

## GIUGNO 1996



## ESTATE 1996



Per la prima volta, una rivista d'informatica offre ai suoi lettori un resoconto FILMATO di una fiera: e poi dite che TGM non fa mai nulla per stupirvi! Siete degli ingrati, ecco cosa siete! Comunque sia, cambiano un paio di cose nell'impostazione dell'editoriale e del colophon, in modo da rendere più semplice l'individuazione di un particolare indirizzo email. Stefano Silvestri ci offre anche un pregevole reportage dalla Bethesda Softworks, mentre finalmente Quake si fa più vicino. Da Los Angeles, ecco anche un'intervista ai Neverhood, autori di una delle avventure più geniali uscite negli ultimi anni. Le recensioni, ovviamente, si aprono con Formula 1 GP 2, recensito in anteprima assoluta dalla nostra testata dopo che il Bossetti è stato sottoposto a una intensissima sessione di gioco: il risultato sono sei pagine di testo in cui è stato detto praticamente tutto il dicibile, compreso un paio di supposizioni modello "sfera di cristallo" sui vari frame rate a seconda della configurazione (rivelatisi poi completamente cannati). 96%, ma è meritato. Qualcuno dirà che in fondo non è cambiato poi molto rispetto al primo F1GP e che il merito di tutte le innovazioni pende maggiormente sull'evoluzione dell'hardware piuttosto che sullo sbattimento del programmatore. Ma è solo una visione limitata dell'insieme: Geoff Crammond è riuscito a creare un gioco per nulla dissimile alla realtà, dove anche un pilota di Formula 1 ha potuto allenarsi senza riscontrare differenze tra la gara effettiva e la simulazione, e questo è quanto. Carino Euro 96, I Have No Mouth and I Must Scream vince il premio per il "titolo più angosciante" di questi cento numeri, ma è una bella avventura (85%), Cyberia 2 è un mezzo pacco. Longbow una piacevole simulazione aerea, Return Fire un gioco spettacolare nella sua semplicità, Kick Off 96 una totale delusione. Tutti gli altri si assestano su una media intorno al 70%. Per Amiga brilla Mikro Mortal Tennis. Nei tips, i primi livelli di Duke Nukem 3D. BovaByte raddoppia e intervista i Pirati del Ticino, dà un'occhiata a Doors 95, illustra a mo' di documentario la vita redazionale, e propone alcuni corsi d'informatica che servirebbero effettivamente a qualcosa. La Posta inizia a farsi sempre più internauta...

## FIGP 2

Dopo mille assalti alla casa di Geoff Crammond qualcuno della MicroProse dev'essere riuscito a rubargli una copia di FIGP 2. Con tutto il ritardo accumulato sembrava che il buon Geoff non volesse più pubblicarlo! Il gioco è tecnicamente grandioso come l'hardware che richiede per funzionare (beh, a fine '97 non più...). È il parametro delle simulazioni automobilistiche.

TGM 88, globale 96%

## BROKEN SWORD

Un attentato esplosivo in un caffè (una sola effe, grazie) dà il via alla caccia del segreto dei Templari. Broken Sword è un'avventura grafica fumettosa, di quelle "a puntatore intelligente", forse un po' facilina ma che ha ospitato la collaborazione di Don Bluth (Dragon's Lair, Space Ace) e che già per questo andrebbe vista. Ottimo anche il sonoro.

TGM 89, globale 95%

## Z

Il gioco di guerra in tempo reale dei Bitmap Bros è divertentissimo. Si tratta di guidare degli strampalati robot alla conquista di molti scenari, con un'azione che ricorda Command & Conquer (calma, l'ho detto solo per dare un'idea...). C&C va bene per gli "apocalittici", quelli che se non devono salvare la terra non si sentono stimolati, Zed è l'equivalente per chi non si prende sul serio.

TGM 89, globale 93%

## VIRTUA FIGHTER

Direttamente dal bar arriva uno dei principi del pestaggio poligonale, e FX-Fighter finisce in pensione. I lottatori sono enormi e ben animati, hanno le loro brave combo e l'hardware richiesto non è eccessivo. Qui in redazione Virtua Fighter ha suscitato pareri contrastanti: a me è piaciuto.

TGM 89, globale 88%

## SCREAMER 2

Milestone o Graffiti che dir si voglia, l'abilità degli italiani di manovrare i byte resta immutata. Non abbiamo menzionato il primo Screamer solo perché... sapevamo che avremmo parlato del secondo! S2 è un gioco di corse velocissimo, dalla grande grafica e non troppo esigente in termini di hardware. Va bene per tutti, dal meccanico della Ferrari a chi guida pensando "chiudi gli occhi e accelera".

TGM 90, globale 95%

## THE KILLING GROUNDS

Avete presente l'Amiga? Massi, il morto che due inguaribili testoni, TMB e un altro, hanno tenuto in vita sulla rivista di giochi più letta d'Italia (con la gradita complicità delle alte sfere redazionali). Bene, il morto ha ancora le sue cartucce da sparare e la quarta puntata della saga di Alien Breed conquista la copertina. La difficoltà è molto alta. Se volete divertirvi, comunque, procuratevi una macchina veloce.

TGM 90, globale 93%

## SETTEMBRE 1996



Questo numero è caratterizzato dall'ormai tradizionale reportage sull'ECTS, in cui appaiono le prime immagini ufficiali di... Monkey Island 3! Ebbene sì, quello che noi ci eravamo "limitati" a concepire come un clamoroso pesce d'aprile, ha "deciso" di concretizzarsi in una splendida avventura grafica, con tutte le caratteristiche tecniche di un prodotto odierno (quindi, grafica da cartone animato in hi-res, dialoghi, animazioni a pieno schermo, ecc ecc). Tutto fa ben sperare. E' comunque curioso riscontrare come ormai quasi tutti i nostri pesci d'aprile si siano rivelati in un certo senso "profetici": si pensi infatti anche a Sentinel Returns, o alla patch di Lara Croft, ormai disponibili sul serio! Manca solo Ghosts'n'Goblins 96 (facciamo pure 98, ormai) e poi siamo apposto! Comunque sia, la copertina è dedicata a Screamer 2 e con lo stesso gioco partono ovviamente le recensioni del mese: un 95% spiegato nei dettagli da uno Stefano Silvestri più tecnico che mai, visto che del gioco lui era stato anche un irremovibile beta-tester. Lighthouse è molto particolare, Syndicate Wars, invece, è un successo in cui più nessuno, soprattutto a causa di una demo che la Bullfrog aveva troppo avventatamente messo in giro, sperava: 90 punti percentuali, e li vale dal primo all'ultimo. Clandestiny è un bel cartone animato, Time

## OTTOBRE 1996



Commando poteva essere rifinito meglio. Links LS è un bel simulatore golfistico (ma perché ne escono almeno trenta ogni anno?), Gene Wars un'irriverente alternativa a Syndicate, Quake, poi, non ha certo bisogno di presentazioni (94%): spettacolare dal punto di vista tecnico, soffre un po' il fatto di essere meno divertente di Duke Nukem 3D. Alla lunga, però, va detto che oggi Quake è ancora Quake, mentre il motore di Duke è ormai considerato obsoleto sotto tutti gli aspetti. Killing Grounds è un bel giuoco su Amiga, ma ha bisogno di almeno 4MB di fast ram per essere apprezzabile. Domanda: chi di voi amighisti oggi non ha almeno 4 MB di fast ram? BovaByte riserva ai suoi lettori un'anteprima sulla mitica Pastor Arts, condito dall'oggi redattore di Zzap! Marco "Mak" lecher. La pastormania dilaga...

Mese davvero ricco di novità: sulla rete torna Zzap! e Max dedica all'avvenimento due pagine della rivista, oltre a una gradevole citazione sull'editoriale. Arriva Broken, e tocca a me la gioia di recensirlo: grafica e sonoro mozzafiato, dialoghi lunghi ma interessanti, ottima interfaccia e plot assolutamente originale ne hanno decretato un successo a mio avviso incondizionato, un 95% che riconfermerei ancora oggi, nonostante le (poche) critiche altrui. Dai Bitmap Brothers arriva Z, ed è subito un 93% decretato in grande stile dall'inedita (mica tanto, visto che curano insieme la rubrica dei tips) coppia FBS-MAO. Fable è molto bello, Pandora Directive è esattamente il seguito che ci si sarebbe aspettato da Under A Killing Moon: enorme, massiccio, con un'ottima calibrazione degli enigmi, insomma, un giuoco con la G maiuscola: 94%, sempre dai due tizi di prima. Megarace 2 è migliore del predecessore, ma non sfonda, Afterlife è il primo simulatore di gestione economica post-mortem, originale e divertente, merita appieno il suo 88%. The Gene Machine c'insegna che non è il caso di manipolare azzardatamente la natura, ma come avventura ha qualche difettuccio di troppo: 86%. Fire Fight è un pregevole spara e fuggi, La Signora Calibro 32 un giallo interattivo abbastanza ben riuscito, Shellshock invece è un po' una delusione, ma ha un bel sonoro (che dite, "non è abbastanza"? Infatti...). Strife è l'ennesimo doomclone senza arte né parte, Synnergist invece è una schizofrenia allucinante, recensita da un fin troppo magnanimo Alex La Spada. Oh oh, finalmente arriva Virtua Fighter anche su PC: bello, ma ha bisogno di un Pentium 166 per funzionare come si deve. Seek and Destroy è ormai oggettivamente un po' troppo datato. Da questo mese inizio a occuparmi anch'io del Talent Scout: Mirko è disperato e non si fa fatica a comprendere il perché... La Posta è ormai in sostanziale equilibrio tra lettere di opinione e di argomentazione tecnica.

Questo numero è caratterizzato dall'ormai tradizionale reportage sull'ECTS, in cui appaiono le prime immagini ufficiali di... Monkey Island 3! Ebbene sì, quello che noi ci eravamo "limitati" a concepire come un clamoroso pesce d'aprile, ha "deciso" di concretizzarsi in una splendida avventura grafica, con tutte le caratteristiche tecniche di un prodotto odierno (quindi, grafica da cartone animato in hi-res, dialoghi, animazioni a pieno schermo, ecc ecc). Tutto fa ben sperare. E' comunque curioso riscontrare come ormai quasi tutti i nostri pesci d'aprile si siano rivelati in un certo senso "profetici": si pensi infatti anche a Sentinel Returns, o alla patch di Lara Croft, ormai disponibili sul serio! Manca solo Ghosts'n'Goblins 96 (facciamo pure 98, ormai) e poi siamo apposto! Comunque sia, la copertina è dedicata a Screamer 2 e con lo stesso gioco partono ovviamente le recensioni del mese: un 95% spiegato nei dettagli da uno Stefano Silvestri più tecnico che mai, visto che del gioco lui era stato anche un irremovibile beta-tester. Lighthouse è molto particolare, Syndicate Wars, invece, è un successo in cui più nessuno, soprattutto a causa di una demo che la Bullfrog aveva troppo avventatamente messo in giro, sperava: 90 punti percentuali, e li vale dal primo all'ultimo. Clandestiny è un bel cartone animato, Time

La foto di Marco Auletta con le corna rimarrà per sempre l'emblema della partecipazione allo SMAU della vostra rivista preferita: nello stand capitanato da Giancarlo Calzetta hanno sofferto, per cinque massacranti giorni, Rodolfo Rolando e il sottoscritto, cui s'aggiunge Elena, la bellissima standista. E' qui che avviene la presentazione ufficiale di Computer Weekly Report, la seconda rivista on line ad apparire sul sito [www.xenia.it](http://www.xenia.it) immediatamente dopo Zzap! E' un periodo di movimenti: Molyneux annuncia il suo addio alla Bullfrog che lui stesso aveva contribuito a fondare, idem per Romero che lascia la id Software, segno che qualcosa nel mondo delle software house sta cambiando? Può darsi... Intanto arriva Red Alert, il seguito di Command & Conquer, ed è subito un successore a cui il Bossetti non nega 96% e top score, Fifa 97 viene maltrattato dal buon MAO, ma non a torto. Ottima la pubblicità di FX Fighters Turbo, solo quella, purtroppo. Death Rally è bello, ma perde lo star player per un soffio. Close Combat anche. Riuscirà invece a guadagnarselo il seguito di Privateer: The Darkening, mentre Shattered Steel sarà l'ennesimo capolavoro mancato. Deadlock è un gioco strategico piuttosto strano, ma intrigante (91%), Mechwarrior 2 Mercenaries è forse il gioco più massiccio del numero, mentre Cyberstors vince (lo starplayer) ma non convince (oggi non lo ricorda più nessuno). Per gli amanti dei giochi di ruolo avventurosi, ecco Daggerfall (94%), recensito da un Nencioni particolarmente entusiasta, mentre dall'Italia ecco giungere la nuova avventura grafica targata Dynabyte: Tequila & Boom Boom, un gioco dall'ambientazione western che sembra ricalcare gli schemi della coppia Bud Spencer e Terence Hill. Benvenuto Stefano Lisi. Sorpresa delle sorprese, ecco arrivare dalla Acclaim niente meno che... BUBBLE BOBBLE!!! Su Zzap! gli abbiamo dato 100, ma su TGM dovrà per forza accontentarsi di un "misero" 96... BovaByte allietta tutti col suo personalissimo reportage sullo SMAU.

244 pagine di TGM non sono robetta di tutti i giorni e Max ci tiene a puntualizzarlo nel suo editoriale, spiegando per l'ennesima volta al volgo come le nostre recensioni - checché ne dica la concorrenza nei newsgroup - siano tutte perfettamente regolamentari, svolte su versioni definitive o praticamente finite. Comunque sia... grazie a Discworld 2 torna l'irresistibile mago Scuotivento, che come per magia si porta a casa un meritatissimo 93%, dopodiché è la volta dell'ormai storico Tomb Raider, forse uno dei giochi che verranno ricordati più a lungo nei prossimi dieci anni. Lara Croft diventa subito un personaggio, e non solo nell'ambiente dei videogiochi: persino gli U2 la vogliono in un loro video. C'è anche qualche baco di troppo, ma è un 92% che le patch acceleratrici per le moderne schede 3D possono confermare se non migliorare ulteriormente. Hyperbalde è avvincente, Tunnel B1 un capolavoro mancato, Rama anche, Down in the Dumps un'avventura tutta strana, Destruction Derby 2 un seguito suscettibile ad ampi margini di miglioramento, Passaporto per il Pericolo un'avventura grafica per i più piccini, con protagonista l'immortale Pantera Rosa. Nascar racing 2 è bello, Toonstruck anche, Star Control 3 la prosecuzione di un mito, Neverhood Chronicles un capolavoro incompreso. Sull'Amiga giunge Trapped, e lascia il suo segno: 93%. Nei tips, viene risolto Pandora Directive, BovaByte è tutto un fumetto natalizio.

## NOVEMBRE 1996



GLI ALTRI TITOLI DEL MESE:

BEALAB • RAC RALLY • CRAZY TANK • CYBERSTORS • WATERLID  
SHATTERED STEEL • VIRTUA COB • MONSTER TRUCK MADNESS • BUBBLE BOBBLE  
TEQUILA & BOOM BOOM • CLOSE COMBAT • SCORCHING PLANET • DEADLOCK

## DICEMBRE 1996



GLI ALTRI TITOLI DEL MESE:

ALIEN TRILOGY • TOONSTRUCK • NASCAR RACING 2 • STAR CONTROL III • NHRLIST • BLAM MACHINHEAD • TUNNEL B1 • TIME LAPSE • SHERLOCK HOLMES 2 • HARVESTER • AMOK • THE NEVERHOOD • ARCHMIDEAN DYNASTY • HELLBENDER • BATTLECRUISER 3000AD • ERASER • NECRODRONE

## QUAKE

La id pubblica l'evoluzione naturale di Doom e il terreno comincia a tremare. L'engine di Doom, migliorato in Hexen, raggiunge l'apoteosi e va che è un piacere anche su sistemi non pompatissimi. Molte armi, molti nemici, poca atmosfera (ma qui che ve ne fate?) e ai pochi livelli rimediano i data-disk pubblicati recentemente. C'è pure l'editor... Quake è come una ragazza dolce: non ve ne stufere. TGM 90, globale 94%

## RED ALERT

In una recensione che è più che altro un corso di strategia militare, TGM vi svela i segreti dell'unico gioco in grado di pensionare Command & Conquer: il suo seguito! Stavolta gli eserciti sono sovietici o potenze occidentali, il PC è più intelligente e ovviamente avete un sacco di nuove unità da schierare (bello usare i paracadutisti!). Squadra che vince, infine, non cambia interfaccia. TGM 91, globale 96%

## FIFA '97

Il puntuale aggiornamento del gioco di calcio della EA Sports, purtroppo, per il 1997 è da dimenticare. Le opzioni sono più o meno le stesse di FIFA '96, non migliora la grafica e la giocabilità fa pure un passettino indietro (i portieri sono scarsi come nel primo Kick Off). Passiamo oltre e incrociamo le dita per FIFA '98! TGM 91, globale 85%

## TOMB RAIDER

Prendete Indiana Jones, cambiategli sesso, incattivitelo e dategli una mitraglietta. Cos'avrete ottenuto? Ma che vuol dire "il mostro di fine livello"? Avrete ottenuto Lara Croft, la protagonista di Tomb Raider! Dovete guidarla in uno scenario tridimensionale alla ricerca di un medaglione. Punti forti del gioco sono azione e giocabilità, cose che da sole valgono la pena di acquistarlo.

TGM 92, globale 92%

## DIABLO

Questo attesissimo gioco della Blizzard è un connubio tra gioco di ruolo fantasy e arcade esplorativo. Inizialmente dovete scegliere uno tra tre personaggi, poi entrare in un dungeon decisamente pericoloso e uscirne solo dopo averlo definitivamente ripulito. C'è più azione che pensiero (Diablo non si addice ai giocatori riflessivi), e sia grafica che suono sono ai massimi livelli. Ottima l'interfaccia.

TGM 93, globale 95%

## PANZER DRAGON

Dragonstrike della SSI era il primo e unico simulatore di volo tridimensionale a bordo di un drago. Ora c'è Panzer Dragoon, e le cose però non cambiano. PD non è un simulatore, si tratta di uno spara-e-fuggi in treddi con nemici cyber-fantastici. Molto bella la grafica ma, a lungo andare, sembra più che altro una demo.

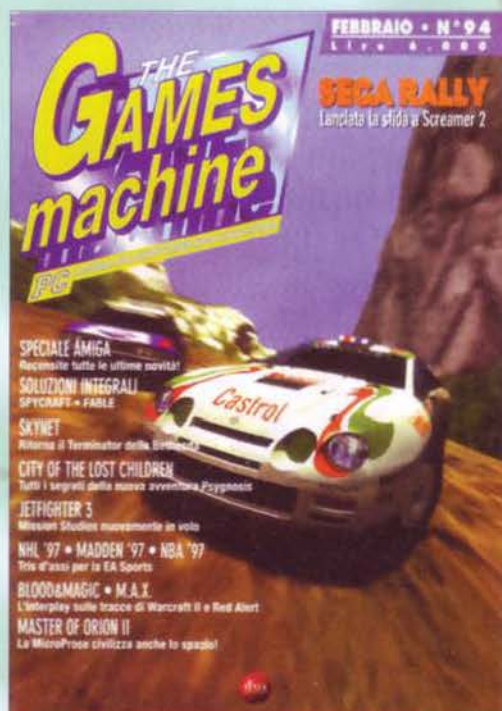
TGM 93, globale 86%

GENNAIO 1997



L'anno parte con Diablo, un mega-gioco da 95% che ha appassionato praticamente tutta la redazione, ma è anche il mese di Realms of the Haunting, Power F1 (forse un po' troppo sopravvalutato) e Flying Corps. Arriva il seguito di Phantasmagoria, ma fa ridere. Dalla Sega viene convertito anche Daytona USA, ma in giro c'è già di meglio (peccato), in compenso Creatures è un gioco estremamente divertente che può dare al giocatore un sacco di soddisfazioni (altro che tamagotchi!!!). Dalla Sierra arriva l'ennesimo Leisure Suit Larry, stavolta a bordo di un transatlantico particolarmente bene popolato. Ma nonostante i miglioramenti nella grafica e nell'interfaccia, è ormai diventato la solita solfa. Fragile Allegiance può mettere alla prova le vostre capacità strategiche, mentre Panzer Dragoon è stato uno dei giochi che aveva lanciato il Saturn l'anno prima. Il filone dei giochi di guida pazzi prosegue con Street Racer, mentre Lords of the Realms II si rivela davvero un ottimo gioco di strategia (92%). Bello anche Scorcher, mentre Heroes of Might'n'Magic II perde lo star player per pochissimi punti. Dalla Microsoft arriva Flight Simulator for Windows 95 e Mauro Bossetti gli assegna un più che discreto 88%. L'Amiga stupisce ancora con Capital Punishment (90%) e nei tips vengono completamente risolte Broken Sword e Zork Nemesis. BovaByte entra nella telematica con Bovanet, la rete alternativa e complementare a Internet.

FEBBRAIO 1997



Numero particolarmente ricco di recensioni, nonostante il mese sia solitamente acciaccato da un tradizionale 'riflusso' dovuto all'esaurirsi del furore natalizio. Max nell'editoriale si scusa, tra le altre cose, della valutazione forse azzardata di Power F1, pur senza delegittimare un titolo che meritava - comunque - un voto compreso tra l'88 e il 92%. Per la seconda volta nel giro di pochi mesi, la copertina ritrae un gioco automobilistico: è la volta di Sega Rally, che apre le recensioni sfidando il capolavoro italiano Screamer 2. 90% è il voto finale assegnatogli dal neo-acquisto Jacopo Prisco. Subito dopo è la volta di City of Lost Children, che però si rivela essere un gioco drammaticamente corto. Un po' troppo. Jetfighter III non fisserà un nuovo standard nel campo delle simulazioni aeree, ma è giocabile lo stesso. Orion 2 rischia di diventare un classico, ma manca il colpo. Skynet invece è un mezzo flop. Dopo qualche mese dal suo diretto predecessore, arriva anche NBA Live 97: per me è bello, ma non tutti la pensano allo stesso modo. MAO, comunque, lo premia con un'equilibrato 90%. Age of Sail si trasforma per il sottoscritto in un facile pretesto per scrivere una mera di (godibili) stupidaggini, ma in fondo potevo permettermelo: il gioco non è gran che... Madden NFL Football 97 sa difendersi (87%), Versailles ha una bellissima ambientazione, Grand Prix Manager 2 ed F1 Manager 96 non sono malaccio, Star General è spaziale, NHL Hockey 97 è semplicemente la miglior simulazione dello sport in questione (o comunque quella che ha preso il voto più alto). SSN è il primo videogioco di Tom Clancy, noto per i suoi romanzi di spionaggio, e il risultato è davvero incoraggiante, speriamo ne scriva altri. Wendetta 2175 è un bel giuocone per Amiga, Evil's Doom anche. Nella Posta qualcuno si lamenta del fatto che le recensioni di TGM non facciano più sghignazzare come un tempo.



Il filone dei giochi di corsa non sembra affatto esaurirsi, anzi, non passa mese che ne esce uno nuovo e ancor più spettacolare dei precedenti. Stavolta è la Ubi Soft a stupirci con POD, il primo gioco nato esclusivamente per sfruttare a dovere le nuove tecnologie di accelerazione tridimensionale. Sullo stesso CD, infatti, trovare gli eseguibili per Pentium normale (buuuuh!), Pentium MMX (discreto) e Pentium qualunque armato di scheda acceleratrice 3Dfx (waaaaaaah, il massimo!). Inutile aggiungere quale delle tre versioni abbia riscontrato i maggiori consensi... Si tratta comunque della prima recensione per PC con tre globali differenziati. Dalla Bullfrog arriva Theme Hospital e non ci mette davvero niente a diventare uno dei nostri giochi preferiti. Magic the Gathering è il gioco che tutti i fan delle popolari carte da gioco attendevano da anni (non ha deluso le aspettative, comunque), mentre Battlemage viene immediatamente declassato al ruolo di ALTRO gioco di Magic... E non ci vuole molto a capire il perché. Test Drive Off Road non è malvagio, ma ha oggettivamente troppa concorrenza. Sim Copter è un po' fiacco, 9 anche, nonostante l'ombra di Robert De Niro, KKND è una buona variante a Red Alert, ma solo per chi si fosse già stufato del medesimo, Die Hard invece è proprio uno schifo, mentre XS qualche lato positivo almeno ce l'ha. Space Jam delude, al contrario di Ultimate Soccer Manager 2 che strappa un buon 90% al normalmente critico Stefano Lisi. Master Lu, Tomb Raider e Neverhood Chronicles sono gli oggetti delle nostre soluzioni mensili. BovaByte spiega a tutti perché i giochi sono effettivamente pericolosi.



La lavorazione di questo numero è andata un po' a rilento, un po' per il consueto fenomeno dell'overloading (di cui parla Max nell'editoriale. Per chi si fosse perso il numero lo riassumo qui: uno strano iter per cui, fino al giorno X - solitamente un giorno fin troppo vicino alla data di chiusura del numero - la rivista sembra essere del tutto priva di materiale valido su cui scrivere mentre, il giorno dopo, grazie a un improvviso boom ci si rende conto di essere già andati ben oltre gli spazi concessi dal timone. So che è stranissimo, eppure si ripete puntuale tutti i mesi), un po', dicevamo, per l'improvvisa partenza di metà redazione verso i "lidi" (ma forse sarebbe meglio dire "le colline e le foreste" bolognesi, alla volta del Futur Show. Su quella fiera diremo poi di tutto sul numero successivo, ma al di là di tutto è stata una gran faticaccia gravida di colpi di scena. Il numero, comunque, si apre con una piacevole intervista agli Articolo 31, cui segue la solita sfilza di anticipazioni. Darklight Conflict è il gioco di copertina: un bel 92% tondo tondo, cui segue lo sfortunato (o almeno così dicono, visto che il premio del botteghino non sembra essere stato paragonabile a quelli della critica) MDK, uno spara e fuggi in soggettiva innovativo e permeato da un palpabile umorismo demenziale. 94% è il condivisibile verdetto del Bossetti. Robotron X è la revisione di un gioco da museo: a chi darlo da recensire se non a un altro pezzo da museo? Così ecco che il buon MA (uah uah uah! Quanto sono perfido NdP) gli dà 88% e siamo tutti felici e contenti. Formula 1 sfiora il top score e diventa immediatamente un caso: nei newsgroup è forse il voto più contestato, discusso, approvato, odiato, amato di TGM. Da una parte c'è chi ne contesta i banchi di troppo, dall'altro chi ne stigmatizza le richieste hardware. Ma non c'è storia, è un gioco che nasce SOLO per le 3Dfx ed è scritto a chiare lettere persino sulla confezione: impossibile giocarlo senza. Dalla Sega arriva Sonic & Knuckles: non male, ma a parità di hardware il Sonic originale per Megadrive sotto GenEm funziona molto meglio. 88%. Dragon Lore II è abbastanza scontato, Kick Off 97 si poteva evitare, ma è sempre meglio del 96, Riot è una versione treddi di Speedball 2, Director's Chair un manageriale un po' debole nonostante il nome di Spielberg in copertina, carino invece Worms the Director's Cut per A1200, evoluzione fuori di mela del grandissimo classico originale. Nei tips, si cela il pescione di quest'anno: quattro bellissime immagini che ritraggono Lara Croft nuda (anzi, desnuda) e un testo delirante modello "Novella 2000" convincono un sacco di lettori dell'esistenza di una miracolosa patch in grado di spogliare la protagonista di Tomb Raider. Tutti la cercano nei newsgroup (rompendo discretamente), nei siti WWW, persino nelle farmacie (esagera), ma non esiste. Almeno all'epoca, perché adesso c'è. Tenete d'occhio Zzap!.

## SEGA RALLY

Questo gioco di corse, conversione del famoso coin-op già disponibile sul Saturn, vorrebbe strappare a Screamer 2 la palma di miglior simulatore di rally per PC. Ci sono quattro tracciati e le macchine sono personalizzabili, funziona sotto Windows '95 sia a pieno schermo che in finestra. I due giochi sono molto simili ma quello della Milestone, più "parco" in termini di hardware, è globalmente preferibile. TGM 94, globale 90%

## POD

Il primo gioco sviluppato apposta per MMX, sperando che in futuro non ci sia da aggiungere "...e l'unico". La Terra sta una volta di più per fare una brutta fine, solo che non dovette salvarla bensì prendere l'ultimo posto disponibile sull'ultima astronave che lo lascerà. La gara è su altissime rampe tra veicoli futuristici. Per Pentium semplice è bello, con MMX va più veloce e con la 3DFX fa storia. TGM 95, globale 94 (MMX)%

## MAGIC: THE GATHERING

L'attesissima versione ufficiale del gioco di carte più famoso del mondo non delude. Si tratta di girovagare per Shandalar debellando i maghi rivali e i loro scagnozzi. Come? Ovviamente con gli incantesimi costituiti dalle vostre carte. Ce ne sono un po' poche rispetto a tutte quelle che esistono per Magic, però il comp non è stupido e il gioco ha un certo spessore. Se è piaciuto a Marco vuol dire che è bello. TGM 95, globale 91%

## MDK

Non chiedetevi né chiedetemi il perché, però dovete percorrere uno scenario futuristico tridimensionale e far fuori tutto ciò che osa muoversi. Se ve ne resta la voglia, ogni tanto, fate una pausa e risolvete qualche enigma. MDK è tutto qui. La grafica è bellissima, il sonoro fa il suo dovere e il motore non è fortunatamente troppo esigente. Da prendere in considerazione.

TGM 96, globale 94%

## ECSTATICA 2

I due Ecstatica sono degli arcade-adventure con visuale alla Alone in the Dark, cioè inquadrature fisse a seconda di dove vi trovate. Peculiarità di questi due giochi è quella di usare (quasi) esclusivamente forme ovali per ricreare il protagonista e i suoi nemici. Il risultato è eccezionale, soprattutto per quanto riguarda la fluidità dei movimenti. Vale assolutamente la pena di giocarlo.

TGM 97, globale 89%

## X-WING VS TIE-FIGHTER

X-Wing era un gran gioco, Tie-Fighter pure, che cosa potrà mai essere la loro somma? Un grandissimo gioco? Forse sì, per chi sfrutterà il vero obiettivo di questo gioco e cioè il multiplayer. I tanti piloti solitari, invece, si troveranno davanti a missioni che non hanno un vero legame logico. Limitandosi a un giudizio estetico, comunque, è bello.

TGM 98, globale 90%

MAGGIO 1997



è quasi massiccio, Evidence non è affatto male, ma poteva essere anche meglio e Counterstrike è un upgrade che non può mancare a tutti i fan di Red Alert. Tra le soluzioni, ecco sveltare Discworld 2 e Larry 7. Nella Posta, si parla un po' di tutto, dai rivenditori a Bill Gates.

Con un editoriale intitolato "Videogiocare" Mr. Reynaud riflette sul significato di quello stesso verbo, analizzandone l'evoluzione rispetto ai tempi del C64. Per fortuna, è bastato pensare ai tornei redazionali a Micromachines V3 per svegliarlo... Gli oculisti intanto ringraziano sentitamente Bellafante per le istruzioni del Silver Disk (una vera e propria bomba!) e in "Facce da TGM" prosegue la saga di Ubercity Vice. Nelle voci di corridoio e nell'angolo di BovaByte un doppio reportage sul FuturShow di Bologna. Apre le recensioni Comanche 3, che grazie all'uso di un engine eccezionale riesce a imporsi come una delle migliori simulazioni aeree: Bossetti apprezza, e dà 90. Cambiano i redattori, e si vede: Star Trek Generations prende solo 88... Need 4 Speed 2 tenta il colpo ma non gli riesce, Ace Ventura è piuttosto deludente, Outlaws ha più spessore dei cloni di Doom da cui s'ispira, ma per fortuna Dark Forces ha fatto scuola. Interstate 76 è un giuocone, ma per chi come me ha un Cyrix si trasforma in una vera e propria pena. Redneck Rampage è un clone di Duke Nukem 3D (da cui mutua il motore) assolutamente idiota, con armi, personaggi, effetti sonori e nemici incredibilmente scemi: un classico imperdibile. Ecstatica 2 non è originale come il suo predecessore, e un po' si sente, G-Nome

GIUGNO 1997



Adventure, mentre nei tips ecco risolte Rama e Toonstruck. Nasce infine una nuova campagna di certificazione dei siti Internet: il bollino Bada-Enhanced di BovaByte approda anche in rete! Debutta, stavolta ufficialmente, la rubrica tecnica di The Games Machine, che il mese successivo verrà arricchita anche dalla relativa Posta (a cura - pensate - nientemeno che del Pastore).

Tornano in copertina i giochi arcade e, stavolta, è Wipeout 2097 a far la voce grossa: progettato esclusivamente per funzionare col chipset 3Dfx, questo gioco arriva dritto dalla Playstation, dimostrando al volgo come realizzare gli stessi giochi su PC non sia affatto impossibile. Uno Stefano Silvestri particolarmente entusiasta non esita nemmeno un minuto a dare il suo verdetto 95%, dando di fatto inizio alla "nuova era" targata Monster 3D o equivalenti. Il secondo giuocone del mese è sicuramente W-Wing vs Tie Fighter, per la cui recensione ho assistito personalmente a una sfida all'ultimo caccia tra FBS e il Bossetti, con risultato a favore di quest'ultimo. Ma Mauro, incredibile a dirsi, è un signore: non poteva di certo negare a un Simonetti piangente il piacere di scrivere lui la recensione, e così è stato. Pandemonium è bello, ma con la 3Dfx è molto meglio, Shivers II fa paura, in tutti i sensi (il che non è di certo negativo, 88%), Moto Racer è grande, Birthright un po' meno, Carmageddon diventa un 'caso', Time Warriors è un po' limitato, ma è forse il miglior rullakartoni 3D attualmente disponibile su PC, PC Calcio è carino, Puzzle Bobble è Puzzle Bobble, Exhumed una schifezza e Yoda Stories un piacevole diversivo. Finalmente viene convertito su Amiga The Big Red

**D**ai che è quasi finito! Manca solo l'ultimo numero ed è fatta... Max va all'E3 e si rende conto di come per i PC sprovvisti di 3Dfx, nell'immediato futuro, non ci sia storia: chissà se si ricorda di essere stato proprio lui, più di un anno prima, a prevedere il successo di questo blasonato chipset, quando ancora giravano solamente la 3D Blaster e la Mystique... Comunque sia, l'E3 tiene banco per almeno una cinquantina di pagine (come di consuetudine) e nelle Voci di Corridoio appare una lunga dissertazione del nostro direttore sulla censura di Carmageddon. Anche quest'anno spetterà ai lettori di TGM eleggere il gioco più bello del 1996 in occasione dell'ECTS Awards: se non l'avete ancora fatto mi raccomando spedite il tagliando che trovate sul numero scorso. X-Com Apocalypse è l'atteso seguito di Terror from the Deep, ma anche lui non riesce a strappare l'agognato star player per meno di una manciata di punti, Conquest Earth sembra invece avere molto più spessore: Jacopo Prisco non ha dubbi, ed è un 90%. Stesso voto anche ad F16 Falcon, ma stavolta arriva dal Bossetti. Facciamo rima e passiamo al Simonetti, che ha poi premiato Dungeon Keeper con un bel 93%, toccherà poi a me decretare il successo di Timeshock!, il nuovo flipper della Empire (91%). Blood non è il massimo della vita, e non lo è nemmeno Fifa Soccer Manager, Noir è abbastanza intrigante, Capitalism+ non è malvagio, anzi, ed Extreme Assault lo segue a ruota. Seguono Terricide, Axelerator, il deludente QAD e il toolkit "La Fabbrica Dei Giochi". Parte in quarta, dopo alcuni mesi di problemi organizzativi, la collaborazione di Manuele De Lisio con TGM: curerà il Talent Art. Risolti Myst e il bruttissimo Chronicles of the Sword. Bovabyte raddoppia e propone un appuntamento particolarmente ricco: si spazia dall'assistente di Office 98, per arrivare alle previsioni "astropetologiche", passando ovviamente per un simpatico concorso estivo e per il piccolo abbecedario informatico. Parte la Posta tecnica e il TGM Mail torna ad occuparsi di argomenti più "umani". E' tutto.



### CARMAGEDDON

Chi non avesse letto di questo gioco su TGM lo avrà conosciuto dal telegiornale: ci sono dei pazzi al volante che devono far soldi completando i circuiti e (soprattutto) investendo la gente. La polemica era inevitabile. Limitandoci al gioco, Carmageddon è originale e vi darà qualche ora di perverso divertimento. Per il resto, però, è lento e vuole un processore potente.  
TGM 98, globale 89%

### DUNGEON KEEPER

Vi siete mai chiesti cosa possono pensare i signori dei numerosi dungeon periodicamente razziati dai vostri personaggi? No? Che indelicatezza! Ora tocca a voi fare l'esperienza, costruendo dal nulla un piccolo regno con tante creature al suo interno e poi difendendolo dagli invasori di turno. È innovativo, è dei Bullfrog, è longevo, è... da giocare!  
TGM 99, globale 93%

## FERMATE LE MACCHINE!

**A** suggello di questo speciale siamo lieti di presentarvi uno scoop: tutti o quasi i partecipanti alla stesura mensile di TGM (in pratica chi era presente in redazione) sono stati bloccati e seviziati fin quando non hanno rivelato il nome del gioco che, nella loro lunga carriera di smanettoni, li ha fatti divertire di più. Non vi dico le scene di pianto e i tentativi di non rispondere (vero Fabio?)... Attenzione al fatto che non si parla di gioco migliore o più bello, giudizi tecnici che discuteremo un'altra volta, bensì solo e semplicemente di quello che più di tutti ha "intrappolato" ognuno di noi. Vedrete da soli che verificare in prima persona la giustezza di queste preferenze in alcuni casi potrebbe essere difficile. Beh, ci sono sempre gli emulatori, anche se il feeling non è lo stesso (come "Non è lo stesso"?! Infedele! Scaricati subito il MAME!!! NdP). Giù la maschera, dunque, e sveliamo la "hall of fame".

- Roberto Ferri: il prescelto è Sim City 2000
- Max "Shogun" Reynaud: Summer Games (Epyx per C64)
- Stefano "Ironman" Silvestri: Magic Carpet 2 (Bullfrog)
- Marco Auletta: Tekken 2

- Mirko "Enciclopedia" Marangon: Turrigan 2
- Andrea "Maoranza" Della Calce: Bubble Bobble
- Fabio "FBSimpatia" Simonetti: nascondino (degli stessi autori di "Ce l'hai")!
- Marco "RED" Depaolini: Xenon 2
- Massimo "XAM" Svanoni: Indy 3 (l'avventura grafica)
- Raffaele "Raffo" Sogni: Stunt Car Racer
- Paolo "Competenza" Besser: Bubble Bobble
- Davide "MAME" Corrado: Ghosts'n'Goblins
- Stefano "Vecchio Faggio" Giorgi: Civilization (MicroProse)
- Mauro "Carisma" Bossetti: Master of Orion 2
- Jacopo "Ciccio" Prisco: Wings (Cinemaware)
- Stefano "Duspa" Lisi: Formula 1 GP (MicroProse)
- Massimo "Hulk" Nichini: Populous (Bullfrog)
- Alessandro "Affettatrice" La Spada: Neuromancer (Interplay)

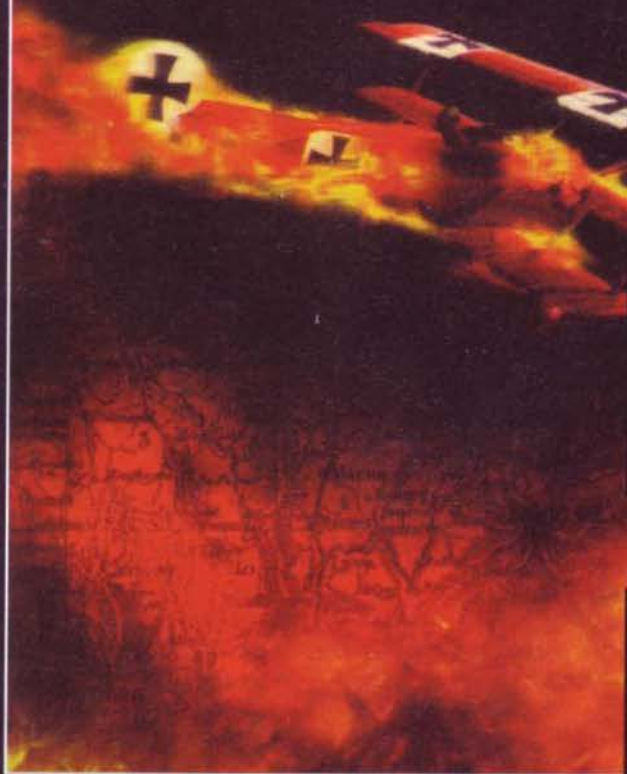
E visto che siamo dei cavalieri, chiudiamo in bellezza lasciando alle donne l'ultimo applauso: il gioco preferito dall'adorabile Roberta Zampieri è... Tekken 2 (e te pareva, direbbe qualcuno)!

**Alex La Spada**



# IL MITO...

## Red Baron II



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELTA

### CD-ROM

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:  
PENTIUM 60, WIN '95,  
8 Mb RAM,  
LETTORE CD-ROM 2X, SVGA,  
SOUNDBLASTER  
O 100% COMPATIBILE,  
MOUSE.

£ 99.900

Appuntamento con **Leader**  
al Padiglione 1 dello

**smau**  
**'97**

Numero Verde  
167-821177

# CONTINUA...

L'asso tra gli assi, il più micidiale pilota della 1a Guerra Mondiale, un'epoca pionieristica in cui contava molto più il coraggio, l'abilità della tecnologia.

---

Le battaglie nei cieli erano senza esclusione di colpi, spietate e affascinanti ed uscirne illeso significava coprirsi di gloria...

---

Questa splendida ricostruzione della vita di uno squadrone offre 35 aerei splendidamente modellati, più di 12 tipi di missioni nei 4 eserciti contendenti e duelli aerei contro i veri assi dell'epoca.

---



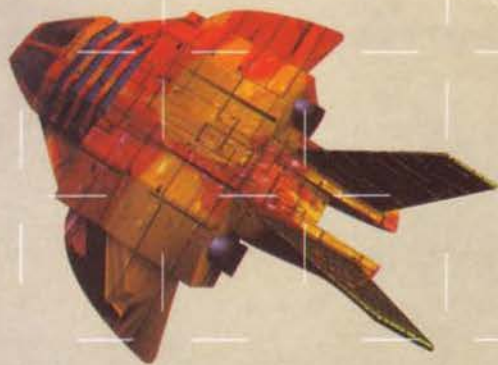
SIERRA®



**IN QUESTA CITTA' TUTTO HA UN PREZZO...**

# HARDWAR

**ANCHE LA TUA TESTA! SALVARLA  
SARA' DURA!**



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELLI

## CD-ROM

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

WIN '95,  
PROCESSORE:  
MINIMO PENTIUM 90,  
CONSIGLIATO PENTIUM 160,  
16 MB RAM,  
LETTORE CD-ROM 2X.

**£ 89.900**

La chiamano "Ottimismo Malriposto" e non ci vuole molto per scoprire perchè in questa città. Fare il tuo lavoro di salvataggio e sabotaggio attraverso il reticolo ostile dei crateri di Titan diventa sempre più arduo, i combattimenti sempre più impegnativi, arricchirti e migliorare la tua nave sempre più difficile, ma il premio finale è la libertà e finalmente trovare un luogo dove l'ottimismo sia di casa!

Numero Verde  
**167-821177**

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



## MY NAME IS RACHAEL

*"Light that burns twice its  
bright lasts half as long"*

A oltre quindici anni  
dall'uscita della pellicola  
cinematografica,  
il film che è già  
stabilmente entrato nella  
ristretta cerchia dei cult di  
ogni tempo è ormai  
pronto per la sua attesa  
reincarnazione digitale.

A proporcelo, sotto  
bandiera Virgin, uno dei  
più acclamati team di  
sviluppatori dell'ultimo  
decennio, i Westwood  
Studios.

a cura di Max Reynaud



# BLADE RUNNER

I motivi della mia incursione, del resto, erano assolutamente prioritari: da una parte la copertina di questo nostro anniversario numero 100, il seguito di un gioco al quale sono rimasto particolarmente legato per una serie di motivi che non sto qui a esporvi (mi riferisco, naturalmente, a Lands of Lore 2, per il quale MAO è stato eletto a recensore ufficiale, come tributo per essersi occupato anche del primo LOL, nei lontani tempi di via Valtellina che furono...), dall'altra un reportage esclusivo su quello che non esiterei a

Queste due immagini (in movimento) avrebbero potuto chiarire in modo inequivocabile cosa intendono alla Westwood per illuminazione in tempo reale. Così sono semplicemente molto belle a vedersi e basta.

mento sul richiamo di una licenza così importante da essere assolutamente attuale anche a quasi due decenni dall'uscita della pellicola originale di Ridley Scott nelle sale cinematografiche di tutto il mondo. Non volendo togliere troppo spazio alle splendide immagini che corredano questo articolo, cercherò di venire subito al dunque, incentrando la mia trattazione su quanto emerso nel corso di una lunga sessione dimostrativa in compagnia di Dave Leary, sceneggiatore dell'avventura. Partiamo quindi dicendo che, nel gioco, voi vestirete il



Ho già avuto più volte modo di esternare su queste pagine il profondo attaccamento, per non dire devozione, che negli ultimi anni mi ha legato alla città di Las Vegas, e capirete quindi come l'occasione di visitare ancora una volta la sede dei Westwood Studios sia una missione che non rifiuterei per nessuna ragione al mondo. Ed è stato così che, in compagnia del buon Marco Melai (di cui già vi parlai nel corso della preview di Broken Sword II), ho abbandonato i mille impegni che la conduzione di una rivista e di una propria società comportano per tornare a "casa".

definire come uno degli eventi più attesi degli ultimi anni: l'avventura grafica di Blade Runner. Dopo essere stata presentata in modo ufficioso a soli pochi eletti un anno fa, Blade Runner è stato da quasi tutti gli addetti ai lavori indicato come uno dei tre titoli più significativi dell'ultimo E3 di Atlanta, potendo del resto fare affida-



Ecco a voi la coprotagonista - se così possiamo dire. Si chiama Crystal Steele ed è una Blade Runner come voi. Determinata a dare la caccia a qualsiasi replicante, anche il più pericoloso, capirete con che razza di donna avrete a che fare fin dalle primissime battute di gioco.



Il nostro McCoy è quello piccolino al centro dell'immagine: uno dei vantaggi di utilizzare personaggi calcolati in tempo reale è uno scaling assolutamente perfetto a seconda della distanza dal punto di osservazione.



# Westwood™ STUDIOS

## WESTWOOD CHRONICLES

una delle case di software più importanti degli ultimi anni. Senza infiorescere nulla e senza tentare di riscrivere la storia, vi basti sapere che i Westwood Studios nascono ben diciassette anni fa, nel 1985, e si sono "resi responsabili" di alcuni tra i giochi più belli che si siano mai visti. Sinceramente, qualche cosa in più rispetto ai comuni mortali ritenevo di saperla, ricordando la scritta "Westwood Associates" in giochi come Hillsfar (un'accozzaglia mediocre di giochini non meglio identificati incollati assieme da una trama mediamente barcollante, il tutto ambientato in una famosa - per chi gioca a AD&D - città dei Forgotten Realms - C64 e Amiga), Dragonstrike (un simulatore di volo fantasy a bordo di draghi a dir poco geniale per PC) e The Mars Saga (un gioco di ruolo per C64 futuristico a dir poco oscuro, ma interessante). Ebbene, sfogliando la lista ufficiale dei titoli da loro realizzati, sono impallidito: ma sono stati davvero loro? Stando a ciò che la suddetta lista sostiene (e non vedo perché non possa essere attendibile, provenendo proprio dagli uffici Westwood) i "nostri amici di Las Vegas" sarebbero i responsabili addirittura di California Games, il più bel gioco multievento della storia (so che Max preferisce Summer Games, ma non importa)! La mente vacilla, soprattutto se pensiamo che i Westwood sono da considerare il "papà" anche di Super Cycle, World Games e Winter Games (belli, ma non eccelsi). E che dire poi di Pacmania e Vindicators, due coin-op della Tengen (un mix tra Atari e qualcun altro) non certo grandiosi ma comunque milioni di anni luce dall'idea che uno può farsi oggi dei Westwood... "Arcade" a parte, è comunque immediatamente evidente che il suddetto team Vegasiano è stato per lungo tempo indissolubilmente legato alla SSI, producendo una serie di giochi strategici decisamente impressionante (da Roadwar 2000 all'incasinatissimo War Game Construction Set). Tra i succitati Dragon Strike e Hillsfar nonché due giochi per console (Warriors of the Eternal Sun per Megadrive e Order of the Griffon per PC Engine) poi questi simpatici giovinotti devono aver impressionato favorevolmente qualcuno, dato che sono stati incaricati della realizzazione dell'incredibile Eye of the Beholder (e relativo secondo capitolo): Bei tempi, quelli: ogni volta che arrivava un gioco della SSI in ufficio erano mazzate per accaparrarselo (e EotB ce l'ho a casa io). Poi sappiamo tutti come è andata a finire: arrivati al terzo Beholder i Westwood hanno alzato i tacchi, è arrivata la Virgin e come per magia s'è visto l'ormai antico Lands of Lore (mentre Eye of the Beholder III veniva commissionato a un team tedesco il quale ha prodotto l'aborto che noi tutti abbiamo avuto modo di vedere). Da lì è stata tutta una strada dritta fino al successo: combinando l'indubbio ingegno dei Westwood con la capacità della Virgin di creare una "personalità" agli sviluppatori (come è successo con Perry della Shiny) e renderli simili alle popstar, sono saltati fuori giochi sempre più carini e venduti sempre meglio, come Dune II, Kyrandia (1, 2 e 3), Command & Conquer e così via. Il resto, come si dice, è storia.

MA

lungo impermeabile di tale McCoy, prototipo di Blade Runner passionale ed emotivo che non può non richiamare alla memoria, in modo piuttosto evidente, la figura di Deckard. E via subito con una doverosa precisazione: il gioco non solo è ambientato, ma trae la sua sostanza da quello stesso "universo" che abbiamo credo tutti avuto modo di conoscere.

Anche se con parti minori, personaggi chiave come quelli di Sebastian, Gaff, Tyrell e, soprattutto, Rachael, prenderanno parte all'intera vicenda, che si snoda parallelamente a quella del film. Il solo Deckard, per ragioni di diritti legati alla persona di Harrison Ford, non è stato in alcun modo contemplato - almeno in modo diretto, visto che la sua "presenza" la si finisce per avvertire per l'intero susseguirsi degli eventi. Detto questo, sotto con una prima definizione dell'avventura che, pur non avendo io stesso avuto modo di "giocare" nel vero senso della parola (ed essendo quindi ancora piuttosto confuso al riguardo), dovrebbe quantomeno



Due immagini tratte dall'angosciante introduzione - splendidamente riprodotta sui nostri monitor (come chiunque abbia visto il film avrà sicuramente capito).

mettere anche voi sulla buona strada per poter comprendere come gli Westwood abbiano inteso la loro personale sfida: "Blade Runner non voleva assolutamente essere la solita avventura grafica basata sul semplice risolvimento di rompicapi più o meno complessi. E non volevamo nemmeno ricadere in qualcosa che fosse semplicemente etichettato come film interattivo. Blade Runner sarà la prima vera avventura in cui al giocatore sarà affidata la gestione e lo sviluppo di una trama cinematografica non lineare e con ampissimi ambiti di discrezionalità. Il centro di tutto non saranno gli enigmi, ma le decisioni: le innumerevoli scelte e prese di posizione che segneranno l'evolversi della vostra partita".

## MY NAME IS RACHAEL

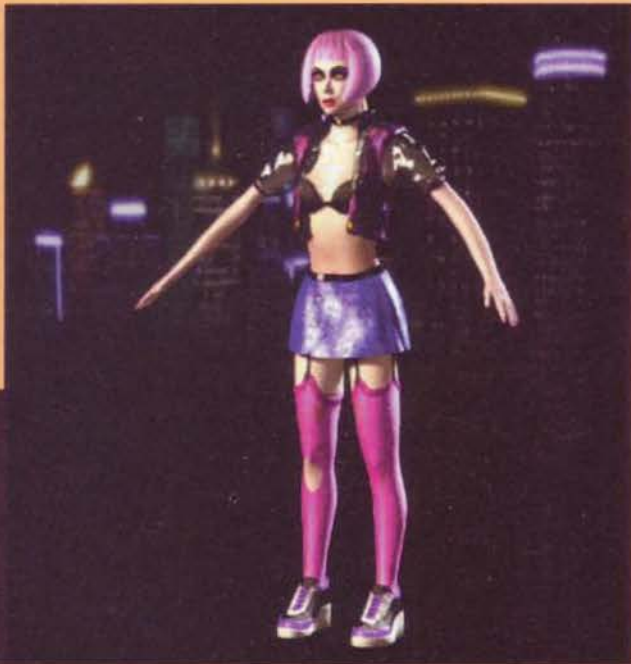


Nel tentativo di spiegare una tale affermazione, credo che la strada più semplice per venire a capo sia forse quella di rifarsi al concetto di "rigiocabilità" che, in *Blade Runner*, sarà una delle caratteristiche portanti dell'intero prodotto. Pur non essendo la prima avventura a proporre "finali differenziati", il modo in cui le vostre azioni influiscono sull'esito degli avvenimenti merita senza dubbio un approfondimento. Come già detto, voi siete McCoy, il cui compito è



Come da copione sta piovendo, ma da questa immagine non si riesce ad accorgersene. Dovete fidarvi: l'effetto finale è assolutamente eccezionale.

Quelle che vedete qui raffigurata è Lucy, una giovanissima replicante super sensuale che viene definita come "pleasure model". Nonostante lo sguardo innocente e l'aria un po' sbarazzina, si rivelerà ben diversa da quello che sembra.



Quest'immagine lascia intravedere (molto alla lontana) uno dei pochissimi difetti di codice sui quali gli Westwood stanno ancora lavorando: lo sgranamento dei personaggi quando si avvicinano al primo piano. Assicurano comunque di sapere come risolverlo...

Bisogna riconoscerlo: immagini simili, fino a qualche tempo fa, sarebbero stati sinonimo di grafica e movimenti precalcolati... Non per gli Westwood: tutto in tempo reale!



quello di rintracciare e ritirare (sinonimo di terminare) un gruppo di replicanti sovversivi intenti a trovare la combinazione mancante del frammento di DNA che consentirebbe loro di estendere il proprio arco di vita. L'intera avventura può quindi essere affrontata seguendo quelle che sono le direttive della vostra agenzia: sparare a vista (cosa in cui riesce benissimo la vostra alter ego al femminile, tale Crystal Steele - che trovate anche in una delle immagini qui in giro). Ma, un po' come succedeva nel film, cosa succederebbe se il nostro McCoy iniziasse a interrogarsi sulla legittimità della rivolta dei replicanti, magari finen-

Una mappa della downtown di Los Angeles del 1999. Anche se le circa 130 locazioni non sono facilmente distinguibili, è qui si sviluppa il cuore dell'avventura.



do per innamorarsi di una di loro... Beh, ecco che le cose cambiano - e in modo tutt'altro che marginale! A supportare una simile impostazione, un'altra caratteristica degna di menzione: nel gioco ci sono circa una sessantina di personaggi; di questi, solo un numero minimo sono sempre e comunque replicanti, piuttosto che umani, mentre ne esistono un numero variabile che, di volta in volta, possono rivelarsi uno o l'altro, piuttosto che semplici simpatizzanti di una delle due fazioni. Come comportarsi con ciascuno di essi...? Eccoli arrivati a destinazione, questo è il fulcro del gioco: a voi, alla vostra sensibilità e determinazione, o ogni vostro eventuale scrupolo, la risposta.

"Ma, in questo modo, non sarà tutto troppo guidato?" - è stata la mia prima obiezione. Il barbuto Dave ha allora così rintuzzato: "come avventura non



Lo spinner di McCoy sta atterrando per un sopralluogo a Chinatown, o forse sta decollando - poco importa.

## NE RESTERA' SOLO UNO!

See, dicono tutti così. E una volta tanto non è del tutto fuori posto: una delle iniziative più originali dei Westwood Studios si chiama proprio Sole Survivor. Legato contemporaneamente al crescente (e oramai cresciuto) fenomeno dei giochi on line e soprattutto al background seguitissimo di Command & Conquer, Sole Survivor è l'uovo di Colombo: prendete un campo di battaglia tipico di C&C, e piazzateci una cinquantina di unità. Beh, che c'è di nuovo? Semplicissimo: di quelle cinquanta unità a disposizione, quelle controllate da voi si riducono a... una. Sole Survivor è in pratica una specie di arcade nel quale si può giocare in 50 contemporaneamente (grazie alle meraviglie di Internet), dove vince chi rimane in piedi per ultimo dopo aver sconfitto tutti gli altri. Per intenderci, una specie di royal rumble a bordo di carroarmatini nel deserto (o chissà dove) che devono farsi fuori, raccogliere power-up e formare alleanze momentanee per uscire dai pasticci. Il tutto con la grafica, il sonoro e l'engine di Command & Conquer. Però!

MA



Siamo nel cuore del quartiere cinese: una delle zone più importanti ai fini dell'avventura, nonché una delle più pericolose.



Altro giro altro regalo... Le locazioni di gioco sono in effetti così dettagliate che già la semplice esplorazione dei diversi ambienti riesce a tenere incollati al monitor (le avete notate le due danzatrici olografiche (o vere che siano) nelle campane di vetro?).

vuole e non sarà difficile, secondo quei parametri con cui siamo soliti valutare questo genere di prodotti. Quello che vogliamo proporre al nostro pubblico è una vera esperienza interattiva che lo veda effettivamente protagonista. Nonostante questo, comunque, non mancheranno alcune sequenze in cui le vostre capacità di deduzione e di analisi verranno messe a dura prova, così come quelle di reazione e reattività. Abbiamo predisposto una computer per le analisi fotografiche che rispecchia fedel-

mente quello del film: sarà solo attraverso un suo attento utilizzo che potrete scoprire alcuni degli indizi più importanti ai fini del gioco; non è comunque detto che sia necessario individuarli tutti, ma sappiate che, in questo caso, potreste ritrovarvi sorprese più o meno gradite nel corso di uno dei cinque atti in cui abbiamo voluto suddividere l'avventura. Il secondo aspetto cui facevo riferimento riguarda invece la possibilità di tentare un conflitto a fuoco nel corso del gioco; questa, in effetti, è una possibilità che vi viene concessa in ogni circostanza - potete cioè decidere di eliminare un po' chi volete, con le conseguenze che ogni vostro gesto potrà comportare - anche se in alcuni casi dovrete

verso non sono semplici sprite, ma "creature poligonali" calcolate in tempo reale... Una simile scelta, già di per sé tecnologicamente rivoluzionaria, viene ancor più esaltata dalle ambientazioni cupe e decadenti della Los Angeles del ventesimo secolo: avete presente quell'aria fastidiosamente appiccicosa di pioggia acida, quegli scarichi fumosi di chissà quale sgangherato impianto di riciclaggio, piuttosto che tutti quegli scorci cyber-fatiscanti della Chinatown del futuro che hanno contribuito a consacrare la scenografia di Blade Runner come una delle più oppressive e intense della storia del cinema? Bene, perché è proprio in locazioni così magnificamente riprodotte dai maestri artisti della Westwood che si muoverà il nostro baldanzoso McCoy e il resto dei personaggi, tutti realisticamente soggetti agli incredibili giochi di luce offerti da un'illuminazione quasi sempre non uniforme e da tutta una serie di effetti grafici che rendono quest'avventura un'esperienza visiva assolutamente unica nel suo genere.

Le immagini che trovate in queste pagine dovrebbero supportare in modo sufficientemente valido quanto sto dicendovi, anche se non c'è verso che fotografie statiche rendano il giusto merito a quanto ho potuto vedere con i miei occhi durante la dimostrazione del gioco.

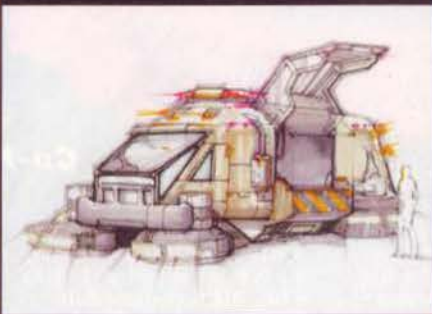
Per dovere di cronaca, l'incredibile engine ha

ancora un punto debole: il dettaglio dei personaggi in movimento qualora si trovino in primo piano, che tende in certi frangenti a spixelarsi in modo non del tutto convincente. In risposta alla mia osservazione ho ricevuto il ragguglio che si tratta, sostanzialmente, solo di calibrare l'intensità delle sorgenti luminose, dal momento che sono queste a "sparare" troppo e mettere quindi in risalto particolari che andrebbero invece in penombra - un problema, quindi, che dovrebbe essere, se non del tutto rimosso, quantomeno smussato nella versione finale. Per poterlo verificare di persona, in ogni caso, non dovremo nemmeno attendere troppo, visto che l'uscita del gioco è prevista per il prossimo novembre e alla Westwood, almeno questa volta, sembrano decisamente convinti della cosa. Ci sarà da credergli? Noi la copertina l'abbiamo già tenuta bloccata...

Max



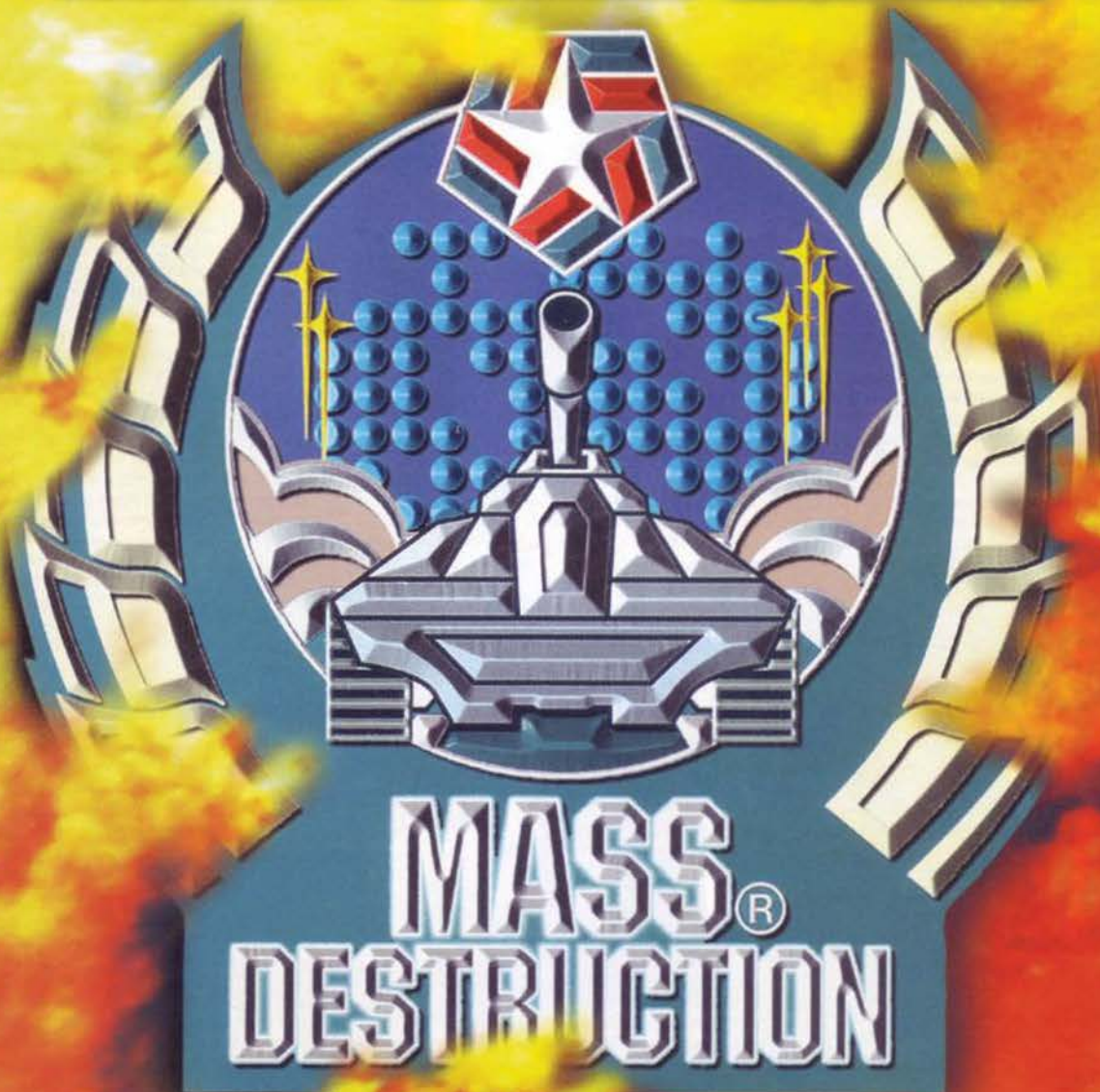
Un interessante modello su carta di uno spinner a propulsione con il quale spostarsi per i cieli trasudanti umidità di LA versione nuovo millennio.



necessariamente colpire per difendervi..."

Se di questo secondo tipo di sequenza non ho potuto vedere nulla dal vivo, sono rimasto semplicemente affascinato dall'analizzatore fotografico ("enhance fifteen thirty-seven"; mi sveglio spesso, ancora oggi, con la splendida colonna sonora di Vangelis); il modo in cui è possibile zoomare sui vari particolari, l'aggiornamento del monitor, la possibilità di ruotare l'immagine... Strepitoso, datemi retta! Passiamo quindi agli aspetti tecnici, dicendovi subito come quel geniaccio di Mike Legg (lo stesso programmatore al quale dobbiamo la trilogia di Kyrandia) abbia tirato fuori dal cilindro qualcosa di veramente speciale. Blade Runner viene definito dagli stessi Westwood come la prima avventura 3D in tempo reale. Cosa significa, in parole povere? Abbastanza semplice: che, pur trattandosi in definitiva di un'avventura in terza persona (con il protagonista in primo piano sullo schermo, tanto per intenderci) i fondali e tutti i personaggi che vi si muovono attra-

# MISSIONE: DISTRUGGERE!



**MASS®  
DESTRUCTION**



Requisiti del sistema - Windows:

Processore	486DX66 o superiore
CD-Rom	Doppia velocità
Memoria	8MB Ram (4,5 MB liberi)
Monitor	640X480,256 colori (8 bit)
Audio	8-bit, MPC compatibile
Sistema	Windows 3.11 o Windows 95

**BMG**  
INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214  
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

La Fantasia, il Gioco e  
lo Spettacolo. Alla scoperta  
di IMMAGINARIA '97:  
le Sorprese, le Anteprime e le  
Novità dal mondo del divertimento.

Dimostrazioni, gioco libero e tornei di Giochi di Ruolo,  
di Simulazione, con le Miniature, di Carte e di Dadi.

Finali nazionali di Giochi di Ruolo.

Giochi di Ruolo "live".

Incontri esclusivi con Ospiti d'eccezione.

LA GRANDE FESTA DEL GIOCO

# IMMAGINARIA

97

STRATELIBRI

AVALON

NEMOMINIATURE

SABATO

13

SETTEMBRE

**PALALIDO MILANO**  
PIAZZA STUPARICH 1

MM 1 Lotto (Linea Rossa)

Orari: Sabato e Domenica 09,00/24,00 (orario continua-  
to) Prenotazioni: Avalon Milano Via Settembrini 20  
Tel. 02/29400410 Per informazioni: Stratelibri srl  
Via Frigia 25 20216 Milano Tel. 02/2707151 (Uff. Marke-  
ting) Fax 02/2576717 E-mail stratelibri@interbusines.it

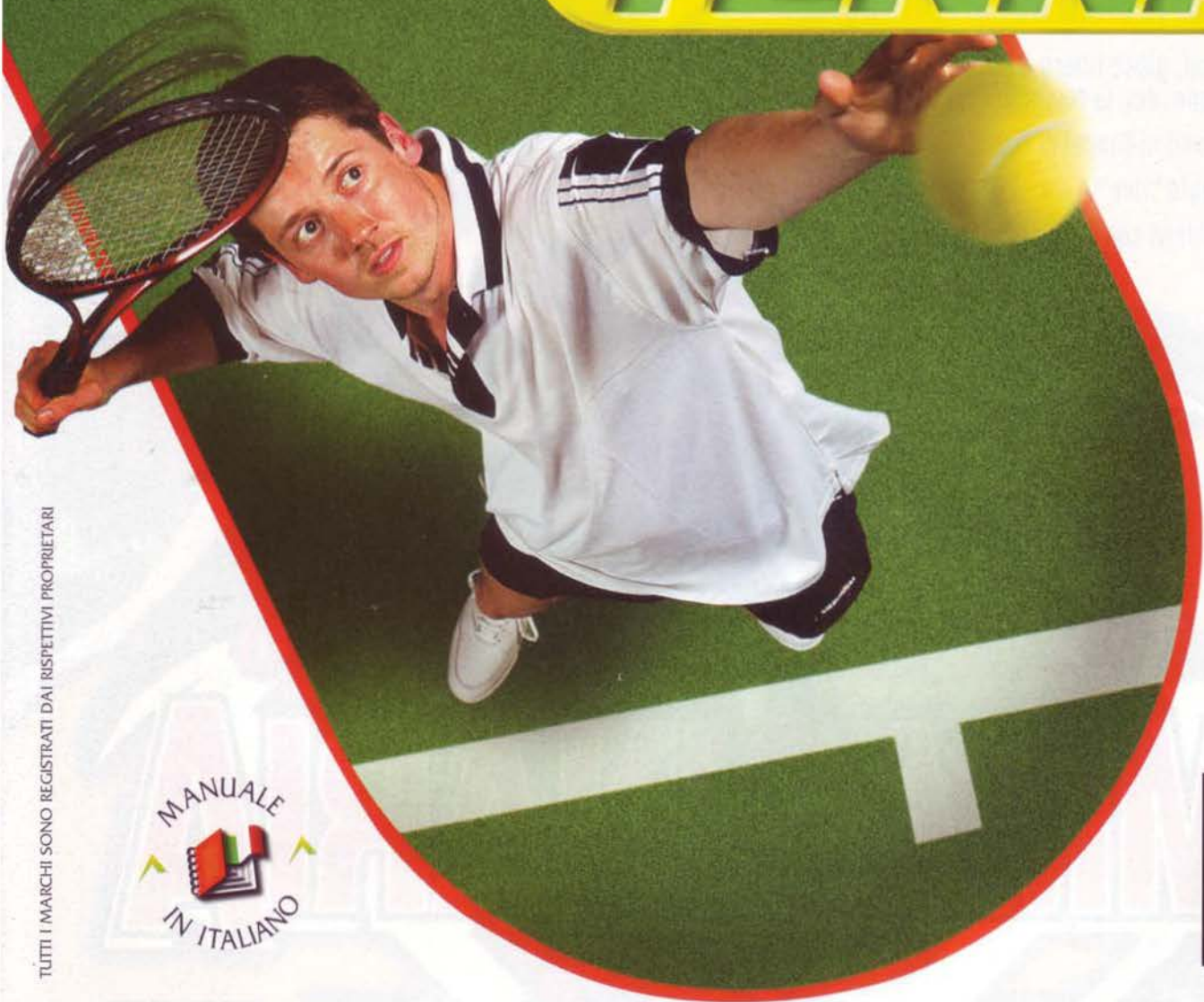
DOMENICA

14

SETTEMBRE

# actua

# TENNIS



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELTA



## È UN ACE !!

Rispolvera la vecchia racchetta del "babbo" e libera le palline dalle ragnatele perché...  
...ecco il terzo arrivato dell'acclamata serie Actua Sports: ACTUA TENNIS!!

Contiene tutte le caratteristiche che hanno portato al successo gli altri titoli Actua:  
l'animazione dei giocatori si basa sulla recentissima tecnologia "motion capture";  
le partite saranno giocate su campi reali e a 3D, offrendoti diversi angoli di visuale  
oltre che l'opzione replay.

**CD-ROM**

MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

WIN '95, DOS,  
PROCESSORE:  
MINIMO PENTIUM 75,  
CONSIGLIATO PENTIUM 120,  
16 Mb RAM WIN '95,  
8 Mb RAM DOS.

- PSX

£ 89.900

Numero Verde  
167-821177

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



# UN FENOMENO CHIAMATO LARA

**E' nata come un  
semplice personaggio,  
seppure azzeccato, ed è  
diventata quasi un  
fenomeno di costume.  
Adesso torna nella sua  
forma originale, sui  
nostri monitor: signore  
e signori, ecco a voi  
Lara Croft in Tomb  
Raider 2...**



UN FENOMENO  
CHIAMATO LARA



Ne ha fatta di strada la piccola Lara, da quando occupava soltanto i sogni di una fetta di videogiocatori correndo e sparando a due mani negli intricati labirinti di Tomb Raider: dimostrazione lampante che, quando il personaggio è azzeccato, è in grado di trascendere i limiti del proprio media (in questo caso i giochi). Lara ha avuto la sua consacrazione nel mondo "reale", guadagnandosi addirittura una copertina sulla popolare rivista britannica The Face e facendo da ideale spalla agli U2 durante i loro concerti. Ma adesso tocca di nuovo a noi, e siamo lieti di riprendercela (in senso metaforico): Tomb Raider 2, protagonista Lara Croft, a novembre sui nostri monitor. Vista la popolarità del personaggio e, di conseguenza, del gioco, se la Eidos decidesse di far uscire un



semplice upgrade dell'originale, con qualche nuovo nemico e nuovi livelli, se ne venderebbero ugualmente centinaia di migliaia di copie, e tutti sarebbero più o meno soddisfatti. Invece, pare proprio che non sia così, visto che i miglioramenti alla struttura di gioco sono tali e tanti da far diventare Tomb Raider 2 qualcosa di più che un semplice sequel, alme-



## LARA E I SUOI AMICI



Tomb Raider 2 offre una rinnovata e senza dubbio pingue schiera di cattivi e nemici vari: ragni, cani, tigri, orsi, squali assassini, murene e tanti scagnozzi armati fino ai denti sono solo alcuni degli ostacoli forzati che incontrerete durante il gioco. Sembra inoltre che, come sempre ci sentiamo ripetere, l'intelligenza artificiale di queste creature sia stata oggetto di profondo studio, e quindi scordatevi di avere a che fare con avversari un po' idioti che non si schiodano dalla loro area personale di dieci metri quadrati. In Tomb Raider 2 i nemici vi fanno sentire il loro fiato sul collo e sono in grado di effettuare quasi tutti i movimenti di Lara, cosa che gli permetterà, ad esempio, di venirci dietro se salite su una scala o se vi arrampicate su di un muro. Queste immagini vi offrono un assaggio della carneficina che vi si prospetta: mano alle pistole e state in guardia.



Tomb Raider 1

Tomb Raider 2



no sulla carta. Il titolo completo sarà Tomb Raider 2 - Dagger of Xian: che significa? Dagger significa pugnale e, nella fattispecie, pare che questo particolare pugnale fosse stato di possesso di un ignoto tiranno Tibetano, che tanto tempo fa venne spodestato e ucciso da alcuni monaci guerrieri. Pare inoltre che questo oggetto sia molto ambito: nascosto da qualche parte nella Muraglia Cinese, è ricercato da diversi gruppi più o meno sovversivi, tra cui la fantomatica Fiamma Nera, che vorrebbe recuperarne i poteri mistici. La leggenda narra infatti che "colui che affonda il pugnale nel profondo del suo cuore sarà illuminato dal potere del drago". Tutto ciò ci traghetta direttamente al primo livello del gioco, che vedrà Lara proprio alla ricerca di una misteriosa tomba, localizzata in qualche sotterraneo posto nel sottosuolo della Grande Muraglia, nel





Evidentemente alla Eidos, quando qualche character designer grassoccio e occhialuto, rinchiuso in un stanza buia a fumare sigarette e bere caffè, tra un'occhiata al monitor e una al calendario di Playboy ha avuto l'illuminazione divina e ha creato Lara Croft (e con questo ho fatto segnare il record mondiale di stereotipi), hanno subito capito che sarebbe stato qualcosa di grande. Non a caso, fatto piuttosto raro nel campo dei videogiochi, di Lara si conosce praticamente tutto, dalle misure dei fianchi alla data di nascita. Fatto piuttosto raro semplicemente perché, di solito, a nessuno interessa niente di quanti anni abbiano o di quanto siano alti dei personaggi fittizi, ma si vede che in questo caso la prorompente (ehm...) della signorina Croft l'abbia fatta da padrone. E quindi, anche se non potrete mai vederla in topless, d'ora in poi saprete tutto di lei, fatta eccezione per il numero di telefono (per quello ci vediamo l'aprile prossimo). Ecco qua:



**Data di nascita:** 14 febbraio 1967  
**Luogo di nascita:** Inghilterra  
**Altezza:** 170 cm  
**Peso:** 55 Kg  
**Misure:** 96 (seno), 55 (vita), 86 (fianchi)  
**Capelli:** Castani  
**Occhi:** Castani  
**Segni particolari:** saltano all'occhio senza bisogno di dirveli...



In sostanza, i programmatori della Core Design hanno cercato di inserire tutti i miglioramenti possibili, senza però snaturare un gioco, e soprattutto un personaggio, che è risultato così amato. Per loro stessa ammissione, i membri del team di sviluppo hanno inserito nel sequel tutte quelle idee che erano già affiorate nel corso della creazione del primo Tomb Raider, ma che per forza di cose (limitazioni tecniche o cronologiche) non erano poi state incluse. Allo stesso modo, Lara è cambiata ma non troppo, perché era l'elemento fondamentale per mantenere intatto il "look and feel" che ha reso così popolare questa serie (perché ormai di serie si tratta). Quindi i livelli saranno più numerosi, più vari e più ampi, e soprattutto meno angusti e claustrofobici dell'originale, venendo un po' meno al richiamo del titolo stesso (anche se una tomba è effettivamente presente nel livello della Muraglia Cinese). Gli effetti di luce saranno completamente nuovi, cosa che dovrebbe dare un impatto deciso all'aspetto grafico: se prima tutta l'illuminazione era precalcolata, ora ogni oggetto genera un'ombra fisicamente corretta, e si possono creare aree buie che vanno quindi esplorate con maggiore cautela, o con l'aiuto di qualche oggetto luminoso come i flares: si tratta di un genere di miglioramento grafico che incide non poco sul gameplay, non trovate?

tentativo di recuperare il famoso pugnale. Da qui, la nostra si ritroverà a indagare su di un misterioso mentecatto di nome Callistro, di professione mago e residente a Venezia. Così, nel livello seguente, Lara si aggirerà tra le calli e i ponti della magica città lagunare, proprio alla caccia della magione di Callistro. Qui, tra passaggi segreti nascosti dietro giganteschi dipinti, e porte invisibili azionate da candelabri e altri soprammobili, Lara dovrà ricercare gli strumenti del defunto mago, anch'essi oggetto di grande interesse dalle stesse combriccole che vorrebbero mettere le mani sul pugnale. Il terzo livello sarà invece incentrato su una nave sommersa, dove pari riposi lo spirito del vecchio Callistro. Da tutto ciò potete già immaginare che le movenze della bella Lara hanno subito un deciso restyling, visto che ora la nostra cacciatrice può arrampicarsi sui muri e nuotare con maggiore disinvoltura, oltre a risultare più realistica nei movimenti e nell'aspetto. Ad esempio, la coda di cavallo dell'eroina si sposta durante la corsa, il corpo è dotato di movenze più naturali, e soprattutto il guardaroba Lariano (aggettivo di nuova coniazione) sarà più vasto, e potremo vedere quindi tanti nuovi vestitini fasciare le vertiginose curve della signorina Croft. Tutto ciò comporta anche che grosse porzioni dei vari livelli saranno costituite da



scenari all'aperto, un'altra delle novità da più parti richieste. E come potrebbero mancare le nuove armi e una schiera di nuovi cattivi, più o meno "bestiali", contro cui far fronte? Insomma, le novità sono parecchie e piuttosto sostanziali: certo, non ci troveremo di fronte a una rivoluzione, anche perché non ce n'è alcuna necessità, in virtù del famoso adagio "squadra che vince non si cambia".

L'engine poligonale è ovviamente rinnovato, capace di muovere più poligoni e studiato per funzionare al meglio con le schede accelerate: il primo Tomb Raider era già una gioia per gli occhi con la patch per 3Dfx, ma in questo caso avremo versioni del gioco specificamente studiate per diverse schede. Il risultato, posso già dirvelo, è decisamente buono, come testimoniava anche la piccola folla che attorniava il mega-screen di Tomb Raider 2 che la Eidos aveva messo in piedi all'E3 di Atlanta. Vi potrà anche interessare che Tomb Raider sarà ora nativo Windows 95 (niente DOS, quindi) e che uscirà soltanto per PC e PlayStation: il fatto che il Saturn sia stato taglia-

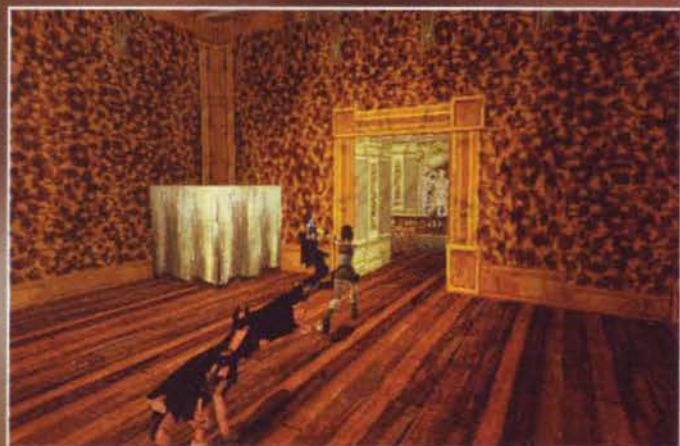
## UN FENOMENO CHIAMATO LARA



to fuori è indice dell'alto standard tecnico deciso per il gioco (senza nulla togliere alla console di casa Sega). Insomma, le novità sono parecchie e tutte stuzzicanti, anche se è lecito aspettarsi qualche sorpresa, visto che alla Eidos sembrano avere la bocca cucita quando si tratta di questo gioco: già ad Atlanta non si poteva che provare un demo del livello di Venezia, e nient'altro, mentre i vari press kit che sono stati distribuiti non erano certo prodighi di informazioni sul gioco. Evidentemente, consci del fatto che un titolo come Tomb Raider 2 si vende da solo, i nostri amici inglesi hanno in mente di

ancora ben chiare, ma se di Lara Croft ne hanno fatta una, non dovrebbe essere difficile farne un'altra. E a questo punto veniamo alle sensazioni di gioco pure e semplici: una delle più frequenti critiche mosse al primo Tomb raider riguardava il sistema di controllo, che infatti è stato migliorato e reso più semplice e razionale. Il livello di Venezia, l'unico che ho potuto provare direttamente, è davvero spettacolare e denota un certo studio architettonico sulla città lagunare, visto che non soltanto le strutture, ma anche i colori dei palazzi sembrano accuratissimi. Lara è sempre lei, bella da vedere come al solito, ma meno "robotica" rispetto all'originale. La possibilità di usare corde per arrampicarsi, di scalare pareti, di nuotare con disinvoltura disponendo anche di una pericolosa fiocina (e di una bellissima tuta da sub) sono tutti elementi che accogliamo con piacere. Quello che conterà di più, comunque, sarà il design dei livelli, e le premesse positive ci sono tutte anche in questo caso.

Arrivati a questo punto, lasciatemi aggiungere una nota finale di soddisfazione



per noi Pcisti: la versione accelerata del gioco è decisamente più bella di quella per PlayStation, che è pur sempre in bassa risoluzione e non può godere delle texture vellutate che si notano, soprattutto, con l'aiuto del chipset Voodoo. Le statistiche dicono che Tomb Raider ha già venduto oltre 3 milioni di copie in tutto il mondo, senza considerare che l'uscita del gioco sul mercato giapponese è avvenuta con notevole ritardo. La Eidos, quindi, si ritrova per le mani l'ennesimo capolavoro annunciato e, soprattutto, un titolo che promette di sbancare i mercati: è proprio il caso di dire che la Core Design ha colpito ancora, seppur con un certo anticipo.

Jacopo Prisco

mantenere viva la curiosità dei giocatori sino all'ultimo. Vi posso però già anticipare un paio di chicche che sembra dovrebbero essere incluse nella versione finale del gioco: primo, l'agognato supporto multiplayer, che in realtà è ancora in fase di studio. Il pericolo, in questo caso, è di rendere Tomb Raider un semplice spara e fuggi, cosa che non è e non vuole essere, perciò i programmatori stanno cercando di trovare uno scenario che li soddisfi, nel qual caso l'opzione verrà inclusa (e sarà così, credetemi). Secondo, pare che i cambiamenti estetici del personaggio principale non si limiteranno agli indumenti, ma alla persona fisica essa stessa! Avrete sicuramente notato le due simpatiche signorine che affiancano Lara nell'immagine introduttiva di questo articolo: beh, sembra che in determinate fasi del gioco vi troverete a controllarle direttamente. Che sia la nascita di qualche nuovo mito? E' presto per dirlo, anche perché le cose su questo punto non sono





# SPARTRACET

## 3 SPECIE IN CONFLITTO E UN SOLO LEADER:

# TU!

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELTA

### CD-ROM

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

#### REQUISITI TECNICI:

PENTIUM 60, 8 MB RAM (16 MB  
PER L'OPZIONE MULTI-PLAYER),  
WIN '95, SVGA, MOUSE,  
LETTORE CD-ROM 2X.

£ 99.900



Davidson.

Teaching Tools From Teachers

STRATEGIA IN TEMPO REALE,  
AMPIE ED AVANZATE POSSIBILI-  
TÀ DI CONTROLLO E CONFIGU-  
RAZIONE, 30 DIFFERENTI MIS-  
SIONI SU DIFFERENTI PIANETTI  
ED INSTALLAZIONI, MAPPE  
256X256 CHE GARANTISCONO  
UN'AREA DI GIOCO 4 VOLTE  
SUPERIORE A WARCRAFT.

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

Numero Verde  
167-821177



Per chi ama "fare i peli"...

Mad Catz, precisione millimetrica

...effetto realtà



<http://www.madcatz.com>

Mad Catz è il volante analogico per Pc e compatibili più venduto in Italia, ideale per i giochi di guida e per i simulatori di volo.

Servizio di assistenza telefonica, via e-mail e online.



3D PLANET S.R.L.  
Società di importazione e distribuzione di videogiochi e accessori per Pc e console.

Via DEI PLATANI, 7  
20090 - BUCCINASCO (MILANO)  
TEL. 02/4473949

Kit completo di pedaliera



# F1 Racing

SIMULATION

**Ubi Soft polverizza i vecchi standard della Formula 1!**

- Cockpit, sfondi e paesaggi reali
- Nessun effetto "clipping"
- Pit stop in 3D
- Giocabile anche in visuale esterna
- Messaggi radio dai box
- Multiplayer



Distribuito da 3D Planet  
Tel. 02/4473949 - Fax 02/45101548



© 1997 Ubi Soft - Tutti i marchi citati appartengono ai legittimi proprietari.

Vuoi saperne di più? Compila e spedisce questo tagliando (T) a: Ubi Soft - Via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano - Tel. 02/861484 - email: ubisoft@ubisoft.inet.it - www.ubisoft.com

Nome e Cognome .....

Via e Numero civico .....

CAP ..... Città ..... Provincia .....

Tel. .... Fax ..... e-mail .....

Processore ..... Ram ..... Possiedi una scheda 3D  sì  no Se sì quale .....

# LA UBISOFT TORNA AL VOLANTE

Dopo l'acclamato POD, la dinamica software house francese ci offre un'altra interpretazione del gioco di guida: F1 Racing Simulation. Sarà abbastanza per insidiare il trono dell'intramontabile GP2 e di Formula 1 della Psygnosis?

Sono sempre stato un fanatico dei giochi di guida, e questo ormai è abbastanza chiaro, ma soprattutto sono sempre stato un fanatico delle simulazioni di Formula Uno, dai tempi di Formula 1 GP o Grand Prix Circuit su Amiga, anzi dai tempi di Pit Stop su C64, anzi dai tempi di Pole Position su VCS 2600! In fondo l'evoluzione di questo genere di giochi è stata sempre molto lineare: con il passare degli anni le simulazioni automobilistiche si avvicinano sempre di più alla realtà, sia a livello di struttura di gioco sia a livello estetico, ed è in fondo esattamente ciò che i gioca-



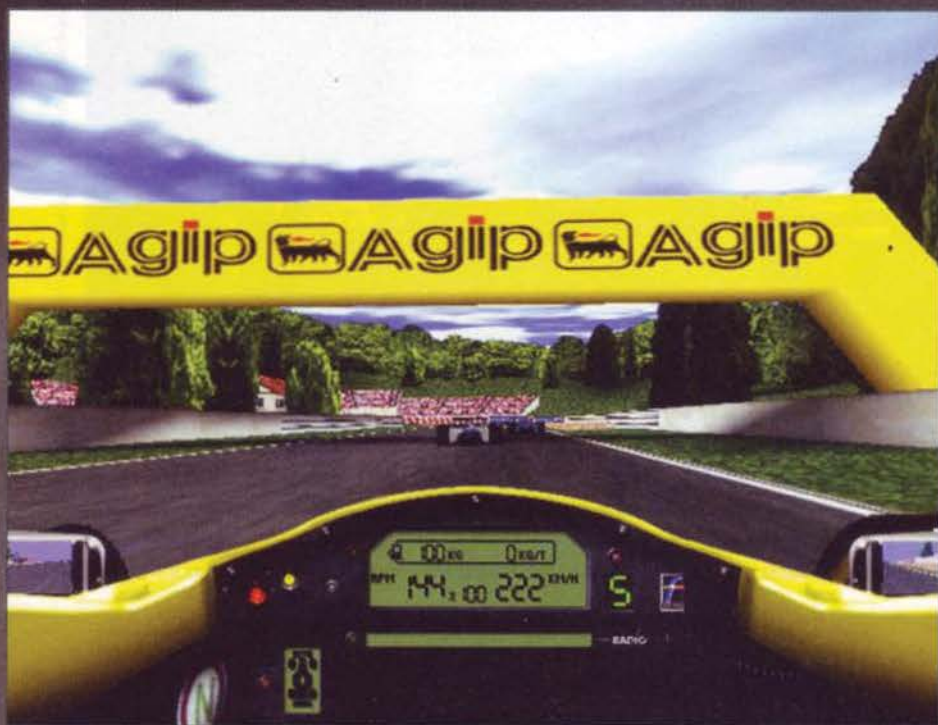
Il veloce circuito di Hockenheim comprende anche un paio di strette chicane come questa: notate anche la sovrapposizione in puro stile televisivo...



Ecco a voi le tribune e un assaggio di lens flare...

tori desiderano. Non ci vogliono quindi grandi idee, ma semplicemente una buona tecnica.

Oggi, grazie soprattutto alle schede 3Dfx (e alle licenze della FIA) possiamo avere sui nostri monitor qualcosa che ricorda molto da vicino l'immagine televisiva, e questo F1 della Ubisoft è un ulteriore passo avanti su questa strada, inaugurata proprio da GP2 e Formula 1 della Psygnosis. Indovinate un po' dove ho visto questo gioco per la prima volta? Bravi,



Siamo nel cruscotto di una Minardi, tra i verdi alberi del circuito di Hockenheim: come potete notare anche le varie sponsorizzazioni sono state fedelmente riprodotte.



Piove! Oltre al panorama, cambia radicalmente anche il comportamento della vettura, che richiede una delicata fase di assetto.

proprio all'E3 di Atlanta, dove la Ubisoft lo aveva montato in un bellissimo cabinato tipo coin-op (assieme a POD): l'impressione è stata subito buona, e quello che salta all'occhio immediatamente è l'impostazione decisamente "non-arcade" di questo titolo, che va quindi paragonato più al capolavoro di Geoff Crammond che non al controverso racer della civetta. L'engine poligonale è proprio una versione riveduta e corretta di quello di POD, anche se questa volta non sono previste versioni non accelerate, e sarà necessaria in tutti i casi una scheda 3D (3Dfx o PowerVR) per far girare il gioco. Le credenziali di F1 sono promettenti: licenza ufficiale FIA (anche se, purtroppo, per la stagione '96), sovrimpressioni stile FOCA, pubblicità originali lungo la

Il circuito di MonteCarlo; notate la corretta illuminazione della pista, con alcuni sprazzi di luce e di ombra davvero suggestivi.

Ancora MonteCarlo, con il Casino Municipale in bella vista: manca solo, per forza di cose, il classico Diabolo fiammante parcheggiato giusto davanti.



pista, diverse telecamere piazzate sui tracciati, cruscotti differenziati per le varie monoposto e possibilità di comunicare con i box. Ovviamente esistono le solite due modalità principali, la Arcade per chi non vuole sporcarsi le mani sull'assetto della monoposto, e la Simulazione per chi invece vuole controllare tutto, dall'inclinazione degli alettoni ai rapporti del cambio. Quest'ultima comprende anche tre differenti livelli di difficoltà generale. Le regolazioni della macchina vi consentono di modificarne l'assetto nei minimi particolari: i rapporti del cambio sono fondamentali per assicurare il giusto tiro nelle curve lente così come un sufficiente allungo nei rettilinei; il rapporto di direzione regola l'angolo di sterzata del volante con quello delle ruote e così, come nel caso della prima marcia, va tarato sulla curva più lenta del circuito; la ripartizione della frenata influisce sull'entrata in curva e determina il comportamento sottosterzante, neutro o sovrasterzante della vostra vettura; gli alettoni, ovvero le appendici aerodinamiche, determinano il carico della monoposto e di conseguenza modificano la sue caratteristiche di aderenza e tenuta di strada; infine, la quantità di car-

## PROPRIO COME LA TV

Queste foto testimoniano il grande lavoro che sta dietro al gioco, soprattutto in termini di realismo. Ogni circuito è infatti riprodotto su schermo con il massimo dettaglio possibile, tanto che non solo le scritte pubblicitarie e le tribune, ma anche la stessa vegetazione è posizionata esattamente laddove si trova nella realtà. Per disegnare le varie piste e le monoposto, il team di sviluppo ha visionato e analizzato centinaia di ore di filmati della FOCA, riproducendo con grande perizia ciò che possiamo vedere, da telespettatori, alla TV. Ogni particolare è stato riprodotto da fotografie o immagini video, garantendo così una fedeltà senza pari. Le stesse macchine sono state oggetto di profondo studio, anche perché dovevano essere predisposte per "sfasciarsi" correttamente in caso di urti o incidenti. Sapremo dirvi presto se questo sforzo avrà pagato.



# LA UBISOFT TORNA AL VOLANTE

burante e il tipo di pneumatici sono la chiave per gestire al meglio qualifiche e gran premio. Oltre a queste regolazioni, che come nella realtà vengono controllate direttamente dal pilota, ne esistono altre che riguardano direttamente la meccanica interna della macchina: si tratta dei valori delle sospensioni e delle barre anti-rollo, dell'altezza della scocca, della regolazione dei paracolpi e degli ammortizzatori, e della campanatura delle ruote. Insomma, il livello di configurabilità non fa rimpiangere GP2, e il comportamento su strada della vettura risponde correttamente alle varie modifiche. Bisogna ovviamente tenere conto anche delle condizioni atmosferiche, che sono tre diverse: ho potuto vedere l'effetto della pioggia e, sebbene la scia lasciata dalle macchine non sia spettacolare come quella di Formula 1 della Psygnosis, l'atmosfera generale è perfetta, con una sorta di effetto fogging veramente realistico. E già che si parla di realismo, tutti gli avvenimenti che si possono verificare in gara sono riprodotti nel

## UNITED COLORS OF UBISOFT

Per assicurare un alto grado di realismo nella fisica di guida, la Ubisoft si è avvalsa della collaborazione di un ingegnere professionista che opera nel circus della Formula 1 al fianco di Jean Alesi. Questi si è occupato di seguire per intero lo sviluppo del gioco, garantendo così che tutti i parametri relativi alla macchina e la meccanica di guida fossero correttamente riprodotti. In seguito, il gioco è stato provato a lungo da un pilota della scuderia Benetton, che ne ha verificato le caratteristiche tecniche e si è assicurato che le varie modifiche di assetto incidessero correttamente sul comportamento della vettura. Questo sforzo ha indubbiamente pagato, e la sensazione di solidità tecnica data dal gioco è davvero ottima: praticamente è possibile esibirsi in ogni genere di "evoluzione" consentita da una monoposto, e anche con un semplice joystick l'impressione che si riceve è proprio quella di guidare una vera macchina da corsa. Ad esempio, il comportamento dell'auto è assolutamente realistico quando questa perde aderenza, magari per aver preso un cordolo a velocità troppo sostenuta o per un fenomeno di sovrasterzo legato alla potenza. Potete anche esibirvi in poderose derapate e addirittura far girare la macchina su se stessa intenzionalmente, sollevando una nube di fumo. Devo dire che raramente ho potuto provare una simulazione in cui fosse tanto curato il comportamento su strada delle vetture: il margine di errore concesso al pilota m'è sembrato così ben bilanciato, da poter vivere fino in fondo una piena ed esaltante sensazione di presenza e tensione fisica... Di più, da un gioco, non credo si possa chiedere.



Quando il traffico si fa pesante, è difficile evitare i tamponamenti; specie nelle strette chicane di MonteCarlo...



La curva del Loews non manca mai di fare le sue vittime, come del resto il casino dell'albergo stesso (abbiate pazienza, è tanto che non vado a giocare...).

Notate l'estensione del panorama (nessun effetto clipping) e la definizione del paesaggio: siamo a livelli fotografici!

gioco: la corsia dei box offre meccanici e attrezzatura in vero 3D, e vi troverete ad attraversarla forzatamente nel caso vi comportiate male, perché sono previste anche le penalità e la bandiera nera. La strategia di corsa si può appianare direttamente durante il gran premio grazie alla possibilità di comunicare con i box e, nel caso andaste a sbattere, preparatevi a gustarvi alcuni tra gli incidenti più spettacolari mai visti sul vostro monitor. Non ho potuto reperire i dati precisi riguardo alle parti della macchina effettivamente "staccabili", ma vi assicuro che, quando mi sono lanciato contromano sul rettilineo di Hockenheim a quasi 300 all'ora, rimaneva molto poco della Benetton di Alesi su cui calcolare i danni... purtroppo, se siete in vena di autoscontri, non è molto facile far sollevare le vetture da terra (come nella realtà), ma in quanto a pezzi di macchina che se ne vanno per aria non c'è problema. Anche se ho già citato Formula 1 della Psygnosis in un paio d'occasioni, mi sembra opportuno svolgere un confronto più approfondito tra questo titolo e quello della Ubisoft. Personalmente sono uno dei detrattori dell'arcade inglese, visto che i suoi fin troppo numerosi bug non mi sono mai andati giù: a questo proposito ho verificato subito che, pur dato l'acerbo stadio di sviluppo, l'intelligenza artificiale di F1 Racing sembra già a posto. Mi è capitato di girarmi proprio in mezzo alla pista, con Damon Hill su







Un altro bell'incidente: i segni del mistatto resteranno indelebili sull'asfalto.

Williams che mi seguiva a un paio di secondi: anche se non è riuscito a evitare l'impatto (infilando il suo musetto nella fiancata destra della mia macchina), nel giro di pochi attimi ha fatto marcia indietro ed è ripartito. Allo stesso modo, quando andate a dare fastidio agli avversari, questi modificano le loro traiettorie non solo al fine di conservare la loro posizione, ma anche per evitare un incidente. L'altro grande terreno di scontro non può essere che la grafica, settore in cui il titolo Psygnosis era eccellente: bene, anche in questo caso potrei già decretare la supremazia Ubisoft, visto che F1 Racing è una gioia per gli occhi, sotto tutti i punti di vista. La fluidità e la qualità delle texture sono ovviamente garantite dalla scheda 3Dfx, ma è netta la sensazione che l'engine muova un numero di poligoni superiore alla media. Inoltre, la grande accuratezza grafica che è stata riposta nella riproduzione dei circuiti, fa sì che ci si senta davvero in mezzo alla pista, visto che ogni cosa è al suo posto. Le visuali sono quattro in totale, due interne e due esterne, tutto più o meno giocabili. Il clipping è del tutto assente e, soprattutto, è presente l'opzione split-screen per sfidare un amico sul vostro PC: in alternativa si può giocare in rete o tramite modem con un massimo di otto partecipanti umani.

In definitiva, l'amaro in bocca rimane soltanto per il fatto che la licenza FIA risale alla stagione passata, perciò a Campionato '97 già terminato (visto che il gioco esce a ottobre) sarà fastidioso trovarsi addirittura con il lineup di due stagioni prima: fortuna che Schumacher, quantomeno, era già alla Ferrari. Da questo punto di vista la Psygnosis avrà un picco-



**CARS NOT RUNNING AFTER 7 LAPS**

L'elenco che sta per apparire in sovrapposizione, relativo alle auto fuori corsa, tra poco sarà destinato ad aumentare...

La Williams di Damon Hill: se siete suoi fan lo preferirete senza dubbio così, che non nella tristezza della sua attuale Arrows...

per godere al meglio di questa impostazione ci vorrà, oltre alla scheda, almeno un Pentium 133. Sono ovviamente supportati i vari volanti e volantini analogici e, se sarete in grado di allestire a casa vostra una specie di coin-op, magari con anche un bel paio di casse, l'esperienza sarà di quelle definitive. Nelle press release della Ubisoft, relative al gioco, si legge lo slogan "il miglior gioco di simulazione di Formula 1 mai apparso sul mercato", e fino a prova contraria non posso che essere d'accordo. La versione che ho provato includeva circa la metà dei circuiti, e non era ovviamente definitiva in quanto a intelligenza artificiale e completezza delle opzioni: anche così, però, non sono rimasto indenne al fascino del gioco, che mi ha lasciato quella piacevole sensazione di "ne voglio ancora" che tradotta in soldoni significa gran divertimento. Mentre vi scrivo la calura imperversa e agosto è appena alle porte: voi fortunelli, quindi, dovrete aspettare meno di un mese prima di mettere le mani su questo gioco, visto che come ho detto dovrebbe essere distribuito a partire dai primissimi giorni di ottobre. Non posso che darvi appuntamento alla recensione, quindi, a tra poco su questi schermi.

Jacopo Prisco



**D HILL 5**  
WILLIAMS RENAULT

**4**

**PER L'APERTURA  
DI NUOVI PUNTI  
VENDITA IN MILANO LA  
SOCIETÀ NEWEL S.R.L.**

# ASSUME: Commessi/e

**Profilo:** 22/25 anni, giovane appassionato di videogames e con buone conoscenze tecniche del prodotto, sorridente, vitale, con spiccate attitudini alla vendita, attento alle esigenze dei clienti, rigoroso, preciso, disponibile a lavorare il sabato e con forte spirito di squadra.

**Missione:** Il nostro commesso ideale assicura un'accoglienza qualitativa, una vendita cordiale, professionale, e competente per soddisfare i nostri clienti, effettua il ricevimento, la preparazione e la messa in negozio degli articoli.

Se questa posizione Vi appassiona, indirizzate una lettera manoscritta più curriculum vitae e foto precisando il mese e la rivista sulla quale è apparsa l'inserzione, a:

Newel s.r.l. - Roberto Dibitonto rif.A3  
Via Ugo La Malfa, 134 - 20032 Cormano (MI)  
"Grazie"

**INSERZIONE RICERCA  
PERSONALE**



## INSERZIONE RICERCA PERSONALE

**Per rafforzare la sua rete vendita la società Newel s.r.l.**

**DISTRIBUZIONE**  
computers e videogames

### **CERCA:** Agenti/Rappresentanti

**PROFILO:** 25/35 anni, appassionato di videogames e con buone conoscenze tecniche del prodotto; dotato di senso del servizio, di responsabilità, del commercio, intraprendente e disponibile al lavoro d'équipe con forte spirito di squadra, vitale con spiccate attitudini alla vendita, attento alle esigenze dei clienti, rigoroso e preciso.

**MISSIONE:** dopo un periodo di formazione presso la sede della società per ampliare le conoscenze tecniche e/o gestionali, avrà il compito di gestire autonomamente un portafoglio clienti; consiglierà il cliente (rivenditore) nella sua scelta del prodotto; in termini di fatturato sarà il vero ed unico responsabile della sua zona regionale, direttamente a contatto con il direttore vendite; in base alle prospettive di sviluppo in Italia della nostra società, le qualità manageriali dei candidati più intraprendenti permetteranno una evoluzione verso la posizione di Responsabile di Regione.

Se questa posizione Vi appassiona, indirizzate una lettera manoscritta più curriculum vitae e foto precisando il mese e la rivista sulla quale è apparsa l'inserzione, a:

**Newel s.r.l. - Roberto Dibitonto - rif.2**  
via Ugo La Malfa, 134 (ex via Po)  
20032 Cormano (MI)

## I professionisti del servizio:



**Gruppo Ricerca  
Novità  
Videogames**



**qualità  
nei servizi  
e nei prodotti**



**Hot Line**  
ordini telefonici  
disponibilità  
immediata  
controllo magazzino



**garanzia**  
laboratorio e  
assistenza tecnica  
interna




**specializzati  
in consegne  
rapide**



**NEWEL**  
DISTRIBUZIONE  
computer e  
videogames




 Dark Earth, un gioco che toglierà il sonno a tutti gli amanti delle avventure: non solo la tecnica del gioco e la qualità della grafica è, per dirla alla Max, totalmente fuori parame- tro, ma l'atmosfera è talmente convincente da por- tare nelle case di ognuno un pezzo di un meraviglio- so incubo (darei chissà cosa per ricordare quale figura retorica ho appena prodotto). Ma andiamo

**La luce del sole è un vago ricordo, sopravvivere è un sfida affrontabile solo da uomini veri... Preparatevi a una terrificante avventura che, stando alle premesse iniziali, sembra ambientata nella redazione di TGM durante la chiusura di un numero.**

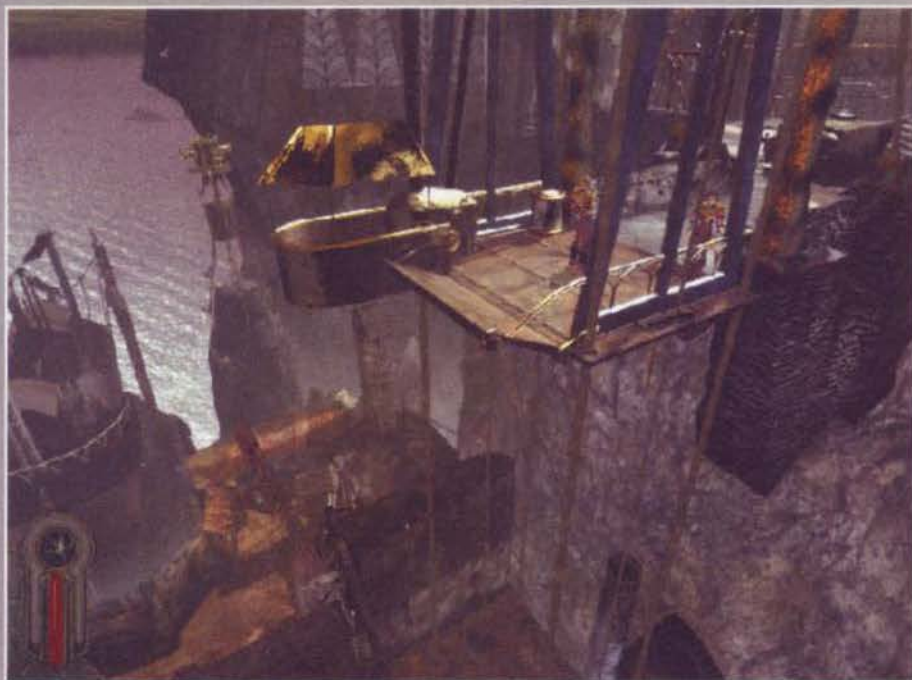


bruciarlo in poche righe. Nel 2054, anno in cui potrà cominciare a sperare di ottenere una misera pensione, una catastrofe senza precedenti si abbatte sul pianeta: il Bossetti smette di lavorare per TGM. Ehm, dicevo, una cometa di dimensioni "mai viste" (ormai il gergo redazionale va per la maggiore) decide che è stanca di girovagare per lo spazio e che la Terra può essere un acco-



con ordine, visto che il mio materiale a disposizione è quanto mai scarso e non posso permettermi di





cominciare dalla vegetazione fino al modo in cui gli uomini riescono a tirare avanti. Per quanto vi riguarda, sappiate che la popolazione è suddivisa in caste e al vertice della gerarchia sociale stanno i Sun-seer, cioè il clero rappresentante di una religione di cui ritengo opportuno non fornire dettagli di sorta (in verità la sua storia addormenterebbe una torma di elefanti imbizzarriti).

Poiché la speranza di vita si aggira intorno ai cinquant'anni, capirete anche voi che bisogna affrettarsi a compiere quella catastrofica azione che prende il nome del matrimonio: altro che vacanze in Brasile... Tralasciamo tutto quanto concerne l'educazione dei bambini (praticamente, come noi ci educiamo con mazzate su mazzate al computer, così loro nel giro di dodici anni devono imparare a diventare completamente autosufficienti), dal momento che l'unica



glente luogo in cui effettuare una bella sosta. Detto fatto: malgrado i più illustri scienziati si logorino il cervelletto nel tentativo di individuare la rotta probabile seguita dalla cometa, questa dimostra una indiscutibile classe di guida e dopo aver evitato il missile lanciato disperatamente dagli impauriti umani, si abbatte con tutto il suo carisma sulla Terra. Chiaramente solo alcuni frammenti riescono a raggiungere il terreno, altrimenti il nostro pianeta avrebbe pernottato definitivamente in un'altra galassia, ma questo basta per sconvolgere completamente l'umanità e per portare la qualità della vita a un livello paragonabile a quello di qualche millennio fa. In seguito all'impatto, uno spesso strato di polvere si alza dal terreno e si colloca nell'atmosfera, quasi tutte le specie animali e vegetali decidono di togliere il disturbo, le temperature si abbassano drasticamente ed è chiaro che pensando ai secoli a venire la situazione non farebbe ridere neanche una jena ridens.



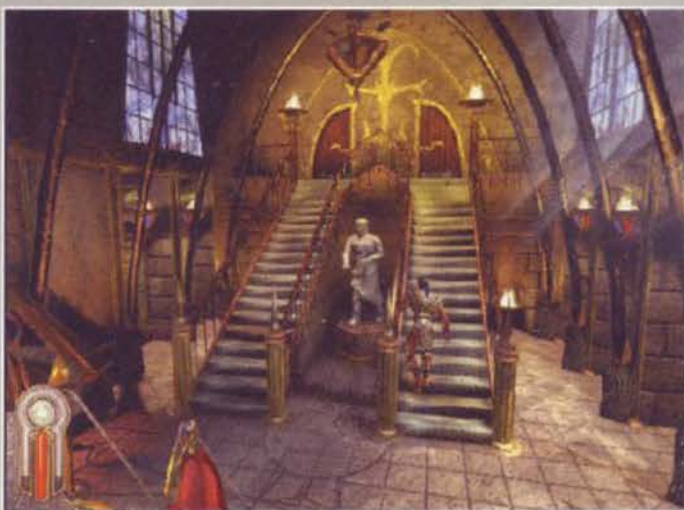
## E BUIO FU!

Tranquilli, non vi parlerò nuovamente della magica serata di marzo di cui sia io che Stefano abbiamo dato il meglio di noi nel racconto (un mio amico ha

avuto la bella idea di far leggere i pezzi a un suo compagno di corso durante la lezione, dopodiché entrambi sono stati mandati fuori dall'aula per eccesso di riso e latrati vari), bensì della situazione che si è venuta a delineare a due secoli circa dalla catastrofe. Sostanzialmente le risorse a disposizione dell'umanità sono diminuite in modo catastrofico, la quasi totalità della superficie terrestre è diventata inabitabile e i pochi omuncoli sopravvissuti sono riusciti a costruire delle città in miniatura. (In realtà sarebbe più adeguato parlare di feudi): nessuno si azzarda a uscire dalle mura e i contatti fra una città e l'altra (che vengono chiamate Stallite) sono resi possibili solo da qualche disperato che di tanto in tanto compie una gita turistica fra le terre desolate. L'unica documentazione che ho ricevuto riguardo al gioco era costituita da una sorta di quadernetto in cui viene descritta, con una dovizia di particolari francamente esagerata, la situazione della Terra, a



cosa importante che mi è rimasta da spiegare è la totale ignoranza della cultura dei giorni nostri: tutta la documentazione è andata perduta, l'elettricità è una parola senza senso (infatti il bene più prezioso è considerata la luce), per cui non ci sarà da stupirsi quando una persona, trovando un cd-rom, lo chiamerà "lo specchio della civiltà precedente". Siamo arrivati al dunque: ho già detto poc'anzi che





l'unico testo in mio possesso riguardava un aspetto relativamente importante, ma comunque non essenziale dell'avventura; infatti, se è vero che Dark Earth punta molto su un'ambientazione convincente come poche, è anche vero che, alla fin fine, quel che conta di un'avventura è la giocabilità. Ribadisco: siamo al dunque e non ho più in mano uno straccio di documento se non meravigliose fotografie. E allora cosa



zione che "rappresentava" l'operazione. Ebbene, tutto questo preambolo per dire che i programmatori di Dark Earth hanno risolto brillantemente il problema e ora, a prescindere dalla posizione in cui vi troviate, non vedrete più un personaggio assumere pose buffe per fare qualsiasi cosa. Anche i movimenti preparatori ai dialoghi avvengono nella medesima maniera: in un episodio capita che dopo avere ucciso un rivale entri un uomo il quale, incredibile visu, si dirigerà esattamente davanti a voi, a prescindere da dove vi troviate, e come se niente fosse inizierà a parlarvi. Da un'occhiata alle foto capirete facilmente come ci si



fare? Tak! Colpo di carisma d'annata '94: alcuni di noi sono riusciti a mettere le grinfie su una versione del gioco che si avvicinerà moltissimo a quella definitiva per cui, sebbene l'occhiata che ho potuto darle (grazie Shin!) non sia minimamente paragonabile al tempo che dovrà spendere il futuro recensore con il titolo, posso comunque fornirvi



Tomb Raider se ordinate a Lara di raccogliere un oggetto, la bella pulzella compierà un passo indietro in modo da portarsi esattamente nella posizione in cui l'animazione precalcolata risulti perfettamente adeguata al contesto (diversamente le posizioni potrebbero risultare infinite).

alcuni ragguagli che farebbero sbavare anche una mummia egiziana (oggi sono particolarmente vivace nelle similitudini: forse è perché, dopo quasi due mesi di sole, a Milano è ritornata la fottuta pioggia). Chi si ricorda di Alone in the dark, lo splendido titolo dell'Infogrames datato 1992? Esso fu la prima avventura a consentire al protagonista del gioco di girovagare in una stanza a piacimento, potendo altresì interagire con tutti gli oggetti presenti. Chiaramente questo comportava dei problemi di realizzazione non indifferenti, che sono anche la ragione per la quale pochissimi si affidano a tale tecnica: supponete di portarvi vicini a un libro e di ordinare al protagonista di prenderlo; in tal caso è chiaro che, a seconda di dove si trovi la persona, l'animazione dovrebbe essere leggermente differente e il concetto mi pare talmente ovvio che non mi dilungo maggiormente. Vi fornisco un altro paragone con un gioco che con Alone in the dark c'entra poco, ma comunque può rendere l'idea: in

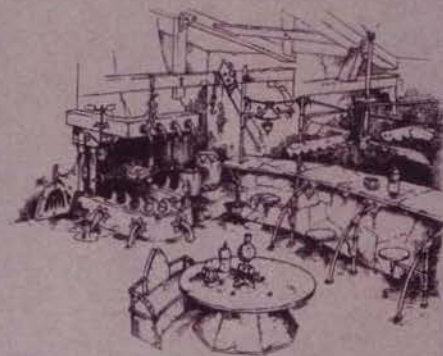
Anche in City of the lost children quando Miette doveva salire le scale, se non si trovava nella posizione giusta occorreva attendere che raggiungesse una locazione precisa, dopodiché partiva l'animazione



trovi alle prese con qualcosa di assolutamente stupefacente: mi sento tranquillamente di affermare che mai in vita mia avevo visto immagini così belle in un gioco. Se poi si pensa che è possibile esplorare tutto e che praticamente ogni oggetto presente nelle schermate genererà un'azione da parte del protagonista nel caso in cui questi decida di interagire con esso, l'euforia è più che comprensibile. C'è inoltre un ulteriore motivo per cui a mio parere l'avventura risulta assolutamente fuori di testa, tecnica a parte: ogni essere vivente è dotato di "vita propria" e con questo intendo che finché voi non decidiate di interagire



con esso, questi continuerà a farsi i suoi cavallacci e a compiere le operazioni che ritiene più opportune. È facile abituarsi a questo, ma non bisogna dimenticare che la sensazione di realismo è impagabile; all'inizio dell'avventura trovate vostro padre intento a discutere con una chirimente: nel caso in cui decidiate di non intervenire una volta terminato il dialogo, distraendovi magari con qualcos'altro, dovrete sudare per ritrovare l'amato genitore che, non avendo più nulla da fare, se ne andrà per i fatti suoi. A proposito di amato genitore: se vi dicessi che con i vostri comportamenti potete influenzare pesantemente il resto dell'avventura meriterete insulti a valanghe per l'ovvietà dell'affermazione, ma quando vi aggiungo che è possibile uccidere anche i vostri amici, la fidanzata, il padre? In tal caso ciò comporta, unitamente a una secchiata di imprecazioni d'annata del Bossetti (ormai sono l'idolo degli imprecazioni; peccato che mia mamma, leggucchiando le pagine di TGM, si sia notevolmente imbruttita, non sospettando minimamente la mia trivialità), il fatto che la sensazione di vivere un vero e proprio film interattivo si avverte



mamente piacevole da vedere. Riguardo ai filmati, purtroppo ho potuto vedere una sola sequenza animata, ma questa mi è bastata: terrificante, non tanto dal punto di vista tecnico, quanto dal coinvolgimento che ha saputo garantire; per la precisione veniva rappresentato il momento in cui il



come mai fino a oggi. Durante il gioco potete scegliere la modalità con cui approcciare il prossimo: normale o imbruttita (alterata, ulcerata, imbruttita: in una parola, arrabbiata come una biscia) e, chiaramente, questo comporterà un atteggiamento diverso da parte di chi incontrerete. Del resto, non pensate che tutto si risolva sempre a parole: non di rado, infatti, dovrete passare alle vie di fatto e, pur non trovandoci ovviamente alle prese con un gioco di combattimento vero e proprio, l'azione mi è sembrata sempre divertente, nonché estre-



protagonista, di cui non ricordo affatto il nome, è stato infettato dal virus: ho assistito a una sequenza di immagini difficilmente descrivibili, che comunque hanno illustrato magnificamente come l'eroe fosse sul punto di impazzire e alcuni dei suoi ricordi si affacciassero alla sua memoria in modo confuso e contraddittorio.

Qualsiasi scelta è condivisibile e criticabile allo stesso tempo, per cui farò finta di essermi servito di chissà qualche tecnica di narrazione per giustificare il fatto che solo ora mi sono accorto di non avervi parlato della trama... Del resto non è che si sappia molto e Dark Earth è uno di quei giochi nei quali un avvenimento iniziale, magari di relativa importanza, genera una serie di eventi che posti in sequenza formano una storia assolutamente emozionante (ogni riferimento a Under a killing moon è puramente voluto). A dire il vero, non è che in Dark Earth si vada sul leggero: dopo qualche decina di minuti di gioco il nostro eroe viene infettato da un pauroso virus che, oltre a portarlo sull'orlo della follia, lo cambierà profondamente sia nel fisico che nell'anima. Il vostro compito sarà dunque quello di salvarlo, ma da quanto ho potuto vedere i colpi di scena non mancheranno ed è più che scontato che numerose vicende si intersecheranno fra di loro fino a sfociare in un pirotecnico finale. Sono quasi giunto alla chiusura (in realtà devo ancora selezionare una ventina abbondante di immagini dal cd e scriverne le didascalie... Mi viene da piangere): nel caso non foste ancora convinti della qualità assoluta del prodotto, sappiate che le animazioni dei personaggi sono assolutamente sbalorditive e che sul Pentium 120 di Max, infestato dalle cimici e funzionante come un PET degli anni ottanta, i risultati sono stati a dir poco eclatanti. Quanto c'è da aspettare? Se vi rispondo un paio di mesi siete contenti?



Mauro Bossetti

# SULLE ALI DEL BARONE ROSSO...



**"Sig. Silvestri,  
le piacerebbe volare  
su un biplano?"**

So che detta così sembra poco credibile, ma si tratta proprio della telefonata intercorsa tra me e la simpatica PR di una nota casa di distribuzione italiana, che mi invitava in quel di Parigi ad assistere alla dimostrazione di Red Baron 2, atteso seguito di quel Red Baron che anni addietro precipitò più o meno tutti nelle evocative atmosfere della prima guerra mondiale. Ovviamente la risposta del sottoscritto fu titubante, dato che ero appena tornato dall'E3, c'era un numero da chiudere e mai e poi mai la mia coscienza mi avrebbe permesso di divertirmi su un biplano mentre tutti gli altri erano in redazione a lavorare. Vabbè, vedo che non mi ha creduto nessuno, ma cercate di capirmi: quando mi sarebbe potuta capitare un'altra occasione come que-

sta? È dai tempi di Wings della Cinemaware che aspettavo questo momento! Per cui eccomi preparare la borsa del perfetto giornalista (quella, per la cronaca, che al BDM ancora non riesce ad andar giù), composta dal numero di TGM in edicola (per motivi di rappresentanza), macchina fotografica e registratorino tascabile, in caso di intervista volante. Ebbene, di tutto ciò m'è tornata utile solo la macchina fotografica, dato che alla fine l'aereo dell'Alitalia è arrivato in ritardo, a Parigi pioveva, non tutti sono riusciti a volare (e io purtroppo tra questi) e il gioco ci è stato presentato per 15 minuti (e non per dire): insomma, niente interviste, niente presentazione coi programmatori, niente giro sul biplano e, incredibile, niente press-release!!!

Fortunatamente la Leader è riuscita a procurarmi del materiale, dal quale sono state ricavate le righe che state testé leggendo, ma resta comunque il dispiacere per quello che avrebbe potuto essere un reportage e che invece si è trasformato in una semplice preview. SOLLAZZATEVI quindi con le foto che troverete sparse per queste pagine (che devo ancora decidere se saranno tre o quattro) e seguitemi in quella che è la prima presentazione degna di questo nome di Red Baron 2 sulle pagine della nostra sempre più gloriosa rivista. Il gioco della Dinamix, se non lo aveste ancora capito, è un simulatore di volo storico decisamente accurato che si pone in netta contrapposizione con quel Flying Corps della Empire che, di qui a poco, dovrebbe uscire in





Grazie a questo menu potrete studiare fin nei minimi dettagli tutti e 40 gli aerei inclusi nel gioco, nonché i mezzi di terra e le infrastrutture che si riveleranno influenti ai fini delle missioni...

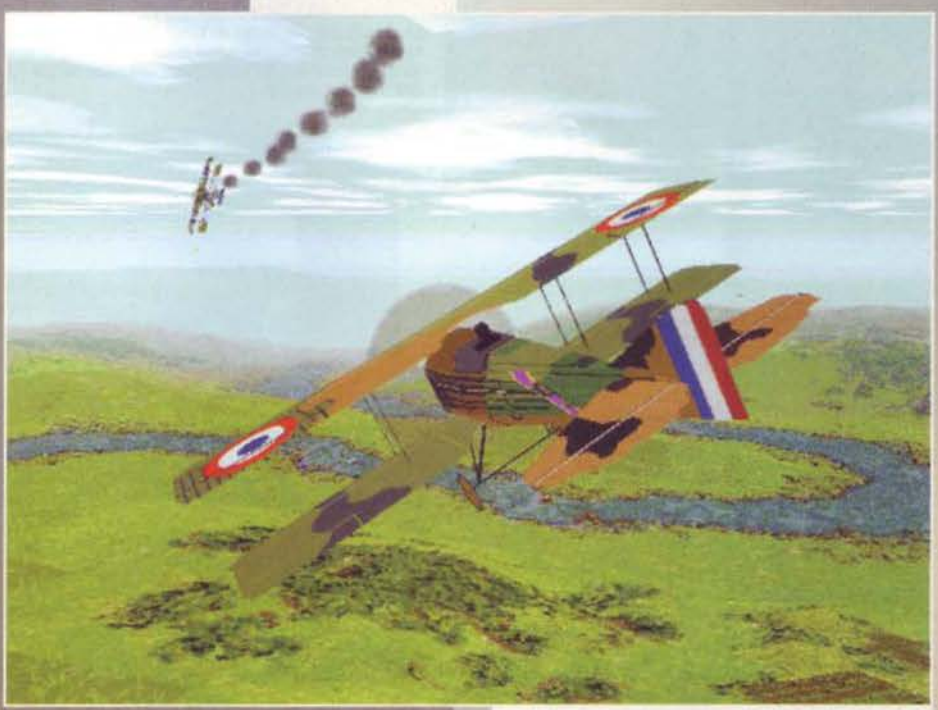
In quell'epoca fatta di pionieri e uomini mossi da nobili ideali, i veri piloti "gentleman" abbatterono l'aereo sparando sulla fusoliera, mentre quelli più pratici sparavano direttamente sul pilota. Voi a quale categoria appartenete?

ormai a bizzeffe e siccome, diciamo così, gli aerei da guidare sono per ovvie ragioni storiche sempre gli stessi, la domanda che potrebbe sorgere in ognuno di voi (così come anche nel sottoscritto) è la seguente: "ma per quale motivo dovrei comprarmi Red Baron II quando ho già Flying Corps?". Ovviamente, visto che, come ho avuto modo di dire, non ho potuto testare il gioco come si dovrebbe, al momento non saprei darvi particolari motivazioni se non quelle riportate nel comunicato stampa della Dynamix, che accenna a un'eccezionale giocabilità e a una minuziosa cura per i dettagli che, in alcuni casi, rischierebbe di degenerare nell'esagerazione: pare infatti che i designer di Red Baron II abbiano ricostruito fin nel più piccolo dettaglio storico e tecnico oltre 40 aerei della Prima Guerra Mondiale, dotando poi il videogame di alcuni tool che vi permetteranno di personalizzare il vostro velivolo

versione "Gold" con alcune migliorie tecniche tra le quali spicca il supporto per l'ormai onnipresente 3Dfx.

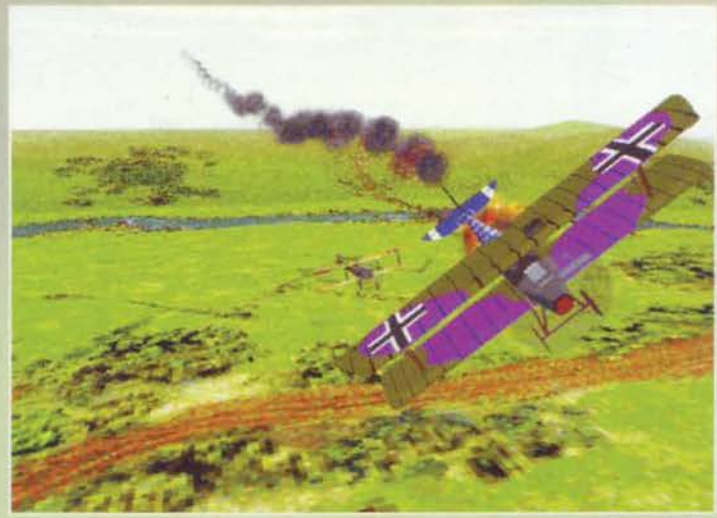
Siamo nella Prima Guerra Mondiale: attraverso l'Europa, uomini di tutti i generi si stanno arruolando spinti dall'entusiasmo della loro gioventù. Questi stessi uomini scriveranno alcune delle pagine più gloriose della storia dell'aviazione militare, pagine in cui la tecnologia era ancora in fasce e i piloti imparavano a volare direttamente sul "sul campo", senza simulazioni o allenamenti di sorta. Questi pionieri del cielo non avevano altro che il loro coraggio e il loro senso tattico per passare illeso attraverso battaglie nelle quali contava più l'uomo del mezzo. E chi altri potreste essere voi se non uno di questi uomini eccezionali? Nessuno, infatti, ma la via che porta verso la gloria non sarà spianata come potreste immaginare: per meritarsi il glorioso titolo di Asso degli Assi e vincere il rispetto dei vostri nemici dovrete infatti iniziare dalla gavetta, partecipando dapprima a delle missioni apparentemente ininfluenti, salvo essere poi i protagonisti di quegli scontri capaci di determinare l'esito di un'intera battaglia, se non di un conflitto. Non aspettatvi allora tappeti rossi al vostro passaggio, dato che all'epoca, per poter essere considerato un "Asso", un pilota doveva abbattere almeno 5 aerei. Ovviamente nessuno vi chiederà di essere subito un protagonista, ma sappiate che la vostra lotta sarà volta non tanto al raggiungimento di particolari traguardi personali quanto piuttosto alla sopravvivenza: là fuori, ad aspettarvi, c'è infatti nientemeno che Manfred Von Richtofen, meglio conosciuto come il Barone Rosso, capace di abbattere non meno di 80 aerei nemici dall'abitacolo del suo triplano Fokker prima di essere ucciso in battaglia da uno sconosciuto pilota che allora sarebbe assunto agli oneri della cronaca.

Se la sfida che la Dynamix vi sta proponendo attizza le vostre fantasie aviatorie, sappiate che in Red Baron 2 avrete la possibilità di decidere da quale lato stare (tedeschi o "alleati") e quindi di scegliere quale aereo pilotare, sia esso il leggendario Fokker



E.III o il temutissimo (per l'epoca, ovviamente) Sopwith Camel, aereo che pur dotato di qualche difetto di progettazione si rivelò sotto altri campi decisamente competitivo, al punto che decretò di fatto la sconfitta della Germania per quanto riguarda la supremazia aerea. Siccome di titoli di questo genere ne sono usciti

Ecco immortalata la vostra disfatta: d'altronde, nella vita non si può sempre vincere (e il primo che trova un "cheat esistenziale" me lo dica). Al di là delle mie divagazioni filosofiche, comunque, direi che la grafica di Red Baron II si presenta piuttosto bene, non trovate?



Se non ricordo male, in Flying Corps non è che si potesse volare sopra delle vere e proprie città: alla Dynamix devono aver pensato proprio a questo difetto, vista l'immagine che possiamo osservare...



ziale, ma siccome questa sera mi sento alquanto polemico e rompiballe, decido di non accontentarmi delle apparenze e di cercare qualcosa di più. Spulciando allora la press-release, scopro altri dati tecnici di un certo interesse, non ultimo il motore del gioco, vero e proprio fulcro attorno a cui ruota la valutazione di questo genere di simulazioni, capace di vantare la cosiddetta tecnologia 3Space. In grado di gestire un'area di ben 150 miglia quadrate e di garantire una mappatura del territorio decisamente merito-

### INTELLIGENCE

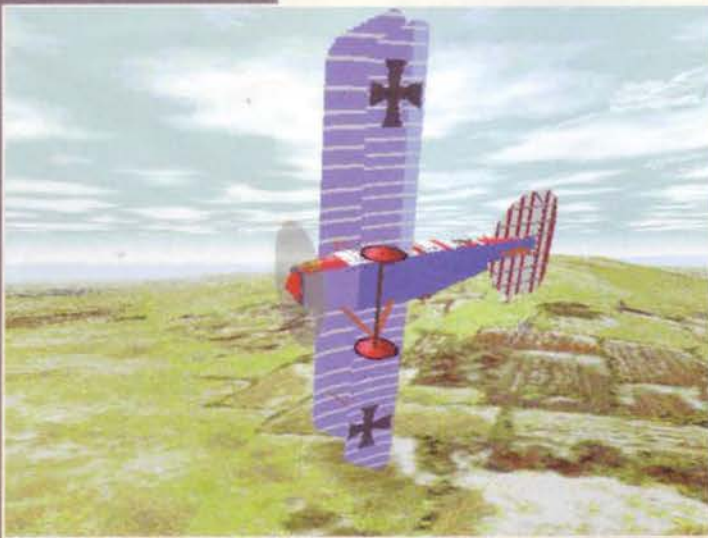
ENLISTMENT DATE		KILLS	
02/23/1917		09/17/1916 R.A.F. FE2b	
SERVICE	German	09/29/1916 Unconfirmed	
09/30/1916 R.A.F. FE2b		10/07/1916 R.A.F. BE2	
RANK	Hauptmann	10/16/1916 R.A.F. BE2	
10/26/1916 R.A.F. BE2		11/03/1916 R.A.F. FE2b	
11/09/1916 R.A.F. BE2		11/29/1916 R.A.F. BE2	
TOTAL KILLS	39	11/20/1916 R.A.F. FE2b	
CURRENT SQUADRON	Jasta 11	11/29/1916 Alroco DM2	
CURRENT AERODROME REGION	Henne/ Flanders	12/11/1916 Alroco DM2	
DATES	MEDALS/AWARDS	12/20/1916 Alroco DM2	
09/23/1914 Eisernes Kreuz II Klasse		12/27/1916 R.A.F. FE2b	
04/10/1916 Eisernes Kreuz I Klasse		01/04/1917 Sopwith Pup	
12/11/1916 Rittmeister des Kaiserordens von Hohenzollern		01/23/1917 R.A.F. FE2b	
01/12/1917 Orden Pour Le Merite		01/24/1917 R.A.F. FE2b	
		02/01/1917 R.A.F. BE2	
		02/14/1917 R.A.F. BE2	
		02/14/1917 R.A.F. BE2	
		03/04/1917 R.A.F. BE2	

Previous    Next Page    Done

Le visuali esterne, come al solito, vi permetteranno inquadrature spettacolari come questa, belle quanto si vuole ma come al solito totalmente inutilizzabili per portare a termine il gioco...

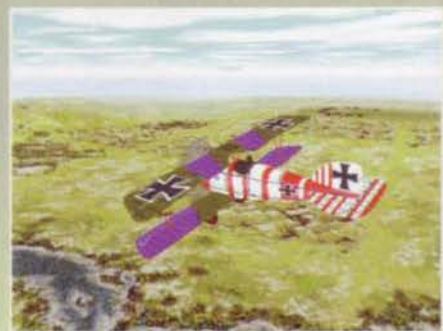
Il realismo di Red Baron II si spinge addirittura fino alla realizzazione di dettagliatissime schede tecniche dei piloti che presero realmente parte al primo conflitto mondiale: qui, che coincidenza, abbiamo la scheda nientemeno che di Manfred von Richthofen, altrimenti conosciuto come il Barone Rosso.

come e più vi piace. Anche in questo caso, i più scettici di voi potrebbero inarcare il sopracciglio quasi a sottolineare il fatto che, pure in questo caso, si è già fatto e visto di tutto; a parziale smentita però di tale atteggiamento mi verrebbe però da citare le referenze del team che ha lavorato su Red Baron II, nel quale spicca Gary Sottlemeyer, direttore artistico e tecnico di Red Baron II, che se può risultare sconosciuto al più verrà senz'altro ricordato dagli esperti come colui che ha partecipato a progetti quali Falcon 3.0 e Falcon 4.0, quest'ultimo tra l'altro ancora in fase di cesellatura dalla Microprose. Questo brav'uomo non solo ha potuto portare al progetto Red Baron 2 tutto il suo "expertise" (per usare un termine molto di moda ai tempi, ahimè sempre più remoti, in cui ero ancora uno studente universitario di Economia e Commercio), ma vanta dalla sua la propria passione per il volo acrobatico e per di più una genia alquanto illustre, considerato che suo padre era un pilota dell'Aeronautica Militare americana. Insomma, da uno allevato a pane ed eliche (una dieta ricca di carboidrati, ferro e minerali, ideale per la crescita!) ci si potrebbe attendere qualcosa di spe-

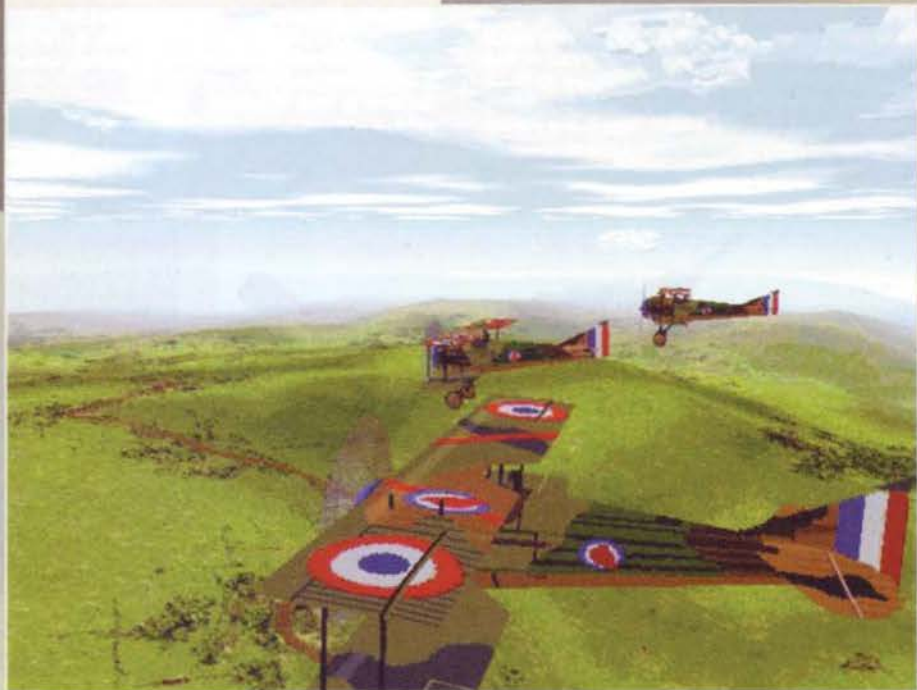


Ecco uno degli attimi che più mi esaltano nelle simulazioni aeree: il volo in formazione prima della battaglia. Con me, ovviamente, nel ruolo di capo-squadriglia...

ria di alcuni degli aggettivi più positivi che riusciate a ripescare a random tra i neuroni ormai cortocircuitati della vostra mente. Cosa questa che, con somma soddisfazione, posso confermare io stesso per quel poco che ho visto (e mi riferisco alla mappatura, non alle vostre capacità intellettive!). Da notare poi anche un nuovo sistema di Intelligenza Artificiale che, sempre a detta della Dynamix, dovrebbe stare un gradino sopra alla concorrenza. In attesa di vedere se ciò sarà veritiero o meno, consoliamoci col Generatore Dinamico di Missioni, che dovrebbe quindi risparmiarci la noia di eventi precalcolati e di scontri totalmente ininfluenti ai fini dello svolgimento della trama: qui le vostre azioni avranno delle reali ripercussioni sull'esito dello scontro, quindi sappiate che il fallire un certo obiettivo militare ora potrebbe costarvi caro in un secondo momento. All'interno quindi di caratteristiche tecniche piuttosto interessanti ma tutto sommato già viste, rapisce per un attimo la mia attenzione la voce "ricostruzione autentica della vita dello squadrone", caratteristica questa capace di trasportarmi di fatto a un'altra vita, un altro decennio e un altro computer, a quel Wings cioè (peraltro già citato) nel quale uno dei punti forti era costituito da quel diario personale



Ora, capisco anche il paint-kit per verniciare l'aereo, ma con queste colorazioni rischiereste di essere abbattuti persino da un artigliere astigmatico!



che più di una volta è stato capace di suscitare in me le più disparate emozioni. Come a voler confermare il bizzarro destino che avvolge questa preview, mi trovo ancora una volta impossibilitato a potervi dire di più: può essere seccante per voi, è imbarazzante per me. Aspettiamo allora tutti insieme la recensione del gioco che, già lo immagino, assegnerà al Barone Bosserti a meno di imprevisi "over-rules" redazionali da parte dello Shogun. Come vi ho già lasciato intuire qualche riga più sopra, gli esercizi a disposizione saranno quattro (Germania, Francia, Gran Bretagna).



bambini dalle manine pacioccosche che possiate immaginare. Se poi siete proprio incontentabili, potrete sempre scortate bombardieri in rotta verso i loro obiettivi da radere al suolo, attaccate il famoso Zeppelin o, chissà, ingaggiare una battaglia all'ultimo sangue con lo stesso Barone Rosso. La varietà quindi dovrebbe essere assicurata, ma noi, esperti di videogiochi dal palato fino non ci vogliamo certo accontentare di tutto ciò, vero? E allora passiamo oltre... Un'altra caratteristica fondamentale nelle simulazioni della Prima Guerra Mondiale è la risposta degli aerei ai vostri comandi: già, perché qualora non lo sapeste, i biplani dell'epoca erano delle vere e proprie bare volanti se confrontate coi più recenti prodigi della tecnica: era piuttosto difficile compiere manovre acrobatiche quali quelle cui siamo ormai abituati, dato che la potenza dei motori bastava appena a tener su l'aereo e, per giunta, il sistema di alimentazione del carburante era alquanto primitivo, causando vistosi cali di potenza e, addirittura, lo spegnimento del motore nel caso di verticali troppo insistite. Ebbene, sotto questo punto di vista mi è stato

So che potrebbe farvi sorridere, ma a quell'epoca le bombe le si lanciava così...

Stiamo sorvegliando un convoglio ferroviario: qualcosa mi dice che dopo il nostro passaggio ci saranno non poche lamiere fumanti...



Ho sempre amato le foto d'epoca, ma questa direi che oltre che bella è anche utile; oltre infatti che illustrare le dimensioni del pilota rispetto all'aereo, l'immagine risveglia in me (e spero anche in voi) l'annoso quesito su come fosse possibile sparare con le mitragliatrici senza abbattersi da soli l'elica. Una volta qualcuno mi parlò di sincronismi tra l'arma e l'albero motore: lancio quindi da questa sede accorati appelli a chi possieda la spiegazione scientifica di questo strano fenomeno (la mia e-mail la trovate a fianco dell'editoriale).

Ecco una visuale dall'interno dell'aereo: ora sarò monotono, ma non vi viene in mente Wings?

garantito che è stato svolto un lavoro molto dettagliato, al punto che pare sia addirittura stata calcolata la forza centrifuga dell'elica che dovrebbe accentuare la tendenza dell'aereo ad "andare" nella direzione della rotazione dell'albero motore. Già, cominceranno a domandarsi alcuni di voi, ma cosa ci vuole per far girare tutto ciò? Niente di particolare, vi rispondo io, dato che le press-release (che peraltro sono fatte apposta per trarre in inganno lo sprovveduto redattore) accennano a un Pentium 60 con 8 MB di memoria, un lettore CD-ROM 2x, una scheda video SVGA e una Sound Blaster o compatibile; il tutto, condito da Windows 95. Come unico neo accenno al fatto che non verrà previsto il supporto per la 3Dfx: i programmatori si sono giustificati spiegandomi che i poligoni gestiti dall'engine sono superiori a quelli che sarebbe capace di muovere la scheda, ma la ragione a mio avviso risiede nel fatto che il gioco avrebbe dovuto essere completato molto tempo fa, e l'adattamento alle potenzialità del chip Voodoo avrebbe probabilmente comportato ulteriori ritardi (anche perché io di poligoni in Red Baron 2 non è che ne veda troppi). Insomma, in linea di massima direi che le credenziali ci sono tutte, per cui non ci resta che attendere la recensione di questo gioco che dovrebbe apparire sugli scaffali attorno al prossimo ottobre.



gna e Stati Uniti), mentre più di una dozzina saranno i differenti tipi di missione cui potrete partecipare, che varieranno quindi dalla solita ricognizione all'intercettazione, passando magari per il bombardamento di un edificio strategico o l'abbattimento di un convoglio che è meglio non arrivi a destinazione. Non vi bastasse, sappiate poi che il suddetto Generatore Dinamico di missioni vi farà affrontare squadroni di piloti nemici, attaccare truppe di fanteria, distruggere aeroporti o far esplodere mongolfiere come fossero palloncini in mano ai più antipatici

Stefano Silvestri

# Noi fermiamo il tempo !!



In che modo ?  
Senza farvene perdere altro...!!

Scherzi a parte, pensateci un pò sopra, l'offerta di hardware sul mercato attualmente, é molto alta, la ricerca del fornitore giusto, con materiali e costi accettabili può essere lunga...



Da anni siamo sul mercato e l'incremento di vendite dei nostri prodotti parla da sé.  
Abbiamo perseguito sin dall'inizio una politica qualitativa sui prodotti, pensando al cliente ed ai suoi bisogni.  
Ci siamo occupati dell'assistenza ai nostri prodotti, e questo ha fatto sì che sempre più clienti ci preferiscano ad altre aziende.  
E' nostra intenzione continuare su questa strada....



**QuickShot®**

**LEGATO**

**Comdek®**

**Mustek**

**smau**  
**'97**  
3ª EDIZIONE

Da Giovedì 2  
a Lunedì 6  
Ottobre 1997.  
FIERA DI MILANO  
Siamo al  
pad. 11 stand B/03



RS ricerca & sviluppo srl  
Via degli Orefici, 175  
Fano di Argelato (BO)

Tel. (051) 86.66.11  
fax (051) 86.66.86

# LA PROFEZIA DEI COMMANDER

**La saga di Wing Commander riparte daccapo. Nuovo staff, nuovo direttore, nuova impostazione di gioco, ma una cosa resterà immutata di sicuro: il successo!**

Ormai la discussione su dove la Origin sia andata a prendere l'ispirazione di Wing Commander è senza via d'uscita. Tutti quelli che ci hanno giocato tirano conclusioni diverse: BDM, che non è più con noi ma ne parlò su queste pagine, vedeva una somiglianza con Star Trek. Io ho notato quella abbastanza ovvia con Guerre Stellari, e non manca chi dice che l'influenza venga dalla letteratura sulla "frontiera stellare" o addirittura da Asimov (questa mi pare la meno condivisibile). Beh, da dovunque abbiano tratto le idee, di sicuro quelli della Origin hanno preso solo il meglio, e la risposta del pubblico è abbastanza eloquente: tra episodi ufficiali e relative espansioni, la serie di Wing Commander ha venduto tre milioni e mezzo di copie! Un successo enorme per il quale, ogni volta che s'annuncia un nuovo capitolo, il mondo videoludico entra in fibrillazione. Attorno a Wing Commander 5, sottotitolato



Un'altra prova del design biotecnologico delle astronavi aliene. Ma potreste anche non notarlo: ci sono già la scia luminosa e la bellissima distorsione dimensionale...

"Prophecy", si è creato come al solito quell'alone di mistero che accompagna tutti i titoli negli ultimi mesi di sviluppo. Stavolta però i dubbi sono maggiori che in passato. Come molti di voi sapranno, infatti, i precedenti episodi erano stati curati da Chris Roberts, un produttore geniale con il bernoccolo del regista grazie al quale erano venuti fuori dei grandiosi mix di azione, tecnica (dovuta alla bravura dei programmatori) e spettacolarità (dovuta alla sua indiscussa genialità nei filmati con la macchina da presa). Il caro Roberts, però, lasciò la Origin dopo il quarto episodio e ciò mise in forse la continuazione della serie. Chi sarebbe riuscito a mantenere dei

così alti standard di qualità? Nel costosissimo mondo odierno dei videogiochi una software house, per grande che sia, non può permettersi di pubblicare degli episodi interlocutori nei quali il nuovo staff prende confidenza con il gioco. Con quello che costerebbe produrli, quegli episodi interlocutori, sarebbe una rovina! Fatto sta che, perso Roberts, la Origin invece di mollare ha raddoppiato: il quinto capitolo sarebbe stato l'inizio di una trilogia tutta nuova. E qui si concludono le poche notizie che abbiamo potuto darvi finora. Il nuovo team ha deciso per una brusca svolta al tipo di gioco, molto meno cinematografico (una scelta

Due astronavi troppo "normali" per essere nemiche attendono nello spazio. Negli episodi precedenti le texture delle navi nemiche si sgranavano molto all'avvicinarsi della visuale: in Prophecy il supporto del Voodoo dovrebbe risolvere questo problema.



Un'astronave enorme ci passa sopra la testa con una piccola apertura sulla pancia. Dalla forma sembra dei nostri ma... che dite, spariamo lo stesso? Se la grafica è questa non voglio certo perdersi lo spettacolo dell'esplosione!



## SCONTRO DI TITANI

Vediamo un po' se la nuova Profezia batterà o meno i numeri dell'ultimo capitolo targato Chris Roberts. Wing Commander 4 ha venduto 700.000 copie, valendosi della recitazione di star di Hollywood come Mark Hamill (che anche la moglie chiama "Luke" quando è sovrappensiero) e Malcolm McDowell (che la moglie si guarda bene dal chiamare "Alex" quando è sovrappensiero). Ci sono quattro ore totali di filmati realizzati su scenari veri, non con il metodo del "blue screen": tutto ciò ha richiesto un budget di 12 milioni di dollari. Le vostre decisioni possono influenzare il corso della storia in 33 punti diversi, e globalmente ci sono un totale di 48 missioni. Avete a disposizione una trentina di armi tra laser e missili, da usare contro 7 navi nemiche. Prima o poi entrano nella storia 23 piloti diver-



Tenente! Capitano! Colonnello! Ho trovato la mia Ala ideale! State tranquilli, insegnerò a questa recluta (ma dove?) tutte le manovre più segrete!

obbligata, visto che li aspettava il confronto con Roberts...) e più concentrato sull'azione. Inoltre in Wing Commander, gioco da eroi solitari per eccellenza, farà il suo ingresso in pompa magna il multiplayer. Responsabile di questo cambio di

# LA PROFEZIA DEI COMMANDER



## I GIOCHI DI RUOLO DI WING COMMANDER!

Un ambientazione così dettagliata si presta bene per i giochi di ruolo, tanto è vero che diversi appassionati hanno messo in Rete dei regolamenti appositi. Il più tradizionale è un'espansione per giocare con le regole del sistema Palladium (Robotech, per esempio). Si possono interpretare tre classi relative alla Confederazione, seguiranno quelle di Privateer e dei Kilrathi. Per saperne di più vi basterà introdurre la stringa "wing commander rpg" nel vostro motore di ricerca preferito.

Se volete provare l'esperienza di IRC sappiate che un gruppo di appassionati ha sviluppato un regolamento, con tanto di dettagliato sistema di carriera, e si appoggia a un sito per organizzare le missioni. Le partite si tengono a scadenze fisse su Dalnet, canale #wc-rpg (consigliato l'uso di mIRC). Gli strateghi, invece, dallo stesso sito potranno contattare l'autore della versione play-by-mail.



Le astronavi aliene sembrano veramente un mix tra carne e metallo. C'era da aspettarselo da Syd Mead, uno dei profeti del cyberpunk.

Eccoci dalle parti del pianeta Kilrah. D'accordo che sta esplodendo, ma guardate un po' cosa si appresta a uscire dal suo interno... Dei tentacoli... Un mostro grosso come un PIANETA?



nuova trilogia, no? Due nuove reclute, Casey e Maestro, arrivano a bordo della Midway per i loro primi incarichi. Casey è il figlio di Iceman, che molti ricorderanno tra i protagonisti del primo Wing Commander.

Prima che Blair abbia il tempo di diventare come al solito il loro idolo (e Maniac di mangiarsi un altro pezzo di fegato), una colonia Kilrathi disabitata viene rasa al suolo. Ne verrà fuori che una razza aliena sta minacciando l'integrità della Confederazione, e il vostro compito potete tranquillamente immaginarlo. Ma che c'entra dunque il sottotitolo "Prophecy"? La profezia in questione è un'antica scrittura sacra dei Kilrathi, che preannuncia l'avvento di un guerriero per salvarli nel momento peggiore della loro storia

rotta è Rod Sakamoto, colui che ha sostituito Chris alla guida della serie; un uomo con una grande esperienza nel mondo dei computer. Potreste saltare il resto dell'articolo e andarvi a leggere le sue dichiarazioni sin d'ora, ma vi perdereste tutto quello che c'è da sapere di nuovo su un titolo così tanto atteso.

Sappiate dunque che il mito vivente Christopher Blair, interpretato da Mark Hamill, è diventato una specie di supervisore a bordo dell'ammiraglia sperimentale Midway. Maniac, l'uomo più invidioso della galassia, è sopravvissuto e si trova a bordo dell'astronave. Ma stavolta i protagonisti non saranno loro due: ve l'avevo detto che si tratta di una

(ciò che si è verificato nei precedenti episodi). La profezia continua, specificando che a questa salvazione seguirà un periodo nel quale una razza nemica cercherà di fare brandelli di quanto resta dei Kilrathi. Ma il nobile popolo dei gattini non deve temere; Sivar, il loro dio, invierà un altro grande guerriero a togliere le castagne del fuoco. Sarà Casey o Maestro? Mah, propenderei per il primo guardando i nomi e pensando che il gioco è sviluppato in America.

Nella spettacolare sequenza iniziale due navi commerciali ritroveranno una carcassa apparentemente senza vita dalle parti di Kilrah. Intanto che la stanno esaminando la carcassa prenderà vita, riducendo una delle due navi a spazzatura spaziale. Un episodio introduttivo che vi darà l'idea della potenza degli invasori.

La storia di per sé sembra standard, ma volete sapere chi ha curato il design dei pericolosissimi alieni? Syd Mead, l'uomo dietro a Blade Runner, una specie di santone della fantascienza la cui riconosciuta visionarietà creativa è, per darvi un'idea, pari a quella di H. R. Giger (sempre nel campo della fanta-



Questo guazzabuglio di colori è la sorte toccata all'ennesimo pilota scarso. E' impossibile separare i colori l'uno dall'altro e, alla fine, sembra un botto vero.



Questa potrebbe sembrare una cattiveria, ma chi ha già giocato WC sa benissimo che Maniac si merita questo ed altro (c'è da dire che senza di lui molte volte non ve la sareste cavata).

scienza, ovviamente!).

Anche per il gioco vero e proprio la Origin ha sciacquato, mettendo a disposizione del suddetto Sakamoto due gruppi di sviluppo distinti. Uno si dedica a Prophecy nel complesso, sviluppandone grafica, sonoro e tutto il resto, l'altro lavora solamente sul multiplayer. Come vedete, dunque, non un semplice supporto ma qualcosa che assorbe ingenti risorse. Si tratterà comunque di gioco in rete locale perché i tempi di attesa di Internet, per quanto la connessione fosse buona, rovinerebbero completamente il divertimento di Wing Commander. Da Austin dicono che forse più avanti svilupperanno una patch apposita.

Tornando al gioco, rileviamo che sviluppando Prophecy si è voluta risolvere anche l'unica critica che i (pochi) detrattori avevano rivolto a The Price of Freedom, l'ultimo episodio: essere troppo film e poco gioco. E in effetti non si poteva dar loro torto. Sei CD pieni zeppi di quattro ore di filmati si facevano sentire. Guardare due minuti del bellissimo lavoro di Chris Roberts e poi leggere sul monitor "vola là, guarda se ci sono problemi e torna indietro" poteva essere un po' deprimente. Stavolta la Origin ha imposto un limite massimo di due stanze attraverso le quali navigare per gustarsi i filmati tra una missione e l'altra (per capire questa frase bisogna averci giocato), i filmati stessi sono più corti e l'interfaccia promette "due clic e azione". Il significa-

bontà di questo risultato. Motore grafico e relative texture sono stati rifatti e promettono scintille con effetti di luce, lensflare e altro tutto in tempo reale. Ma ora basta così, sento i "cuori di tigre" dei reduci che battono all'impazzata e non vorrei che qualcuno si beccasse un infarto: l'esercito non me lo perdonerebbe. Prima di lasciare la parola a Sakamoto, però, prendo poche righe per raccontarvi la storia di questo articolo. Sono a casa e squilla il telefono: "Ciao fallitaccio (da qui si capisce che dall'altra parte c'è Stefano, anche se uno non avesse riconosciuto la voce), hai già qualcosa da scrivere in questi giorni? Sai, ci sarebbe Wing Commander 5..." "Uao, per quando serve la recensione?" (l'esaltazione comincia a salire) "No, guarda, è ancora una preview. Vienilo a prendere." Vabbeh, non è il gioco ma ci sarà una cartella stampa formato Bibbia e chissà quante informazioni interessanti! Ironman invece mi scarica in mano una bustina dal contenuto più che liofilizzato, poi sprofonda all'istante in trance da Tekken 2 e quindi non risponde più alle proteste del mondo esterno. Trasformato d'ufficio nel caporedattore di "The Wing Commander Machine" (visto che l'articolo lo devo costruire nel vero senso della parola), dedico all'impresa cinque giorni filati rompendo le scatole a mezzo mondo e mettendo insieme il pezzo. Non sarà dantesco, però è frutto di molto lavoro. Ma non va ancora bene: siccome uno dei tanti doveri del caporedattore qui dentro è anche quello di essere sempre e comunque scontento, le foto non vanno bene (probabilmente avrei dovuto programmare una demo apposta) e l'articolo rischia di saltare. Segue un altro paio di giorni di ricerca frenetica, alla fine lo Shogun materializza due CD con le schermate e a me tocca "solo" rimetterle a posto. Lo faccio in questo momento, poi aprirò la finestra (tanto in redazione ci sono solo io) e urlerò al mondo la vera, unica e sacrosanta verità: "MONDO GATTOOOO!!!!" Hem, ora se continuate ci sarebbe l'intervista a mister Sakamoto...

**D: Signor Sakamoto, ci dicono di Lei che è un uomo d'affari che si diverte anche a giocare: è vero?**

SAK: Direi di sì. A casa ho un P200, una Playstation, un Saturn e il Nintendo 64. Diciamo che mi evitano di morire per mancanza di videogiochi, anche se non posso dedicare loro tutto il tempo che vorrei. Attualmente sto giocando con MDK, mi piace molto.



Viste da qui, le texture dell'astronave sembrano addirittura peggiori degli altri episodi. Ma non disperate, al posto di quel semigrigio ci sarà una tramatura impressionante.

Ecco Mark Hamill (in versione "pizzetto" - bruttissimo!) che insieme ai vecchi compagni farà una comparsata. Il loro ritorno serve a dare continuità alla nuova trilogia, probabilmente sarà una specie di addestratore.

to preciso qui non lo sa nessuno, ma sarete d'accordo che l'interpretazione è ovvia.

Come la mettiamo invece per l'hardware? Da Ultima 8 a Strike Commander, da WC 4 ai mitici Underworld, tutti i gioconi targati Origin si sono distinti per la loro avidità di risorse. Se tanto mi dà tanto, stavolta ci vorrà un Pentium III! E allora, piloti squattrinati, aprite bene le orecchie: la demo disponibile gira a oltre 20 frame su un P133, se ci aggiungete un'acceleratrice 3D supera i 30! Se pensate che Wing Commander 4 non superava gli 8-10 frame sui P120, quando c'era un fondale texturizzato nelle vicinanze, vi renderete conto della



Questo è Rod Sakamoto: chi l'avrebbe mai detto che una persona dall'apparenza così seria fosse un appassionato di videogiochi!

**D: Ora che dirige uno dei prodotti di maggior successo dell'industria videoludica, ha voglia di tornare indietro e dirci come ha cominciato?**

SAK: Prima di tutto ho studiato arte al prestigioso istituto del Rhode Island. Quando ho scoperto la tecnologia, però, mi sono messo a studiarla più del disegno. Negli anni '70 ho sviluppato autonomamente degli elaboratori, e a inizio anni '80 notai che i computer avevano un bruttissimo sonoro. Ho creato una scheda sonora, la Mocking Board, e l'ho venduta con l'aiuto di un distributore che a quel tempo era agli inizi: la Electronic Arts. È là che conobbi un certo Richard Garriott, un uomo con un giochino di nome Ultima... Fatto sta che vendemmo 50.000 di quelle schede e con il ricavato fondai una software house nel 1984. Facevamo conversioni per PC di giochi famosi al bar e sugli altri computer: Defender of the Crown, Super Hang-On, Ikari Warriors e molti altri. Io li chiamo "repliche" più che "conversioni" visto che del gioco non mi davano nulla. Al massimo avevo una videocassetta con una partita registrata, dall'inizio alla fine. Dovevamo guardarcela e ricostruire tutto dall'inizio. Nel 1993 vendetti la mia software house, la Interactive Design, alla Sega of America e divenni vicepresidente della Sega Interactive. Nel 1996, infine, mi spostai da Los Angeles a Austin per lavorare qui alla Origin.

**D: Che compiti ha alla Origin?**

SAK: Da ora in poi curerò Wing Commander, che mi occupa la maggior parte del tempo, e poi la serie di Crusader. Finalmente posso seguire di più il gioco e di meno il lato amministrativo!

**D: Che cosa ne pensa del futuro dei videogiochi? In questo momento c'è un po' di confusione...**

SAK: Prima di tutto penso che il giocatore di oggi è completamente disilluso. Sa come otteniamo quello che vede sul monitor, e ciò gli toglie molto della magia di un videogioco. La chiave del successo sta nel costringere la gente a dire ancora una volta: "Chissà come hanno fatto!". Probabilmente il fenomeno della rivoluzione tridimensionale dei giochi di oggi è sintomatico, il nostro compito è aggiungere sostanza a tutta quella virtualità.

**D: Di solito tenete da conto i suggerimenti dei giocatori?**

SAK: Certo, il feedback dei videogiocatori è una parte importantissima dello sviluppo di un gioco! La maggior parte delle volte ci affidiamo ai suggerimenti dei redattori delle riviste, ma teniamo presente anche chi ci semplicemente ci fa avere le sue impressioni, buone o cattive che siano.

**D: A proposito di suggerimenti, ci vengono subito in mente le critiche all'uso massiccio dei filmati in giochi come Wing Commander 4.**

SAK: WC 4 a parte, io sono d'accordo. Penso che il full-motion video sia un modo di coinvolgere il giocatore, non di farlo divertire. A quello ci pensa la giocabilità: è questo che mi è sempre piaciuto della serie di Wing Commander, il fatto di saperli mixare così bene.

**D: Già che ci siamo, potrebbe dirci qualcosa della serie di Privateer? Userete ancora quel tipo di motore, magari in un terzo episodio?**

SAK: Potrei rispondere a entrambe le domande, ma mi sa che dovrete aspettare ancora un po'.

**D: Vabbeh, allora ci dica qualcosa almeno su Prophecy!**

SAK: Qualcosa posso dirvelo di sicuro: aspettatevi "qualcosa" di IMPRESSIONANTE! (E le maiuscole non le ho messe io! NdALS).

Alessandro La Spada

# Volete correre così ??



# Oppure così ???!!

E' vero, con noi potreste andare  
più velocemente, come ?

Beh ! E' chiaro,  
affidandovi a noi  
nelle vostre scelte.

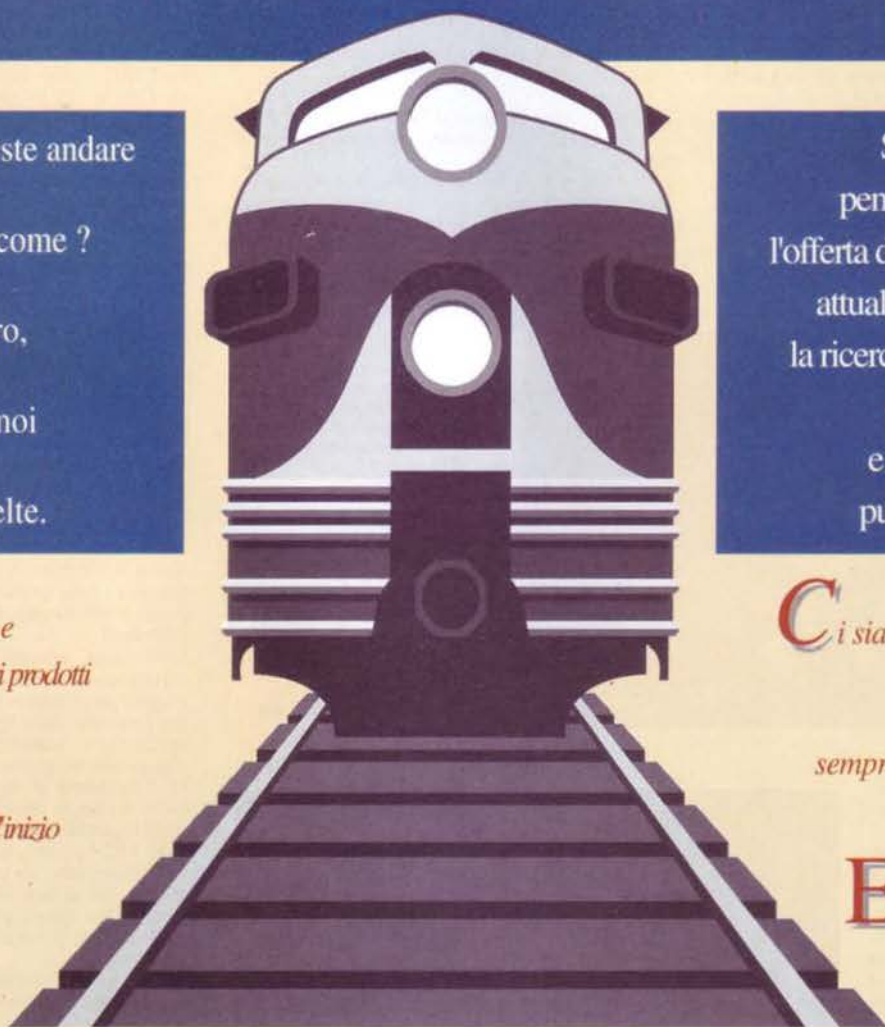
Scherzi a parte,  
pensateci un pò sopra,  
l'offerta di hardware sul mercato  
attualmente, é molto alta,  
la ricerca del fornitore giusto,  
con materiali  
e costi accettabili  
può essere lunga...

**C**i siamo occupati dell'assistenza  
ai nostri prodotti,  
e questo ha fatto sì che  
sempre più clienti ci preferiscano  
ad altre aziende.

**E'** nostra intenzione  
continuare  
su questa strada....

**D**a anni siamo sul mercato e  
l'incremento di vendite dei nostri prodotti  
parla da sé.

**A**bbiamo perseguito sin dall'inizio  
una politica qualitativa  
sui prodotti,  
pensando al cliente  
ed ai suoi bisogni.



**QuickShot®**

**Comdek®**

**LEGATO®**

**Mustek**



**smau**  
**'97**  
SCELTE

Da Giovedì 2  
a Lunedì 6  
Ottobre 1997.  
FERA DI MILANO  
Siamo al  
pad. 11 stand B/03

**RS**

RS ricerca & sviluppo srl  
Via degli Orefici, 175  
Fano di Argelato (BO)

Tel. (051) 86.66.11  
fax (051) 86.66.86



# CONSOLEMANIA

Colorata, divertente, esuberante, ma al tempo stesso attenta, aggiornata ed esauriente è la rivista dedicata al mondo delle console più venduta in Italia.

PLAY STATION  
NINTENDO

SATURN



- ▶ SEGA
- ▶ NINTENDO
- ▶ SONY
- ▶ 3DO

SUPER NES

NEO GEO

GAME BOY

MEGA DRIVE

BELLAFANTE DESIGN-MILANO



XENIA  
EDIZIONI

[HTTP://WWW.XENIA.IT](http://www.xenia.it)

# LA SETTIMANA LEGIONE DELLA MICROPROSE



**La lotta per impossessarsi del trono detenuto da Red Alert si sta facendo aspra e, alla MicroProse, non scherzano affatto...**

Riferendoci agli ultimi anni della storia videoludica, probabilmente nessun titolo ha mai messo tutti d'accordo come ha saputo fare Red Alert; dovendo fare un confronto fra quelli che sono stati indubbiamente i due giochi piú importanti dell'anno passato, e cioè GranPrix 2 e il capolavoro assoluto dei Westwood, non posso fare altro che ricordare le furibonde polemiche che il titolo della MicroProse provocò (e questo nonostante il voto che gli attribuì, 96%, si sia rivelato a posteriori estremamente azzeccato), a confronto delle quali si ebbero solo elogi sperperati per il gioco strategico in tempo reale piú bello di tutti i tempi. A conferma dell'incredibile successo del seguito di

Command & Conquer (che già aveva letteralmente spopolato) ci sono il numero di copie vendute, che supera abbondantemente il milione, nonché il materiale presente su Internet riguardo a cheat, multiplayer, consigli... Una vera e propria mania che solo recentemente si è affievolita, come giusto che sia.

Piuttosto stranamente, a Red Alert non ha subito fatto seguito la consueta marea di cloni che ci si aspettava: dopo l'avvento di Doom, nel mondo dei PC ogni titolo appena decente è stato copiato e ripresentato in tutte le salse (e non solo dalle software house concorrenti alla casa madre), ma nel nostro caso il terreno è tuttora abbastanza sgombro da frattaglie e titoli mediocri che avrebbero potuto approfittare della loro somiglianza con Red Alert; probabilmente ciò è dovuto al fatto che in questo campo non c'è davvero molto da inventare, pertanto un titolo riuscirebbe difficilmente a differenziarsi in modo marcato con il capostipite e rischierebbe di fare un bel buco nell'acqua. Sto chiaramente pensando a KKND, un gioco tutto sommato piú che



discreto, ma del tutto simile a Command & Conquer: come ribadì nel box di commento, un suo acquisto avrebbe avuto ben poco senso, essendo presenti sul mercato prodotti analoghi, ma di qualità estremamente superiore.

Le cose stanno finalmente per cambiare e coloro i quali si sono letteralmente deliziati con il titolone dei Westwood saranno lieti di sapere che sono addirittura un paio i titoli che potrebbero impossessarsi del trono di miglior gioco strategico in tempo reale; il primo si chiama Dark Reign (ne abbiamo già parlato e spero di proporvi la recensione per il mese prossimo), mentre il secondo è questo 7th Legion, ad opera di mamma MicroProse.

La trama è sufficientemente avvincente, ma sappiamo tutti che in casi come questi essa è necessariamente finalizzata a giustificare uno scontro fra due fazioni; nella fattispecie vi basti sapere che, in un futuro piú o meno lontano, la Terra è diventata inabitabile a tal punto da spingere i piú intraprendenti a cercare riparo in uno dei pianeti occupati nel frattempo. La selezione dei fortunati che potranno godere delle nuove risorse messe a disposizione dalle nuove colonie avviene in modo piuttosto semplice, sebbene non proprio democratico: i migliori acquistano il diritto alle nuove terre, mentre gli esseri inferiori si devono rassegnare, loro malgrado, a restare sul nostro pianeta, diventato ormai a dir poco inospitale. Passa qualche tempo e i "migliori" decidono sia giunto il tempo di vedere come se la cavano sulla Terra: con loro sorpresa, scoprono che in effetti non si vive malaccio, anche se sul pianeta hanno fatto la loro comparsa bestioline come dinosauri e pesci grandi come un palazzo; di lì a poco, decidono di reimpossessarsi della Terra, ma a questo punto incontrano la ferma resistenza di coloro che sono faticosamente sopravvissuti durante quasi un secolo di miseria e carestia. Finalmente entrate in scena voi: sia che decidiate di arruolarvi nell'esercito dei buoni (i blu), sia che vogliate dare una mano ai cattivi di turno (i rossi), dovrete prepararvi a una sana dose di mazzate, ma a questo punto è ora di entrare un po' piú nel dettaglio.

Dal punto di vista estetico, nulla sappiamo riguardo al sonoro, ma sottolineiamo l'estrema importanza che tale aspetto riveste in un gioco di tale genere: i gusti son gusti, ma se Command & Conquer avesse avuto delle colonne sonore piú incisive, a mio pare-





re sarebbe stato molto meglio. Per quanto riguarda la grafica, invece, possiamo fin d'ora affermare che ci si avvarrà dell'alta risoluzione e dei 65.000 colori: dando un'occhiata alle foto, converrete con me che i programmatori sembrano aver fatto davvero un ottimo lavoro e la definizione delle unità sembra alquanto maggiore di quella presente in Red Alert; anche la qualità delle esplosioni pare più che soddisfacente.

Consentitemi una nota di colore: il titolo supporterà l'estensione MMX e in tal caso si otterrà il 20% di velocità in più; ora, a prescindere dal fatto che con un Pentium 120 dovrete essere già in grado di utilizzare il titolo al massimo delle sue potenzialità, resta il fatto che non ci troviamo alle prese con un simulatore di volo nel quale qualche fotogramma in più al secondo non guasta mai. Viene pertanto da chiedersi, anche in questo caso, a cosa possa servire l'MMX (non parliamo di chi ha processori più

potenti; secondo Intel, e le vendite le danno ragione, l'entry level del 1997 è un P120 e non venite a scrivere lettere polemiche in cui vi lamentate di questo fatto, perché per quanto vi possa sembrare strano anche noi faremmo volentieri a meno di spendere mezzo milione all'anno per cambiare il processore). La struttura del gioco sarà del tutto simile a quella di Red Alert: si sceglie la fazione da comandare e in seguito ci si cimenta con le missioni previste, non disdegnando eventualmente di sfidare un proprio amico e servendosi a tal scopo degli scenari appositamente progettati. Le costruzioni presenti sono molte, come pure il numero di unità disponibili, ma a rendere il tutto più interessante provvederanno alcuni power up (o bonus, che dir si voglia) in grado di incrementare notevolmente le capacità del vostro esercito; rispetto al solito, ci troviamo alle prese



con una gestione molto più complessa delle unità le quali, tanto per cominciare, vengono valutate anche in base alla precisione di tiro, oltre che alla distanza dello stesso e alla velocità degli spostamenti. La possibilità di raccogliere dei bonus che potenzierà una di queste caratteristiche non può che rendere ulteriormente interessanti i combattimenti; il top si raggiunge con la cosiddetta modalità stealth, che se implementata in modo ottimale farebbe sbavare anche una mummia. Mi riferisco alla possibilità di rendere invisibili solo parte delle proprie unità, in modo da infiltrarsi furtivamente nelle fila del nemico, distruggere qualche costruzione vitale e infine "salutare" (verbo che

ormai ha preso piede in reda e viene utilizzato in tutti i modi possibili immaginabili; in tal caso significa dare addio a questa valle di lacrime, magari trascinandolo con sé qualche unità del nemico. È evidente che se le cose stessero davvero così ci sarebbe veramente da sbizzarrirsi, non solo nella progettazione di attacchi di tal genere, ma anche della difesa delle proprie basi (bisognerebbe infatti tenere in adeguata considerazione la possibilità di subire una vera e propria pugnalata alle spalle).

Spero di essermi fatto un'idea giusta quando affermo che occorrerà tenere maggiormente in considerazione il proprio esercito, rispetto a quanto eravamo abituati a fare con Red Alert; mi riferisco al fatto che, men-



tre in quest'ultimo era sufficiente disporre di un'adeguata quantità di risorse per alimentare continuamente le proprie forze, in 7th Legion, essendo tenuta in considerazione la possibilità di miglioramento delle unità col passare degli scontri, diventa di fondamentale importanza cercare di salvare il maggior numero possibile di propri uomini, in modo da disporre, col passare del tempo, di unità sempre più attrezzate e temibili.

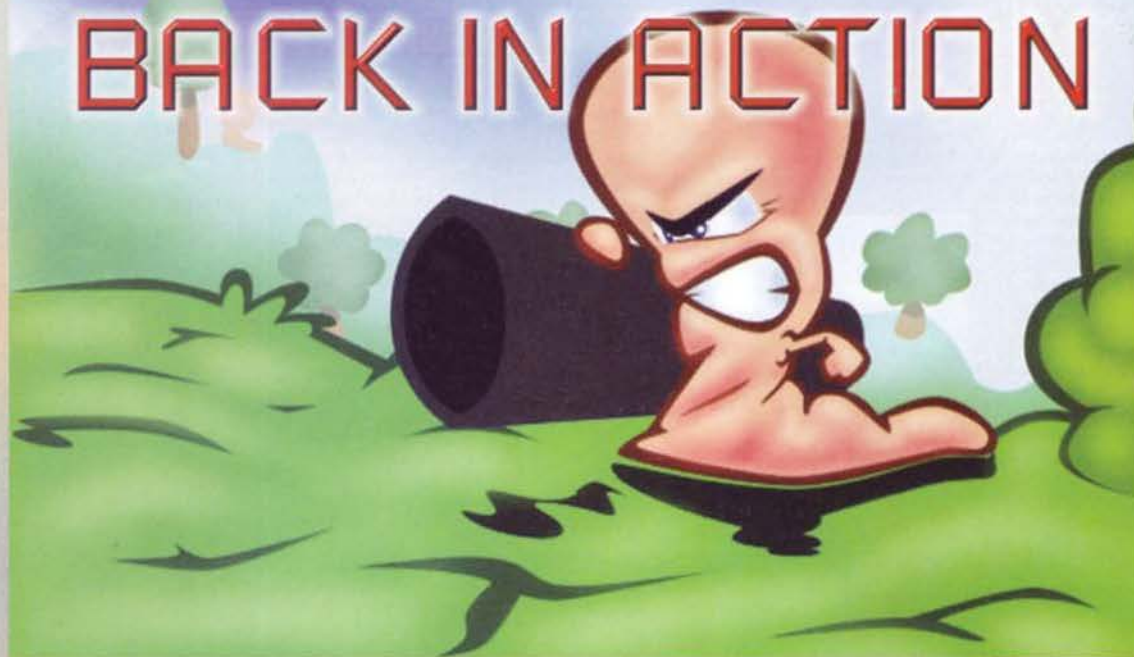
Ho detto poc'anzi che lo schema di gioco è sostanzialmente analogo al pluricitato titolone dei Westwood; in realtà le cose non stanno proprio così, dal momento che sono state previste delle sotto-missioni a tempo, che dovrebbero incrementare ulteriormente l'interesse per un titolo che si preannuncia davvero esplosivo. Non ho assolutamente idea se il successo in tali missioni garantirà dei bonus in quelle principali, oppure se si tratterà di semplici diversivi in grado di rompere la monotonia dell'azione (si fa per dire); quel che è certo, è che 7th Legion non sarà uno di quei giochi che, dopo qualche missione, vengono subito a noia.

Il fenomeno ineluttabile per il quale in tutti gli articoli si giunge prima o poi alla conclusione, è avvenuto anche in queste due pagine; se avrete resistito nella lettura fino a questo punto converrete con me che vale ben la pena di aspettare (quanto! Mah, diciamo un paio di mesi, ma non dispero di avere fra le mani una copia recensibile del gioco fra qualche settimana) per un titolo che ha tutte le carte in regola per affermarsi quale nuovo termine di paragone nel regno dei giochi strategici in tempo reale. Ci si saluta.

Mauro Bossetti



# WORMS: BACK IN ACTION

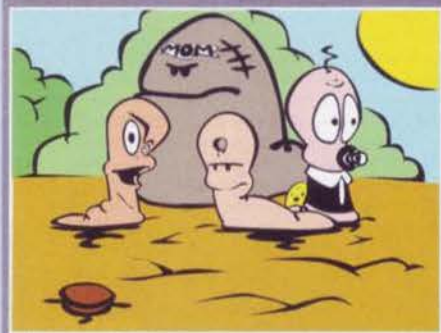


**Non tutti i vermicciattoli si rassegnano al loro triste destino (e cioè quello di essere usati come esca), per cui è tempo di riportarli in trionfo a suon di granate e missili guidati...**

La tensione e l'euforia provocate dalla consapevolezza di scrivere per un numero che entrerà nella storia, non solo di TGM ma anche dell'editoria, hanno avuto come conseguenza una devastazione fisica di molti dei valorosi componenti redazionali; in realtà le cause sono da imputare all'età spaventosamente alta di alcuni di noi: cito il Gattone che, dimenticandosi di avere superato da un bel po' il quarto di secolo, si è cimentato nell'ennesima partita di squash, rompendosi due costole (senza gloria e senza onore: non lasciatevi traviare da quanto dirà lui) e lo Slisi il quale, avvicinandosi a grandi passi all'età in cui si cominciano a perdere i denti (non quelli da latte), alterna comparse in redazione con visite dal dentista. Mirko non è così decrepito e tuttavia è da un paio di giorni che potrebbe vincere l'Oscar quale migliore attore non protagonista di un film di Romero; lo Svanoni, infine, ha subito un attacco termo-nucleare al vertice ascellare sinistro, con tutte le conseguenze del caso (l'invidia del mollusco sfisicato salta fuori dinnanzi allo strapotere del mio cheratinico petto d'acciaio! NdXam). Non preoccupatevi: di carisma ce n'è ancora molto, anche perché fra una quindicina di giorni molti di noi



molleranno il colpo e si godranno le meritate vacanze; ciò nonostante, ho ritenuto doveroso informarvi delle premesse alla base degli avvenimenti che mi accingono ora a descrivere. Era un caldo pomeriggio di metà luglio quando in reda ha fatto la sua comparsa la simpatica PR del Team 17, portando con sé il seguito di un gioco che non ha certo bisogno di presentazioni: mi riferisco al grande, inimitabile e inverosimile Worms 2, della serie: "anche i vermi hanno carisma". Ai tempi in cui ero lettore di TGM, quando trovavo qualche riferimento a un titolo di cui non conoscevo praticamente nulla, mi imbezziravo notevolmente e pensavo che il redattore di turno avrebbe potuto fare un minimo sforzo per mettere al corrente anche coloro i quali non passavano gran parte del loro tempo libero davanti a un meraviglioso computer; tenendo conto di questa mia frustrazione, occuperò una parte di questo spazio descrivendovi il primo Worms, uscito alla fine del 1995. Lo schema di gioco era invero abbastanza semplice: si assumeva il comando di una squadra di vermicciattoli con il compito di massacrare senza pietà il team avversario; a ogni turno si doveva cercare di colpire un componente del nemico, servendosi delle numerose armi messe a disposizione. A seconda dell'arma utilizzata occorreva adottare una tattica differente: tanto per fare un esempio, per la granata bisognava impostare



l'angolo di lancio e la forza con cui questa sarebbe stata scagliata, mentre per il raid aereo era sufficiente indicare il target su cui si sarebbe accanita l'aviazione alleata. Il gioco era decisamente divertente, ma perdeva gran parte del fascino se giocato contro il computer il quale, infame come non mai, non sbagliava letteralmente un colpo (e oltretutto non imprecava, non si dimenava, non banfava... Tutte azioni tipicamente

bossettiane per le quali sono giustamente diventato famoso); per contro, ogni pretesto era buono per catturare un amico con la frase "ehi, ho un gioco troppo carino da farti vedere...". Poiché nel giro di un paio di minuti anche un bambino era in grado di capire cosa si doveva fare per vincere, nel giro di poco tempo si diffuse la worms-mania e anche in redazione si scatenarono le consuete sanguinose competizioni.

Ritorniamo a ieri: tutto ciò di cui eravamo in possesso era una versione pre-alfa nella quale, alla pari di quanto accadde per il demo della prima release, si poteva giocare solo qualche livello; fa sempre piacere cimentarsi in un gioco immediato e divertente, ma vi lascio immaginare la "bavicchia" sulle mie labbra quando la PR ha banfato di aver battuto tutte le redazioni (straniere) che aveva visitato fino ad ora. Partiamo con una partita d'approccio in quattro giocatori (il numero massimo è sei) e per la precisione il Gattone, me medesimo, il Duspa ("c'ho giocato solo 'n pochetto, nun ve posso fa' male...") e la PR. Il Silvestri mi teme in modo palese per cui, approfittando di un mio momento di distrazione, effettua il colpo anche col mio vermicciattolo attualmente selezionato, provocando un danno da cui non riuscirò più a risollevarmi. Situazione finale: primo il Gattone, secondo il Bossetti, terza la PR (che medita vendetta) e quarto il Duspa. Annoto altresì un invito del caporedattore a comportarmi in maniera "umana": evidentemente il mio carisma è ancora incompresso.

Vabbè, dopo la prima partita d'approccio decidiamo di fare sul serio: il Duspa viene colto da una piorrea istantanea ed è costretto a rifugiarsi dal dentista, ma poiché nel frattempo è comparso lo Svanoni, possibile candidato alla preview del gioco, il Silvestri ha la





bieca idea non solo di farlo partecipare alla sfida, ma anche di farlo sedere alla sua destra. Ho già anticipato la disgrazia che è capitata all'ascella sinistra del vecchio Xam, ma questo è niente in confronto a Sefano il quale, costretto a ispirare le soporifere esalazioni provenienti dalla sezione corporea di cui sopra, ha assunto la tipica faccia di un tapino funestato da un lutto inenarrabile - questo dal punto di vista psicologico; per quanto riguarda le conseguenze fisiche, segnalo un progressivo inaridimento della sua sezione facciale superiore, una perdita di capelli analoga a quella dei poveretti colpiti da radiazioni



## FOREVER, FIGHTING THE WORLD

Perdonatemi questo piccolo box, ma non potevo fare a meno di precisare un concetto per il quale sarei pronto allo scontro fisico; nella recensione del concerto "Gods of Metal", apparso sul numero scorso di TGM, mi è toccato leggere un apprezzamento negativo nei confronti di Joey De Maio. Ora, a prescindere dall'atteggiamento di una delle più grandi band di tutti i tempi, che non intendo giustificare né ora né mai, non mi sembra ci voglia chissà quale competenza nel riconoscere le indiscutibili doti dell'eclettico bassista, sicuramente uno dei più dotati (mi verrebbe da dire il più dotato) della scena metal: ascoltatevi pezzi come William's Tale (un pezzo di musica classica rifatto col basso) o Sting of the bumblebee (il volo del calabrone, sempre interpretato da Joey De Maio e praticamente irripetibile da qualsiasi altro mortale) e non potrete che sorridere quando qualcuno afferma che Joey è scarso. Non parliamo poi di Eric Adams, il più grande cantante di tutti i tempi (e qui permettetemi di suffragare la mia tesi con i tre anni di studio di canto che posso vantare in ogni mio concerto); andrei avanti ancora per molto, ma mi fermo qui. Non si tratta di fanatismo per i Manowar, come i maligni cianciano, ma di dati incontrovertibili. Death to the false ones!

nucleari, un bulbo oculare coperto da un reticolo di vene rosse e altri fenomeni di minore importanza.

Al di là di questo, devo ammettere che ci siamo parecchio sollazzati: anzitutto la grafica, come potete vedere, è stata completamente ridisegnata e ha assunto un tipico stile cartoon; molte delle armi presenti nella prima versione sono rimaste, ma segnalò alcune nuove entry decisamente esaltanti, fra cui l'holy bible la quale, una volta lanciata, si divide in parecchie granate "sante" che seminano terrore e distruzione tutto intorno. Memorabile l'effetto sonoro che accompagna il lancio di tale devastante arma: un "alleluja" cantato da un coro lirico che darebbe l'abbrivito anche a un cadavere. L'interazione con lo scenario è maggiore rispetto al passato, nel senso che se viene creata una buca vicino a un fiume, questa si riempie d'acqua e diventa così estremamente pericolosa: sapete bene che i vermi non sanno nuotare, per cui nel caso in cui cadessero in un fiumiciattolo, salterebbero questa valle di lacrime nel giro di pochi secondi.

La seconda partita è finita alla sudden death: trascorso un certo periodo di tempo, ogni verme presente vede ridotta la sua energia a un punto, per cui è sufficiente un qualsiasi colpo per metterlo knock out: è sempre possibile disabilitare tale opzione, ma poiché non capita di rado, soprattutto negli scenari più complicati, che le partite si protraggano oltre il dovuto, ho trovato tale soluzione un ottimo modo per rendere le sfide ancora più coinvolgenti e adrenaliniche. Segnalo nuovamente un mio secondo posto, a testimonianza del fatto che il fenomeno del "braccino" (per il quale sul punto della



nelle animazioni e negli effetti sonori, al Team 17 non sono voluti andare. Le modalità di gioco sono sostanzialmente le stesse, con l'aggiunta di qualche opzione quale la sudden death, la possibilità di scegliere il numero di vermi di ciascuna squadra e poco altro.

Finita la sfida c'era ancora da assegnare questa preview: i due contendenti erano, come ho già detto, me medesimo e lo Svanoni; la mia proposta di giocarci l'articolo alla morra (disciplina in cui, forti delle mie origini bergamasche, mi difendo egregiamente) è stata bocciata dal povero Xam il quale, con una mossa che non saprei definire in alcun modo, ha chiesto di fare assegnare l'articolo a chi avrebbe vinto una partita a Micromachines 3. Non sono ancora riuscito a capire se l'ego smisurato dello Svanoni lo abbia portato a sopravvalutarlo in un modo



vittoria si dà sempre il peggio di sé) si verifica in tutta la sua potenza proprio ai danni del sottoscritto.

Non pensate che mi sia dimenticato di parlarvi delle novità più importanti del gioco: in realtà è chiaro che lo schema non poteva essere stravolto, dal momento che era proprio quello il punto di forza di un titolo quanto mai immediato e divertente; stando così le cose, oltre a una grafica completamente ridisegnata, qualche nuova arma (aspettatevi un box completo in sede di recensione) e piccoli restyling



che ha dell'incredibile: fatto sta che è riuscito anche a "beccare" una partita in cui ho giocato in modo divino e nella quale solo all'ultimo tracciato ho dovuto soccombere al grande Raffo [per la cronaca: i megatornel redazionali sono ricominciati, per la gioia di tutti voi lettori; seguiranno aggiornamenti quanto prima. Ve ne do uno "in batta", in fase di correzione: ho appena pelato "la quaranta" a Max e il MAO: il grande Bossetti!]. Chiaramente lo Svanoni è finito a zero punti. Poverino.

Siamo in chiusura: alla fine della fiera, Worms 2 sarà un gioco di indiscutibile successo, divertente come il precedente e forse ancora di più; ripeto, non aspettatevi niente di più di una versione rinnovata di un titolo che ha venduto un'esagerazione di copie (almeno all'estero...). Ciò che conta è che fra un paio di mesi saremo nuovamente pronti ad assumere il comando di una squadra di anellidi, con l'obiettivo di palesare il più grande carisma possibile: è chiaro che il sottoscritto parte avvantaggiato...

Mauro "carisma" Bossetti

# DOMINIO ASSOLUTO

**Gli Orchi li abbiamo ricacciati attraverso il portale magico, il Tiberium l'abbiamo esaurito fino all'ultima goccia e le galassie lontane le abbiamo difese dagli alieni. Ora non ci resta altro che l'assoluto Dominio...n.**

La famiglia dei wargame strategici in tempo reale sta diventando la più numerosa e probabilmente è l'unica, in quanto a numero di cloni, a poter reggere il confronto con gli sparatutto in soggettiva. Se da un lato si assiste ormai da parecchio tempo al proliferare di più o meno brutte copie di Doom, Quake e compagnia bella, dall'altro non si può non evidenziare come a

ancora targato Blizzard, previsto ormai attorno a Natale, ma anche da questo Dominion, giunto in redazione un po' in sordina ma che, se riuscirà a mantenere quanto promette, rischia di diventare un nuovo punto di riferimento.

Indipendentemente dalla struttura di gioco, dall'interfaccia, dalla trama o da quant'altro vogliate voi, la prima cosa che fa piacere a chi sbava su titoli del genere è che finalmente non avremo a che fare con i soliti ridicoli fantaccini vestiti da Rambo, ma con esoscheletri potenziati, robottoni alti dieci metri e incredibilmente credibili (bellissimo gioco di parole) androidi dotati di appendici di vario genere e vario aspetto, come nel caso dell'ingegnere informatico esperto nel trattare programmi virus, in grado di mandare in tilt i sistemi difensivi di un'intera base. E scusate se è poco.

Certo l'universo di Warhammer 40.000 rimane ancora il più richiesto tra gli appassionati, ma credo che gli scenari, i mezzi e le attrezzature del



Machine su cui è stato recensito, il 95 se non sbaglio...).

Dominion altro non è che la trasposizione di quel simulatore di battaglie tra mech in un bel wargame strategico in tempo reale, con la canonica visuale pseudo isometrica, con la parte alta dello schermo occupata dalla finestra di gioco e la rimanente da un pannello di comandi.

Le razze e gli eserciti che potrete utilizzare in Dominion sono ben quattro, ciascuna contraddistinta da differenti caratteristiche fisiche e tecnologiche, che influenzeranno non solo l'aspetto esteriore di armate e strutture ma anche l'approccio con le varie missioni e il comportamento in battaglia.

Alla prima corrispondono gli immancabili esseri umani, progenie di quelli che dovremmo essere noi tra qualche tempo, sono un'onesta via di mezzo in quanto a capacità. Abbastanza intelligenti, tecnicamente ben dotati (il che li predispone allo sviluppo e all'espansione), in grado di pilotare diversi tipi di mezzi da guerra (sia di terra che "d'aria" - lo metto tra virgolette in quanto non si parla di veri aerei o astronavi, ma di un qualcosa che ricorda maggiormente un hovercraft, quel mezzo che si muove su un cuscino d'aria).

La seconda razza è quella degli Scorp, una specie aliena di uomini scorpione, subdola e pericolosa, dotata di tecnologie meno esasperate ma abbastanza feroce e aggressiva da intimidire chiunque. Il loro mezzo prediletto è un piccolo carro armato a forma appunto di scorpione, molto veloce e abbastanza letale.

Abbiamo quindi i Darkens, veri e propri ammassi di ferraglia pronti ad aprire il fuoco su chiunque e dotati di elevatissime conoscenze tecnologiche, che rappresentano una delle razze più antiche dell'universo e difficilmente accettano di essere sottomessi. Infine troviamo i Mercenari, privi di scrupoli e dotati di armamenti e tecnologie miste.

Il vostro compito, qualsiasi sia la razza prescelta, sarà quello di conquistare e colonizzare pianeti inesplorati, spazzando via qualsiasi altra forma di vita presente (alla faccia dell'educazione...). Una volta conquistata la colonia la dovrete gestire, sfruttando le scarse risorse disponibili e creando una vera e propria ragnatela ombelicale tra le basi sui diversi pianeti, in modo da assicurarvi il dominio assoluto.

In particolare la sostanza



partire del periodo che ha seguito lo scontro per la supremazia sul mercato tra Westwood (con Command & Conquer) e Blizzard (con Warcraft 2), quasi ogni software house abbia presentato o comunque annunciato uno strategico in real-time.

Inevitabile di fronte a una simile inflazione il rimanere un po' nauseati dall'abbondanza di titoli quasi sempre uguali, anche per chi come il sottoscritto ne è un inguaribile appassionato. In effetti, dopo un po' viene a mancare l'originalità, si esaurisce la forza dell'impatto iniziale e i giochi in questione finiscono con l'assomigliarsi un po' tutti: individuare e sfruttare le risorse naturali, sviluppare una base attrezzata e tecnologicamente avanzata, ingaggiare un esercito potente e conquistare il territorio del nemico. Anche se lo stile grafico è diverso (in certe circostanze nemmeno troppo...), la sostanza è sempre la stessa e i milioni di appassionati sparsi ai quattro angoli del globo aspettano con impazienza una ventata di novità. Novità che certamente saranno portate dall'annunciato Starcraft, futuro capolavoro



mondo fantascientifico di G-nome non ci facciamo rimpiangere poi così tanto i marine spaziali e i temibili genestealer.

Chiunque abbia giocato il precedente titolo della 7th Level, G-nome appunto, conoscerà a menadito la storia, l'ambientazione e i retroscena dell'esodo umano dalla Terra e le difficoltà di trovare e installare nuove colonie su pianeti più o meno ospitali. Come pure non avrà dimenticato quegli ammassi di latta alti quindici o venti metri, armati di tutto punto e dalle



intenzioni poco raccomandabili (giusto per farvi capire, sappiate che G-nome era entrato in diretta concorrenza col ben più blasonato Machwarrior e comunque, se proprio non dovesse tornarvi in mente, andate a ripescare il numero di The Games



che dovrete raccogliere è una specie di liquido verde, indispensabile sia per la costruzione delle macchine e degli edifici, sia per alimentare gli impianti di raffinazione dell'aria. Una particolarità che a mio avviso rappresenta un po' un'arma a doppio taglio è data dal particolare sistema di approvvigionamento delle risorse naturali. Per quanto ci è dato sapere da press-release e dalla beta giunta in redazione, una volta costruita la raffineria o la struttura di estrazione mineraria non vi dovrete preoccupare di inviare i soliti "truck" o gli "harvester" fino ai giacimenti, dato che l'estrazione sarà più o meno automatica. Se da un lato ciò comporta una perdita di tempo in meno e consente di con-

varie strutture, infatti, richiederanno terreno particolarmente sgombro e solido, e inoltre dovranno sempre essere collegate con nodi di distribuzione energetica.

Non poteva mancare un completo editor di scenari e di missioni. Oltre a creare nuove mappe di gioco, potrete anche decidere lo scopo delle missioni e piazzare elementi strategici, importanti per la vittoria finale: un po' insomma come succederà col titolo citato in precedenza, Starcraft, col quale del resto Dominion si scontrerà senza esclusione di colpi, data anche l'ambientazione (anche se molti

scenari di Starcraft avranno un look più spaziale...) e la tipologia di armamenti. Il gioco singolo potrà essere affrontato sia in modalità arcade (in cui affronterete le varie missioni singolarmente e in maniera autonoma) l'una dall'altra) sia con la campagna (giocherete le missioni in successione e l'andamento delle varie battaglie deciderà le sorti finali per il dominio della galassia).

Anche la modalità di gioco multiplayer non è stata trascurata e potrete sfidare amici e nemici sia con link diretto che tramite Inter-

net, in cui otto giocatori alla volta potranno combattere in contemporanea per la supremazia.

Una chicca che farà sicuramente felici tutti gli strateghi sarà la possibilità di dividere le proprie armate in squadre e battaglioni, assegnando a ciascuno di loro un nome e un tasto funzione che consentirà la selezione immediata dell'unità. Sarà inoltre possibile impartire ordini di gruppo, evitando di dover ripetere all'infinito un dato comando. In tal senso notevole è stato anche l'impegno profuso per generare una delle intelligenze artificiali più sofisticate mai viste in un gioco del genere e sarà davvero difficile attirare i nemici in assurde imboscate o attaccare in massa senza un briciolo di strategia. I responsabili hanno

anche affermato di essere al lavoro per realizzare un sistema di rapporti gerarchici che dovrebbe essere particolarmente realistico: avere tra le proprie fila comandanti di un certo valore gioverà anche alle semplici reclute, che aumenteranno presto le capacità di combattimento. Ogni unità è caratterizzata da una barretta di energia (ormai Command & Conquer ha fatto storia) che ne indica la vitalità. Inoltre sono evidenziate nel pannello in basso tutta una serie di informazioni che mandano in visibilibio un maniaco come il sottoscritto.

L'aspetto complessivo è di quelli che rassicurano: la grafica è notevole, varia e ben disegnata, le animazioni sono assolutamente tra le migliori mai viste in giochi del genere (è stata utilizzata la tecnica dello stop-motion, in modo da ricreare alla perfezione il movimento mecca-



centrare l'attenzione del giocatore sulla componente bellico strategica, dall'altro priva le partite della possibilità di colpire indirettamente il nemico tagliando i suoi collegamenti con le risorse. Magari si tratterà di una funzione che verrà implementata solo nella versione definitiva. Vedremo, anche se, del resto la mancanza di veicoli di trasporto dei minerali costringe a costruire le raffinerie e quindi parte della base in prossimità di essi.

Elemento inedito e assolutamente convincente è invece la possibilità di utilizzare diverse tipologie di armi, dalle canoniche (cannoni, missili, raggi laser...) a quelle batteriologiche. Le colonie avversarie potranno pertanto essere costrette in ginocchio grazie a potenti e letali virus o improvvise epidemie, che potrebbero decimare eserciti potenzialmente invincibili.

Le unità disponibili saranno moltissime e tutte perfettamente disegnate e caratterizzate, grazie soprattutto a un'alta risoluzione che, spinta agli estremi, può arrivare fino all'incredibile 1280x1024. I numeri di Dominion parlano chiaro: oltre venti missioni per ciascuna fazione (missioni di tipologia differente, ovviamente, dal classico "distruggi la base avversaria" fino ai più evocativi "porta in salvo i superstiti di un atterraggio di fortuna", "recupera gli ostaggi" e così via...), dodici tipi di veicoli d'assalto e dodici difensivi, diverse tipologie di esoscheletri potenziati e di mech sia bipedi che a quattro zampe o cingolati (il design di questi mezzi pesanti è molto ricercato e abbastanza convincente: insomma finalmente si avrà a che fare con macchine di morte che sembrano e sono veramente cattive!), sei diversi tipi di soldati, due unità speciali (gli scienziati e gli ingegneri meccanici, grazie ai quali è possibile studiare nuove strutture e armamenti o impossessarsi delle tecnologie avversarie) e ben diciannove tipi di strutture edificabili differenti per ciascuna delle quattro razze.

Gli scenari saranno molto vasti e dettagliati e l'ambientazione sarà varia. Si passerà da pianeti ricoperti di ghiacci perenni a lande desertiche, con la terra spaccata dal sole o dalle stelle che illuminano quella porzione di galassia, passando per tutta un'ampia gamma di condizioni del territorio che non hanno solo funzione estetica. In qualche modo, infatti, la tipologia del terreno dovrebbe influire sulle capacità di spostamento delle truppe e sicuramente condizionerà la costruzione di basi e colonie. Le



nico dei giganteschi robot. Se poi pensate che sono presenti addirittura 95.000 frame di animazione, vi rendete immediatamente conto di cosa vi riserverà il gioco finito), il sonoro sembra all'altezza delle aspettative e il sistema di interfaccia non è malaccio. Tutte le operazioni di gestione e costruzione sono attivabili utilizzando gli appositi pulsanti posti nel pannello di controllo in basso, mentre movimento e attacco sono direttamente gestibili con il mouse. Il feeling è immediato e rassicurante (questo si desidera in un gioco del genere. Nessuno ha voglia di leggersi un manuale di duecento pagine prima di poter muovere un'unità... e ogni riferimento al pur notevole X-COM recensito dal sottoscritto il mese scorso non è assolutamente casuale...) e il coinvolgimento sembra di buon livello.

Giusto per citare una situazione tipica di inizio partita, momento in cui ancora non avete sviluppato macchine di devastazione particolarmente potenti e tecnologie sopraffine, vi racconto di come uno spa-



ruto gruppo di esploratori, guidato da un ingegnere inguainato in una tuta potenziata, si sia improvvisamente imbattuto in un mech alto almeno dieci metri e pesantemente armato. Vedere i miei fantocchini cercare riparo, mentre il cannoncino rotante montato sul muso pronunciato della macchina da guerra apriva il fuoco, vomitando piombo arroventato, è stato davvero devastante... In un'altra circostanza i miei uomini si sono imbattuti in una casa diroccata e, mentre la colonna passava a fianco del rudere, da dietro le macerie è uscito un commando di Scorp che ha aggredito i miei prodi. Fortunatamente nelle retrovie marciava un mech da 18 tonnellate, armato di doppio lanciarazzi multiplo. Vi lascio immaginare la fine fatta da quella specie di scorpion giganti... Insomma, se non dovessero esservi bastate le mie parole a convincervi che Dominion meriterà certamente la vostra (e la mia) attenzione, date un occhio alle foto sparse qui attorno e decidete se vale la pena iniziare il conto alla rovescia. L'uscita è prevista per quest'autunno, ma non mi meraviglierei affatto se lo trovassimo soltanto sotto l'albero di Natale. La configurazione richiesta per far girare il futuro lavoro (o capolavoro?) della 7th Level è abbastanza modesta, dato che i responsabili parlano di un processore Pentium 90, equipaggiato con 16MB di RAM, Windows 95, lettore CD a doppia velocità, mouse e scheda sonora SB compatibile.

Stefano "Duspa" Lisi

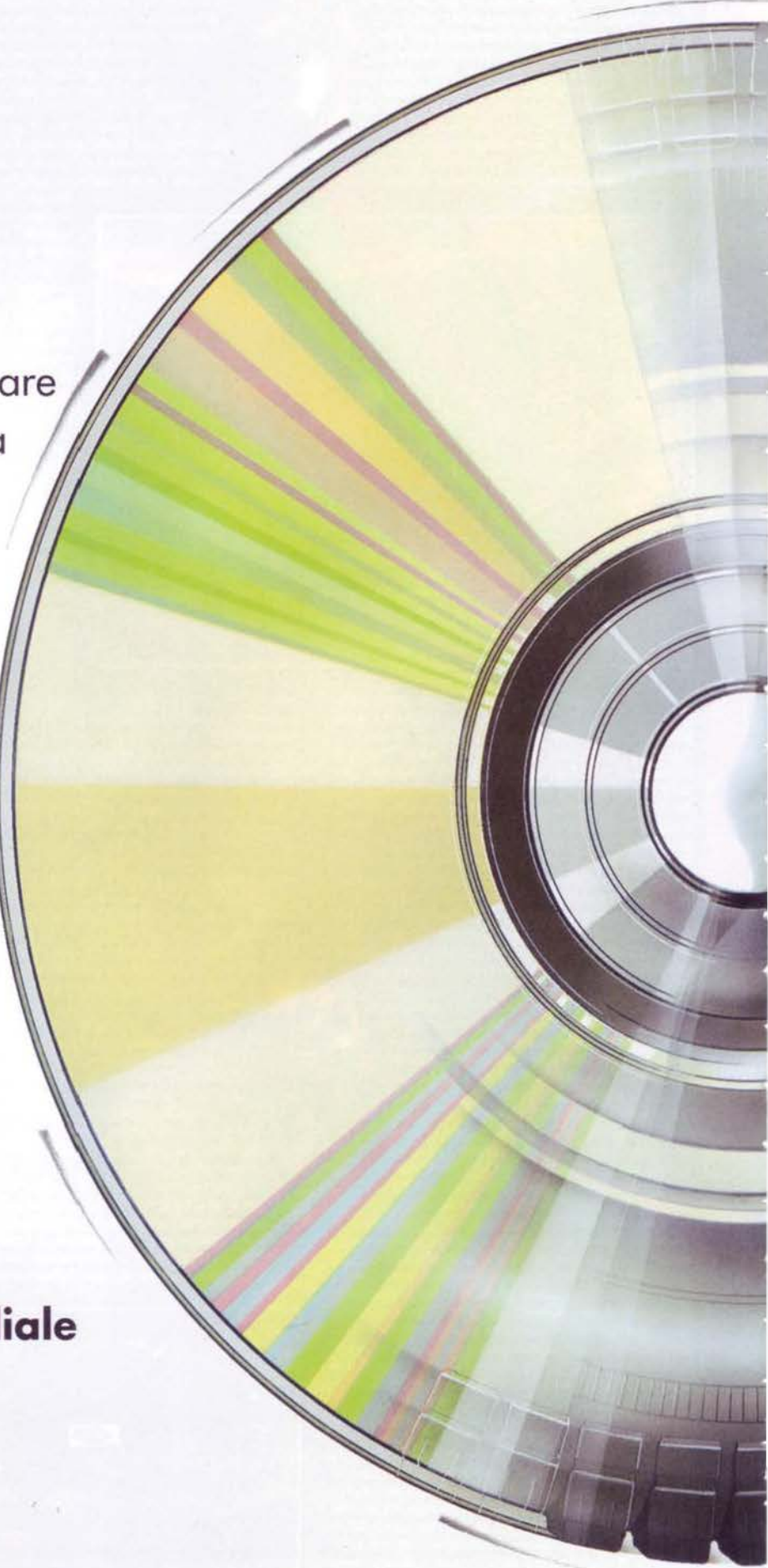
# SE CI CHIEDI UN CD ROM CI

Si, per correre a consegnare i vostri ordini, dalla minima quantità al grande stock.

Per sottoporvi tutta la gamma dei prodotti distribuiti, dai CD-ROM alle cartucce, dagli accessori alle consolle.

Per garantirvi un tempestivo servizio su tutte le novità in uscita e soprattutto offrirvi la nostra preziosa assistenza al Punto Vendita.

**Amadeus  
Cash & Carry Multimediale**  
distribuisce:



**Amadeus srl** Via Bruno Maderna, 8 - 20138 Milano



# GIRANO SUBITO LE RUOTE!



Studio Maggio



*Amadeus*

**Per servirvi!**

Tel. (02) 5061255 - 392 -313 - Fax (02) 58012461



CI VUOLE ARTE PER CONQUISTARE IL MONDO

# IMPERIALISM™



Per soddisfare le tue ambizioni  
dovrai sfruttare al meglio  
le numerose risorse naturali,  
economiche, militari che  
questo mondo offre.

Le tue capacità strategiche  
saranno messe a dura prova,  
e, naturalmente c'è spazio  
anche per l'azione.



## CD-ROM

PROGRAMMA E  
MANUALE IN ITALIANO

### REQUISITI TECNICI:

**WINDOWS '95:** PENTIUM 90 Mhz,  
SCHEDA AUDIO AL 100% WINDOWS  
COMPATIBILE, 16 Mb RAM,  
LETTORE CD-ROM 2X, SCHEDA VIDEO  
1 Mb SVGA, MONITOR A COLORI SVGA.  
**MACINTOSH:** POWER PC 80 MHZ+,  
SISTEMA 7.5.5 O SUPERIORE,  
16 MB RAM CON 8 MB RAM LIBERI,  
LETTORE CD-ROM 2X.

£ 99.900



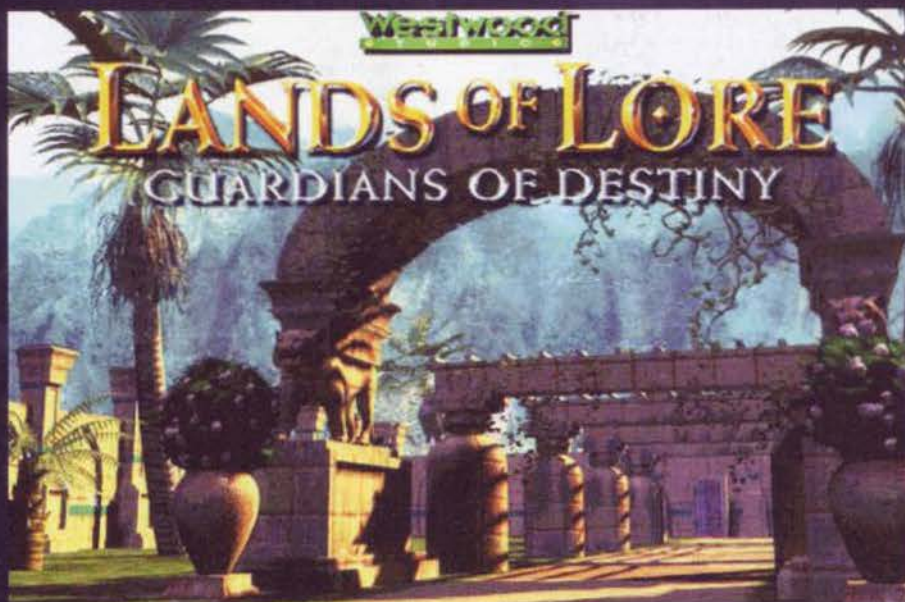
LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)  
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : [www.leaderspa.it](http://www.leaderspa.it)



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

Numero Verde  
167-821177



**Las Vegas, casa del gioco di azzardo e luogo di perdizione: ma anche residenza dei Westwood Studios...**

"Not now Ja'kel, Belial is awake..." - Con una voce tenebrosa, Draracle ci presenta Belial, la divinità che vi creerà un sacco di problemi e che minaccia la vita vostra e di tutti gli esseri umani del reame.

Sono imbarazzato: dopo tanti rinvii, anticipazioni e amenità varie, i Westwood ce l'hanno fatta! Dopo tre lunghi anni di gestazioni, uno dei parti più faticosi della storia è finalmente stato portato a termine e, sinceramente, non so cosa dire. Lands Of Lore è stato uno dei titoli ai quali mi sono maggiormente legato, vuoi perché è stato il mio primo gioco di copertina, vuoi perché mi ha appassionato come nemmeno Eye Of The Beholder aveva saputo fare. Che dire quindi dello stato d'animo attuale in cui mi trovo? A distanza di quarantacinque numeri, rieccoci quindi davanti a quella che si è preannunciata per diversi mesi come l'esperienza fantasy definitiva, come il gioco che avrebbe fatto sembrare i vari Ultima e compagnia bella dei gingilli per poppanti. Dicevo di essere imbarazzato ed effettivamente, aldilà di tutta l'aneddotica possibile, nutro una specie di forte timore reverenziale nei confronti di quest'ultima fatica firmata dai Westwood Studios. Come giudicare Guar-

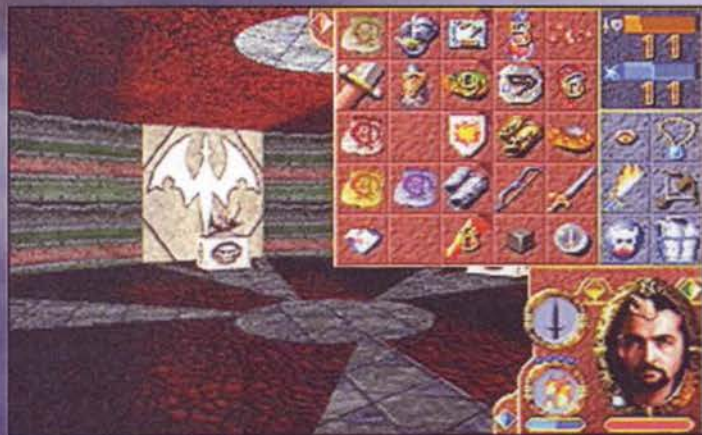
quelle cose di cui non ci si dimentica facilmente. Mettiamo quindi da parte per un attimo tutte le considerazioni più o meno personali, tanto ho il box del commento per dare libero sfogo al mio estro, e diamo un'occhiata nel dettaglio a questo Guardians Of Destiny. Nel primo Lands Of Lore, il giocatore di trovava a impersonare un giovane eroe di Gladstone, coinvolto suo malgrado nella eterna lotta tra il bene e il male. King Richard, il sovrano del reame e ultimo baluardo dei fieri sostenitori del bene, cade vittima di una magia di Scotia, la strega al servizio dell'Armata delle Tenebre,



Una foto tratta dall'introduzione: all'inizio la grafica digitalizzata mi ha lasciato molto perplesso, ma ci ho fatto subito l'abitudine. Per la cronaca: questa mocciosa felina sarà la chiave per accedere ai segreti del popolo Huline...

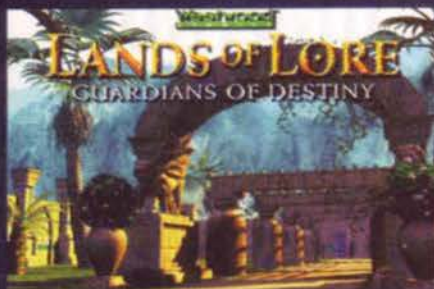
Una delle immagini che ci ha fatto sognare in questi due anni: trattasi invece - solamente - del primo fotogramma dell'introduzione.

dians Of Destiny? Lasciarsi guidare dal cuore, dall'affetto e dai ricordi in una sterminata composizione di elogi, oppure essere comunque il più oggettivi possibile? Considerando il fatto che, comunque, questa è la seconda volta che scrivo da zero questa recensione, vi lascio immaginare come la scelta non sia stata facile per il sottoscritto: del resto, a volte scatta la componente professionalità, elemento che stabilisce gli equilibri in un pezzo di così grande importanza, visto che, oltre al fatto che si sta parlando di uno dei giochi più attesi di tutti i tempi, si tratta anche della recensione del gioco di copertina del numero 100 che, nel bene o nel male, sarà destinata a essere una pietra miliare, una di



Ecco come si presenta la parte "gestionale" del gioco: tutti gli oggetti che vi portate appresso sono rappresentati in questa finestra, mentre in alto a destra appaiono i valori del vostro personaggio che rappresentano, nell'ordine, i livelli di forza e magia. Come nel primo Lands Of Lore è ancora possibile prendere un qualsiasi oggetto e scagliarlo in faccia all'avversario...

nonché potente maga in grado addirittura di mutare forma a proprio piacimento. Morale della storia: King Richard viene avvelenato dalla simpatica stregaccia (se non vi ricordate il suo aspetto, date pure un'occhiata alla copertina del numero 55; la bellezza di quest'ultima era direttamente proporzionale alla disarmonicità dei lineamenti della nostra Scotia...) e lo scopo dell'eroe di turno diventa quello di cercare un antidoto per curare il re e, allo stesso tempo, affrontare Scotia e spazzarla via dalla faccia della



terra. Grazie al cielo però, durante il cammino si veniva affiancati da altri guerrieri più o meno valorosi, fino a formare un team di massimo tre persone decisamente temibile. Lands Of Lore era la risposta a Eye Of The Beholder 3, titolo sviluppato internamente da quelli dellaSSI: infatti, i primi due episodi della saga vennero realizzati proprio dai Westwood Studios che, al momento della scissione dalla grande software house che detiene i diritti delle trasposizioni digitali del mondo di Dungeons & Dragons della TSR (la quale, a sua volta, è stata recentemente acquistata dalla Wizards Of The Coast, quelli di Magic tanto per intenderci...), non riuscirono ad accaparrarsi i diritti per produrre il terzo capitolo. Da qui nacque il progetto Lands Of Lore e, come oramai tutti saprete, è stata storia.



Luther è adesso un mostro orrendo ("che veniva dallo spazio profondo" - un bacio con la lingua dal Bossetti a chi indovina questa dotta citazione) e il soldato che lo sta affrontando soffre del morbo di pixel, una malattia che colpisce i bitmap nervosi...

permette al giocatore di sentirsi maggiormente dentro l'azione, di essere più dinamico, di avere una maggiore padronanza su quello che avviene. In secondo luogo, non avrebbe avuto senso proporre a quattro anni di distanza un gioco con l'engine di Eye Of The Beholder, no?

Inoltre, il supporto è cambiato: Lands Of Lore venne pubblicato appena prima del grande boom multimediale e risiedeva su una manciata di dischetti, dopodiché arrivò la versione su CD-Rom, la cui unica differenza rispetto all'originale era di avere il parlato digitale e la voce di King Richard doppiata da Patrick

vesse da una casella all'altra), ma si è adeguato alla moda del momento, ovvero all'engine in soggettiva con libertà di movimento a 360°. Che cosa comporta quindi, in parole povere, questa evoluzione del concept di gioco? Beh, prima di tutto



Il povero Luther si è trasformato in una lucertola e si appresta a entrare nelle caverne di Draracle.

Il sistema di controllo era rimasto grosso modo uguale a quello dei due Beholder, così come la gestione dei personaggi e alcune sezioni di dungeon. In aggiunta però, i Westwood si dedicarono anima e corpo alla realizzazione di un solido e plausibile background, scelta che è sicuramente valsa a Lands Of Lore: The Throne Of Chaos, la palma come uno dei migliori RPG di sempre. Cosa è cambiato quindi, a tre anni di distanza? Tutto, o se volete che mi esprima in percentuali, il 99%. Il motore non è più quello precalcolato che permetteva al giocatore di muoversi di un "blocco" alla volta (come se su un foglio a quadretti ci si muo-



La tigre bianca biteme è uno dei nemici più carismatici che si incontrano nei varipointi livelli di LOL2.

"Saluti da Cervinia!". Sembra una bella cartolina di montagna, vero? E invece è solamente il mio estro fotografico in azione...

Stewart (e qui tutti i fan di Next Generation cominceranno a scalpitare come dei pazzi: immaginatevi un burbero re, con tanto di barba lunga e capelli grigi che parla come Picard... [con la voce originale, ancora più carismatica di quella del doppiatore italiano, ndMB]), mentre il suo seguito è addirittura su quattro CD e questo la dice ben lunga sulla quantità di dati che ivi sono stipati (ben quat-

Il primo incontro di Luther all'interno delle Draracle Caves è con una guardia di Gladstone, il castello dove veniva tenuto prigioniero. Vi dico un trucco: se si riesce ad andargli alle spalle, si può uccidere lo sventurato soldato usando la magia Spark. Come dire, folgorato...





Non mi dite che non capite che cosa stia succedendo! Davanti a me c'era un tizio, non si voleva spostare e allora gli ho sparato una Spark di quarto livello dritto in mezzo agli occhi! Dovreste vedere come l'ha presa male...

Da questi segnali sono nate delle vere e proprie leggende e una di queste è appunto quella dei Guardians Of Destiny, i Guardiani del Destino.

Una delle teorie più supportate è quella secondo la quale queste divinità abbiano usato il pianeta come un campo per sperimentare la sensazione di non

essere onnipotenti, ma di limitarsi a osservare e non interferire, in modo da non sbilanciare il labile equilibrio tra mortale e immortale, naturale e soprannaturale.

Una di queste antiche divinità però, decise di andare oltre la sacra regola del non intervento: il suo nome è Belial.

Per diletto, Belial decise che la razza dei Dracoidi sarebbe stata la fucina dei suoi esperimenti e dei suoi divertimenti: donò loro la magia e alcune armi, allettandoli come i bambini con le caramelle.

Il risultato di questa scellerata donazione fu un'apocalisse: le armi migliorarono sensibilmente e le magie

## EVENT CHECKLIST

Come già accennato, la cosa più bella di Lands Of Lore 2 consiste sicuramente nella possibilità di poter fare un mucchio di azioni completamente differenti tra loro e comportarsi in maniera diversa a seconda della situazione. Chiaramente, non mi riferisco solamente ai momenti dedicati alle trasformazioni di Luther: per fare un esempio, in ogni livello si possono incontrare dei personaggi e con questi interagire in maniera diversa. Se per caso si vuole dare il via libera al proprio istinto omicida, si può tentare di uccidere senza pietà il proprio interlocutore, oppure parlarci come una persona normale. In ogni caso, la scelta comportamentale influenzerà lo svolgimento degli eventi futuri.

Oltre ai dialoghi, sono anche le azioni che possono essere compiute dal nostro Luther a essere molteplici: certo, non siamo al livello di Duke Nukem in cui, se ci girava di fare saltare uno specchio potevamo farlo liberamente, però la soddisfazione di abbattere determinati muri, incendiare pozze di petrolio, buttarci sotto una cascata per berne l'acqua e tante altre cose di questo genere, non può che fare piacere...

tro ore di filmati!). Piccolo cenno storico: come si è concluso The Throne Of Chaos? Semplice, Scotia muore, Re Richard ritorna dalla sua vita sospesa e il nostro manipolo di valorosi guerrieri viene portato in trionfo.

Vi comunico allora che Guardians Of Destiny non ha quasi più nulla da spartire con il suo predecessore, se non per l'ambientazione che è rimasta sempre



quella (comprese le mitiche Draracle Caves!) e un paio di personaggi che fanno il loro ritorno. Chi? Tanto per cominciare, Draracle (una specie di antico osservatore, una creatura potentissima, abitante nel sottosuolo del reame di Gladstone) che in questo capitolo avrà un ruolo decisamente più determinante rispetto al primo episodio; il secondo è Baccata, il guerriero metà rospo e metà uomo dalla pelle gialla. Il filo narrativo è abbastanza complesso e durante l'avventura si dipanerà in maniera del tutto sconvolgente e imprevedibile.

Di cosa parla quindi questo Guardians Of Destiny e, soprattutto, da dove proviene questo titolo? Proverò a prenderla molto alla lontana. Molti teologi sostengono che sulla Terra si siano manifestati, in qualche modo, degli dei che hanno lasciato segni più o meno tangibili del loro passaggio.

L'arrivo alla cittadella: suggestivo.

L'armaiolo del popolo Huline: che dite, l'ammazzo?

Quando si raggiungono delle zone specifiche partono delle sequenze in ray tracing davvero belle.



La Huline Jungle è forse la sezione peggio realizzata dell'intero gioco: purtroppo qui il finto 3D si fa sentire parecchio...

diventarono sempre più potenti, a tal punto che l'unico pensiero che ormai passava per la testa ai Dracoidi era la guerra, oltre a una fame di conquista e potere fino ad allora sconosciute alla pacifica popolazione.

Normalmente non è nell'uso delle divinità commentare l'operato dei propri simili e l'azione di Belial non suscitò troppo interesse, interesse che invece crebbe quando l'invasato popolo Dracoido cominciò



Usando le Speaking Stone che si possono trovare lungo il cammino si potranno vedere alcuni filmati abbastanza criptici, come questo...



Nel museo di Draracle dovremo spesso fare i conti con queste bestiacce non-morte, ma una bella spark sotto le mandibole non gliela leva nessuno...  
Notare gli effetti di luce sulle pareti, please!

Una foto raffinata, ma dovrete vedere che bel light shading è stato applicato alle superfici...



che la strega si dedicasse anima e cuore allo studio della magia nera.

Ora Luther è cresciuto e si ritrova rinchiuso nelle fetide celle del castello di Gladstone, a espiare le colpe della madre. Luther, oltre a essere un discreto stregone, non sa di essere affetto da una maledizione, l'eredità lasciatagli da Scotia, che lo trasforma in maniera assolutamente casuale tra un mostro di due metri e una piccola lucertola.

L'introduzione narra il seguito di tutti questi eventi: una bambina Huline viene catturata da una creatura demoniaca dalla quale attinge le proprie forze il dio rinnegato Belial, Draracle sente che il suo nemico sta per tornare in vita e Luther si trasforma per la prima volta in un mostro all'interno della sua prigione, dalla quale scapperà subito dopo. Dopo questa lunghissima parentesi, che comunque mi è servita per introdurre i personaggi e il reame nel quale si ambienta Lands Of Lore 2, eccoci quindi alla parte prettamente tecnica della questione.

Come avrete sicuramente arguito, il vostro ruolo sarà

quello di Luther, lo spaesatissimo figlio di Scotia. Essenzialmente, l'unica cosa che Luther vuole scoprire è il significato della sua maledizione: perché si trasforma in una bestia così orrenda e in una lucertola? L'unica persona in grado di dare le risposte che Luther cerca è, manco a farlo apposta, Draracle, il quale gli dirà che il suo destino è segnato e che giocherà un ruolo fondamentale nella lotta per impedire a Belial di tornare a passeggiare nel mondo degli umani.

Come detto in precedenza, Guardians Of Destiny spartisce con Throne Of Chaos solo un paio di personaggi e niente più. Prima di tutto è stata introdotta una dose massiccia di filmati, la grafica è più dettagliata e, sebbene sia comunque finto, si ha la sensazione di girare in un mondo realizzato in 3D reale.

Ho già anche detto che la maledizione di Luther lo trasforma in maniera del tutto casuale in due bestie completamente differenti: una grande, grossa e lenta, l'altra veloce, debole e piccina.

Queste trasformazioni influenzano il comportamento di Luther in alcune situazioni. Un esempio? Il nostro eroe sta camminando su un ponte di legno quando all'improvviso si tramuta nel mostrone gigante; il ponte cede e, per poterlo riattraversare, Luther dovrà ricostruirlo trascinando un asse di legno nel punto in cui ha ceduto (per le varie possibilità di gioco, vi consiglio di dare un'occhiata al box di nome Event Checklist, per rendervi conto effettivamente del numero spropositato di azioni che si possono compiere in diverse situazioni di gioco).

Fondamentalmente, Guardians Of Destiny è articolato in livelli, per terminare i quali è necessario portare a termine delle sottospecie di quest (parola tanto cara a tutti gli estimatori di Diablo): la cosa bella è che comunque viene

Uhm, il mostrone che ho evocato non è proprio cordiale e gli abitanti della Savage Jungle lo scopriranno presto...

ad attaccare e a devastare le civiltà confinanti. Le divinità allora intervennero e ordinarono a Belial di smettere di interferire con la vita degli umani; il dio annoiato rispose, dal canto suo, aizzando ancora di più i Dracoidi. Il primo popolo a cadere sotto la violenza della civiltà traviata dall'intervento divino fu quello degli Huline, che vennero letteralmente massacrati senza che le altre divinità, ancora bloccate dal credo della non-interferenza, potessero intervenire a risollevarne le sorti.

Ma quando tutto sembrava perduto, Anu, conosciuto nelle sue vesti mortali come Draracle, si intromise e salvò dall'estinzione gli Huline, infrangendo però la sacra regola.

A questo punto, sia Draracle che Belial vennero accusati di crimine contro le sacre leggi, sebbene le intenzioni del primo vennero capite dal consiglio degli antichi. Il destino di Belial, invece, venne segnato da una condanna a morte: peccato solo che lo stesso avesse escogitato un piano per resuscitare una volta passato a 'miglior' vita! Draracle, che era a conoscenza di questo piano, si autoelesse a osservatore del reame, per monitorare le intenzioni del dio reietto Belial.

Nel frattempo, il mondo conobbe Scotia, una potentissima maga il cui unico scopo era quello di annientare King Richard e la White Army di Gladstone. Scotia venne però sconfitta dai Campioni del re e lasciò solo il piccolo Luther, figlio concepito prima



Un bel lettone, ma qualcuno sa spiegarmi a che cosa diavolo servono i due cristalli blu parcheggiati ai lati? Abat-Jours?



lasciato un margine di scelta al giocatore su come affrontare gli eventi.

In fin dei conti, che genere di gioco è questo Lands Of Lore 2? A essere sinceri, dare una definizione precisa e puntuale di questo titolo è una bella impresa: potremo infatti trovare elementi tipici di uno shoot'em up in soggettiva alla Doom (scomodare Quake mi sembra un po' esagerato...), enigmi alla Dungeon Master, dialoghi e situazioni che da sempre caratterizzano i film interattivi. Dulcis in fundo, la componente RPG che comunque mi aspettavo decisamente più sviluppata, ma in fin dei conti non è che ci sia troppo da lamentarsi.

Una peculiarità decisamente non da sottovalutare è rappresentata dalle magie e dalla gestione degli oggetti: il giocatore potrà sperimentare combinazioni tra vari tipi di foglie e liquami vari, fino a quando non riuscirà a carpire tutti i segreti dell'alchimia e, infine, confezionare delle pozioni che ripristinano i punti ferita, aumentano la forza e via dicendo.

Per quanto riguarda le magie, invece, mi duole segnalare come siano solamente tre e tutte disponibili fin dall'inizio. Si tratta della Heal (per ripristinare i punti ferita, creare scudi magici temporanei e così via), della Spark (evoca una specie di fulmine di potenza devastante a seconda del livello al quale si "casta") e l'Imp (evoca una creatura di dimensioni proporzionali al livello della magia. Dovreste vedere il risultato anche in una foto all'interno di queste pagine...).

Esistono comunque degli oggetti magici che consentono di "taroccare", almeno temporaneamente, il vostro libro delle magie.

Beh, mi sembra di avere detto tutto quello che c'era da dire e all'alba delle 4.06 mi congedo e saluutooo

Baccata? E che diavolo ti è successo? O Belial è troppo alto, oppure questo è il piccolo junior...



[nuovo 'verso' redazionale, ndMax] tutto il popolo TGMistico, anche perché fra tre ore ho un treno che mi riporterà alla vecchia Compiano... Ritornero quanto prima, anche se con qualche falange e metacarpo in meno (mannaggia a te Bossetti, hai scatenato l'ira del Tek-Ken contro una porta di legno... Che male! [è colpa tua, fallitaccio, che non hai voluto riconoscere la mia indiscussa supremazia a Micro-machines e, dopo avermi lasciato "mezza gamba", ti sei scagliato con insolito carisma sul portone, NdMB]).

Buon numero 100 e buon proseguimento di lettura!

Andrea "IL BAMBINO MAO" Della Calce

Ma che bella top... ehm signorina! Che cosa ci fa lei qui? Ah, mi vuole babbare le rune?



## PC

Devo dire che sin dalla presentazione tutto lasciava presagire una sorta di capolavoro: addirittura l'installazione è da

Oscar, con tanto di voce che invita a registrarsi mentre si stanno copiando i file, lo scheletro che salta fuori da un libro e suona un gong per il test sonoro e tante altre chicche disseminate qua e là. Appena arrivati all'introduzione vera e propria però, tutto ha cominciato a vacillare pericolosamente: che senso hanno dei personaggi digitalizzati su dei fondali disegnati in computer grafica? E, soprattutto, perché è stata usata una compressione così scadente? Un mistero al quale probabilmente non riusciremo mai a trovare una risposta.

Un altro durissimo colpo è stato dato dal primo impatto con il nuovo engine: "oreeeendo" - dicevo tra me e me - "è finita...", per scoprire poi che qualche intelligente aveva settato la grafica in bassa risoluzione con delle texture che avrebbero fatto accapponare la pelle a un tacchino morto. Le motivazioni di tutto questo dramma, però, erano date dal fatto che la versione in nostro possesso era una super beta della morte (ovvero una copia assolutamente inaffidabile), al che, dopo una breve riunione, abbiamo deciso di attendere e avere per le mani una versione se non finale, almeno completa al 99%. Così Max si è involato in quel di Las Vegas ed è tornato trionfante con una copia praticamente definitiva: i primi dubbi manifestati sulla bontà dell'engine si sono confermati. Ma, con mio grande sollievo, solo in parte. Le texture sono maggiormente curate, mentre l'incertezza mostrata dal motore si è confermata tale, sebbene in modo decisamente meno marcato. Purtroppo, quello di cui tutti avevano un forte timore è che tutto questo tempo trascorso avrebbe finito con il penalizzare l'intera produzione, che sarebbe stata già obsoleta ancora prima di uscire. Così è stato e l'engine lo dimostra pienamente, non potendo reggere minimamente il confronto con quelli attualmente sul mercato (Quake, Duke Nukem 3D) e quelli futuri (Sin, Prey, Quake ID: non per niente mi è venuto spontaneo paragonare Guardians Of Destiny a Realms Of The Haunting, anche se tra i due la spunta decisamente il gioco dei Westwood. Aldilà dei limiti della grafica evidenziati poco sopra, Lands Of Lore 2 ha centrato pienamente il bersaglio dove tutti invece si aspettavano: una grande avventura, complessa, poco lineare, addirittura assuefante. I personaggi sono tutti abbastanza ben caratterizzati, gli oggetti che si possono trovare sono tantissimi e la gestione di magie e alchimie varie dà quel tocco di classe in più che non guasta mai. Una cosa che mi ha davvero impressionato è la quantità di cose che il nostro personaggio può fare e non a caso da qualche parte troverete un box illustrativo di questo aspetto. Insomma, se non lo avete ancora capito, Lands Of Lore 2 è un grandissimo gioco, ma purtroppo non riesce ad accaparrarsi il tanto agognato bollino di Top Score per i motivi elencati poc'anzi: effettivamente, se non ci fossero state alcune evicenti imprecisioni nell'engine, i Westwood sarebbero riusciti a confezionare un capolavoro assoluto. Perciò, avventurieri e amanti del fantasy, dimenticate pure Daggerfall e correte a comprare Lands Of Lore 2, non ne rimarrete affatto delusi!

## H A R D W A R E

Per potere giocare decentemente a Lands Of Lore 2 è necessario un computer abbastanza potente. Il test è stato effettuato su ben tre macchine diverse e i risultati, tranne nel caso del 200 MMX leggermente al di sopra delle altre, sono stati abbastanza confortanti sia su un P133 che su un P166 (tutte e tre le macchine con 32 Mb di RAM). A livello grafico è possibile comunque apportare parecchie modifiche alla risoluzione delle texture e via dicendo, ma è inutile dire che con la grafica in bassa risoluzione il gioco perde non poco. Per il momento non è stata annunciata nessuna patch per le schede grafiche accelerate, ma sono sicuro (e mi duole ammetterlo, il Silvestri lo sa) che Guardians Of Destiny diventerebbe decisamente più godibile. Vedremo...

PRESENTAZIONE	●	93
GRAFICA	●	
SONORO	●	
GIOCABILITÀ	●	
LONGEVITÀ	●	

GLOBALE

# LA CONVENIENZA HA

SOFTWARE, LIBRI, RIVISTE, MULTIMEDIA, CD-ROM, GIOCHI, ACCESSORI

**QUALITÀ  
SERVIZIO  
CONVENIENZA**

NEI NOSTRI NEGOZI  
TROVERAI OLTRE  
4.000 ARTICOLI  
"ON-THE-SHELF"  
PER IL TUO PC

RICHIEDI IL CATALOGO  
DEI LIBRI E DEI CORSI

**MONDADORI  
INFORMATICA**  
*Education*

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

RICHIEDI IL CATALOGO  
DI VENDITA PER  
CORRISPONDENZA

**MONDADORI**  
**INFOCLUB**  
IL PRIMO CLUB DI INFORMATICA A CASA TUA

AL FAX N° 030/3198252

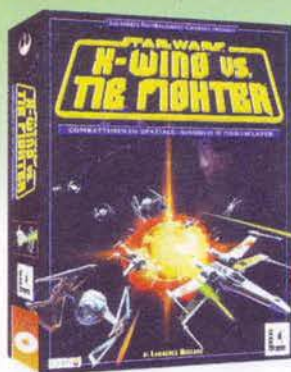
## MONDADORI INFORMATICA

**C E N T E R**

SOFTWARE, LIBRI, RIVISTE, MULTIMEDIA, CD-ROM, GIOCHI, ACCESSORI

### X-WING VS. TIE FIGHTER

Lucas Arts Cd, Ita, Pc,



L. **85.000**  
IVA Inc.

### EVOCATION 2, IL SOGNO

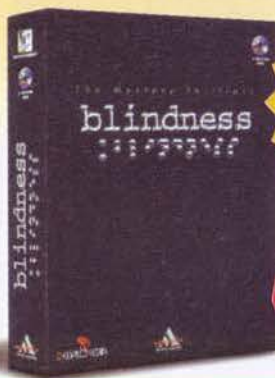
Mondadori New Media  
3.5", Pc, Ita



L. ~~49.000~~  
L. **9.900**  
IVA Inc.

### BLINDNESS

Mondadori NewMedia Cd, Ita, Pc,



Sconto  
**30%**  
L. ~~99.000~~  
L. **69.000**  
IVA Inc.

### EVE PETER GABRIEL

Real World, Cd, Ita, Pc,



L. **89.000**  
IVA Inc.

**MONDADORI INFORMATICA**  
**C E N T E R**

**NUOVE APERTURE  
CAGLIARI, BARI,  
PADOVA E VERONA**

**MONDADORI INFORMATICA**  
**C E N T E R**

**MILANO**  
C.so di P.ta Vittoria 51  
Tel (02) 55192210  
Fax (02) 5510362

**BOLOGNA**  
Galleria Falcone Borsellino 2A  
Tel (051) 235603  
Fax (051) 235630

**PISA**  
Viale Gramsci 21/23  
Tel (050) 24747  
Fax (050) 24064

**BRESCIA**  
Via Spalto S. Marco 1D  
Tel (030) 3771671  
Fax (030) 3771695

**ROMA**  
Via Appia Nuova 130  
Tel (06) 70491871  
Fax (06) 70492556

**ROMA**  
Piazza Cola di Rienzo 116/118  
Tel (06) 32650600  
Fax (06) 32650604

**TORINO**  
C.so Duca degli Abruzzi 106  
Tel (011) 5808197  
Fax (011) 500455

**PALERMO**  
Via Messina 38, (traversa Via Libertà)  
Tel (091) 6110693  
Fax (091) 6110551

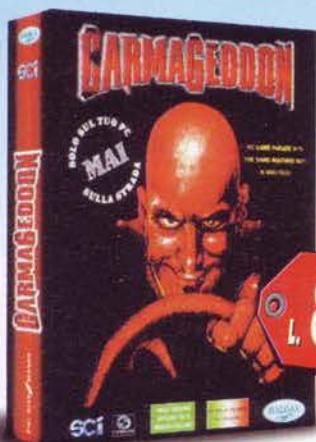


# FATTO CENTRO

**MONDADORI**  
INFORMATICA

## CARMAGEDDON

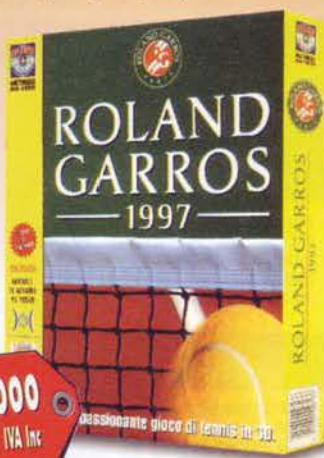
SCI, Cd, Ita, Pc,



**L. 89.000**  
IVA Inc.

## ROLAND GARROS 1997

Microfile's, Cd, Ita, Pc,



**L. 79.000**  
IVA Inc.

## DUNGEON KEEPER

Bulgrog, Cd, Ita, Pc,



**L. 89.000**  
IVA Inc.

## SideWinder 3D Pro

Microsoft Joystick, Cd, Ita, Pc, **+ Fury<sup>3</sup>**



~~L. 139.000~~  
**L. 89.000**  
IVA Inc.



## FIFA 97

Electronic Arts, Cd, Ita, Pc,



~~L. 89.000~~  
**L. 59.000**  
IVA Inc.

## FIFA SOCCER MANAGER

Electronic Arts, Cd, Ita, Pc,



**L. 89.000**  
IVA Inc.

**MONDADORI**  
INFORMATICA

**MONDADORI**  
INFORMATICA

**VOBIS**  
MICROCOMPUTER

**MONDADORI**  
INFORMATICA

**VOBIS**  
MICROCOMPUTER

**MONDADORI**  
INFORMATICA

**VOBIS**  
MICROCOMPUTER

**BERGAMO** *NUOVA APERTURA*  
Via G. d'Alzano, 5  
**CANALE (CN)** *NUOVA APERTURA*  
P.zza S. Bernardino, 42  
**CHIERI (TO)**  
Via Vittorio Emanuele, 52  
(011) 9413093  
**GENOVA**  
• P.zza Brignole, 3/1  
(010) 576831  
• P.zza Campetto, 15r  
(010) 261320  
**MATERA**  
Via Annunziata, 47  
(0835) 332133  
**PADOVA**  
Galleria degli Zvarella, 1  
(049) 6251620

**POMEZIA (RM)**  
Via Roma, 39  
(06) 91143621  
**PALERMO** *NUOVA APERTURA*  
Via Pirandello, 1/G  
(091) 6259119  
**RICCIONE (RN)**  
Viale Ceccarini, 11  
(0541) 607744  
**ROMA**  
• Via Savoia, 12  
(06) 8840000  
• Via E. Filiberto, 35/37  
(06) 70494440  
**VERONA**  
Piazza Bra, 24  
(045) 8002670  
**TRIESTE**  
Via Ponchielli, 3  
(040) 3726161

**ABBADIA ALPINA (TO)**  
Via Nazionale, 125  
**AOSTA**  
Via S. Martin di Corleans, 67  
**ALBANO LAZIALE (RM)**  
Via Rossini, 12 bc  
**ASCOLI PICENO**  
Via Napoli, 137  
**BARI**  
Via Amendola, 170  
**BERGAMO**  
Via Brosetta, 59/c  
**BOLOGNA**  
• Via Corticella, 201/2  
• Via Pietramellara, 33  
**BIELLA**  
Via Candelo, 31  
**BOLZANO**  
P.zza Verdi, 42

**CAGLIARI**  
Via Bacaredda 180  
**CARRARA (MS)**  
Via Roma, 27d  
**CATANIA**  
Via Torino, 28  
**CERESE DI VIRGILIO (MN)**  
s. Casa, 96 Loc. Le Corti  
**CINISELLO BALSAMO (MI)**  
Viale Matteotti, 4  
**COMO**  
Via Varesina, 98  
**CORSICO (MI)**  
Via Cellini, 2/4  
**CUNEO**  
Via Grandis, 6  
**CREMONA**  
Via Aselli, 51

**LA SPEZIA**  
Via Leopardi, 41  
**LATINA**  
Via Dell'Agorà-C.C. L'Orologio  
**L'AQUILA**  
Via Mulino di Pile, 19  
**MESTRE**  
C.so del Popolo, 87  
**MILANO**  
• Via Teodorico, 18  
• Via Fitz ang. Via Gasparotto  
• Via Comelico, 90  
**MODENA**  
Via Giardini, 463  
**MONZA**  
Via Borgazzi, 9  
**NAPOLI**  
Via Cintia, 42

**NUORO**  
Via Convento 23/25, 31/33  
**PADERNO DUGNANO**  
C.C. Brianza - S. Provinciale, 44  
**PADOVA**  
Via Longhin, 49  
**PERUGIA**  
Via A. Vecchia, 33  
**PESCARA**  
Viale Marconi, 129  
**POMEZIA**  
Via Pontina Km. 27.500  
**PRATO**  
Viale Montegrappa, 304/E  
**RAGUSA**  
Viale Europa, 96  
**ROMA**  
V.le della Grande Muraglia 62/64

**ROVATO (BS)**  
Via C. Battisti, 3  
**SASSARI**  
Via Carlo Felice, 46  
**SESTO CALENDE (VA)**  
Via Calvur 94  
**TERNI**  
Viale della Stazione, 35a  
**TREVISO**  
Via Manin, 60  
**VASTO (CH)**  
Corso Mazzini, 146  
**VERONA**  
Via S. Zeno in Oratorio, 1  
**VICENZA**  
S.S. Padana, 11 per Verona 5  
**VITERBO**  
Via Gabrini, 82



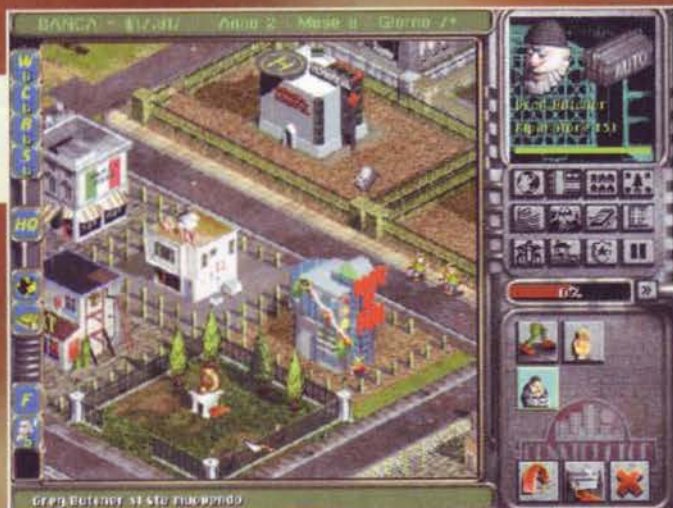
**"Se qualcuno ruba un mattone per te, sotto sotto c'è un utile di 1 dollaro e 95... Dillo a tutti i tuoi amici!"**  
**-Consorzio ladri di tegole&mattoni**

ni di Warcraft che trasportano allegramente i tronchetti in una valle di fiori, qui i tronchetti vi va bene se ve li spaccano sulle gengive! Scusatemi... sono ancora abbastanza scosso: mi sono visto fregare sotto agli occhi l'ultimo lotto di Orzolandia e, quasi contemporaneamente, tutte le mie case hanno avuto una perdita di gas accanto alla villa di un hippy

Al giorno d'oggi c'è ancora chi pensa che le guerre, gli scontri a fuoco e gli attentati terroristici siano la cosa più violenta che la nostra società, così industrializzata e moderna, sia in grado di far nascere; piaghe che sal-

Uno spaccato di vita quotidiana: l'ospedale, il parco e l'immane casetta del clown. Com'è bella la vita.

Un bagordissimo Hippy si è piazzato davanti a una delle mie villette e ha iniziato a rompere le scatole ai miei inquilini... fortunatamente i miei muratori hanno portato le sparachioni caricate col peperoncino!



tano fuori sul sedere del mondo non appena la massa scopre di avere motivi di dissenso comuni... Ebbene, io sono convinto che la nostra comunità non dia il peggio in questi frangenti, né tanto meno quando si apre un hamburger e ci si trova dentro l'anello del nonno scappato di casa. I veri orrori si vedono solo in un ambito specifico: nella compravendita d'immobili! E se non ci credete è perché ancora non avete visto Constructor!

Se infatti pensavate che per acquistare una casa bastasse fare una firmettina qui e una lì, e poi il tutto si risolvesse sganciando i soldoni, allora vi siete soffermati solo alla facciata esterna del tutto... Voi non sapete i litri di sudore, il sangue e le vite che ci possono essere dietro a una cosa apparentemente semplice come il decidere di mettere un albero in giardino o il decorare una camera; non vi immaginate le difficoltà insite in una segheria... altro che gli ometti-



Altra immagine presa dalla presentazione: l'estate è il momento migliore per un bel bagno... di cemento!

"Mili, ti farò un'offerta che non potrai rifiutare, aaaa..."



che stava facendo il barbecue. Per ora vedrò comunque di lasciare da parte questi miei "piccoli" problemi e iniziare a farvi da guida nelle fumanti cittadine di Constructor. Benvenuti dunque, in quello che già qualche mese fa, in sede di preview, avevo definito il giusto connubio fra Sim City e Red Alert. Un misto di generi che vi metterà in mano il brevetto di agente immobiliare costringendovi a dare il meglio per sbaragliare ogni persona tanto pazza da volersi mettere tra voi e la montagna d'oro dei vostri sogni.

A differenza dei soliti C&C, Warcraft e via dicendo, in Constructor però non si avranno missioni in serie da portare a termine per la pace nel mondo o Dio sa cos'altro, bensì cinque scopi generici che poi voi potrete ambientare in una delle altrettante "arene" presenti: un comodo sistema di selezione vi permetterà inoltre di scegliere il livello di difficoltà e, se proprio avete manie suicide, la presenza di rivali controllati dal computer.

Ma vediamo da vicino i vari compiti disponibili: "Conquista finanziaria", per la quale dovrete raggranellare almeno 1.000.000\$ in 40 anni; "Egomania" in cui sarete costretti a costruire un edificio per tipo fino alla fabbricazione di una piramide in vostro onore; "Dominio del Mondo", terminabile solo se avrete almeno una casa in ogni quartiere; "Utopia", 3 inquilini per tipo tutti con felicità >90%; e infine "Constructor for ever", scenario senza obiettivi precisi che potrete portarvi avanti sino alla vecchiaia (del vostro computer) o al licenziamento (vostro). Ciascuna mappa, mostrata sempre nella più classica delle isometrie alla Sim City, sarà composta da una

Ecco due dei miei più felici inquilini. E' un vero peccato che non vi sia, tra i diversi personaggi, un bel dentista: avrei fatto fortuna!

Oooh, la mia fabbrica di gadget in pieno lavoro. Cliccando sui diversi oggettini qui presenti i nostri operai ne inizieranno la produzione. Vogliate notare il nanetto che fa i gestacci: arma immancabile per mettere tristezza negli inquilini del nemico.



serie di lotti (di quartieri, se preferite). Voi, così come il vostro avversario, partirete avendo un solo piccolo fazzoletto di terra con cui non potrete nemmeno pulirvi il naso, anche se più avanti potrete prendervene degli altri. Su questo primo rione farà bella mostra di sé la vostra base di cemento armato,

Il "licenziamento"... Non si può proprio dire che i vostri capi vadano per il sottile.



mentre tra le vostre file vanterete fin da subito un paio di capi cantiere con qualche operaio e altrettanti riparatori. La storia funzionerà più o meno come in tutte le più famose serie di strategici: la prima cosa che si dovrà fare sarà costruire le basi per la propria escalation al successo. Lo scopo iniziale sarà creare una segheria così da poter avere della legna con la quale dar forma alle prime case del complesso residenziale (non dimentichiamocelo, siete qui per guadagnare

Grazie a questa schermata potremo decidere come utilizzare il nostro spettro personale... Speriamo che il nostro avversario non chiami i Ghostbusters, ohm, il clown!



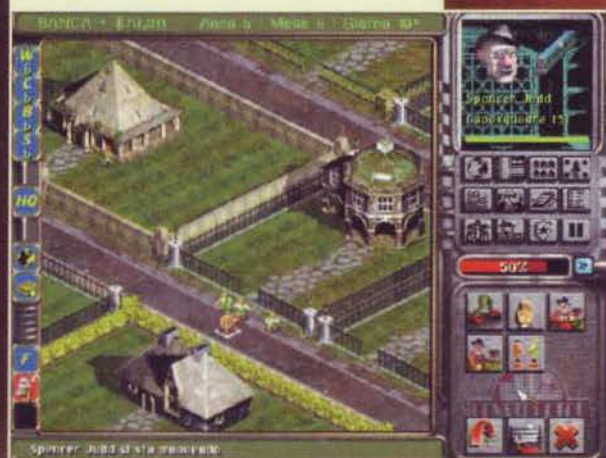
nulla vi avrebbe impedito di andare dalle sue parti e iniziare a combatterlo a suon di chiodi e chivate...ehm... chiavi inglesi sulla testa (un mito i muratori capaci di trasformarsi in marine d'assalto). Al termine del lavoro, avrete finalmente la prima schiera di villette a disposizione: le prime case che avranno effettivamente bisogno di un certo materiale (il legno) per essere rifinite. Così, dopo aver sfornato qualche asse extra, potrete scegliere l'edificio che più vi piace così come avevate fatto per la segheria, dicendo poi ai vostri capocchia di andare a costruirlo. Il fatto interessante è che ogni capo cantiere potrà avere alle proprie dipendenze un numero di lavoratori che andrà da 1 a 5 e sarete voi stessi a decidere le "squadre" di appartenenza; così, semmai vi foste giocati qualche muratore in uno scontro armato col nemico e vi servissero un paio di tizi in forma per una palazzina da costruire velocemente, sareste liberi di riunire il club dei più fichi per svolgere il lavoro.

Quando un gioco affonda profondamente le proprie radici in un universo monetario tanto vasto, risulta immancabile una spruzzatina di economia (è la frase più intelligente che abbia mai messo in una didascalia...).

# CONSTRUCTOR

Ora la vera domanda importante: ma come fa a vivere un tizio che non ha miniere d'oro a cui appellarsi? Come è possibile ottenere del denaro da un mondo in cui il Tiberium fa Kirk di cognome (battuta per i pochi fan di Star Trek presenti)? Il sistema, per il momento, sarà uno solo: affittare le case appe-

Queste sì che sono case! Vogliate notare addirittura la piramide in alto a sinistra...



Quell'Hippy dei miei stivali ha trovato ancora il modo di dormire nel momento del bisogno. Basterà tirare fuori una bella missioncina e lo vedrete scattare al lavoro come mai prima d'ora... si vede che è un videogiochi!



dere la diversità tra la famiglia borghese e quella maranza: la prima vi pagherà di più e sarà più rapida nel crescere un bambino "inquilino", mentre la seconda rovinerà più rapidamente la casa in cui abita, ma sfornerà bambini a mo' di una famiglia di conigli senza TV (a patto che siano muratori, altrimenti invece dei nove mesi potrebbero impiegarci un paio d'anni). Bello eh? A mano a mano che gli inquilini o i nuovi muratori saranno pronti all'opera, si dirigeranno alla base e vi rimarranno fino a quando non saranno messi alle dipendenze di un capo cantiere (per i muratori)

Mi armi... ma quanto mi armi? Beh, dipende da quanti soldi vuoi spendere...



Il quartier generale del padrino. Come potete vedere conviene pagare alle date scadenze: il Sig. Peppuziello Bentivoglio Chediotipigli non gradisce ritardi...

Messaggi come questo non saranno rari: gli inquilini che si lamentano sono in effetti la cosa più normale dell'intero gioco!

casa si può rovinare... ebbene, ogni persona che abita un appartamento o una villetta, in base al proprio tenore di vita, rovinerà l'edificio. Voi potreste decidere di aggiustarlo mandandoci dentro un riparatore oppure cliccando sull'apposita icona presente tra quelle che verranno mostrate selezionando l'edificio. L'attenzione per i particolari la noterete non appena vedrete che utilizzando queste ultime sarà possibile cambiare il tipo di stucco della casa (per aumentarne la resistenza), ristrutturare le stanze (la bellezza di ciascuna influirà direttamente sulla vita della famiglia che le usa... il salotto per diminuirne lo stress, la cucina per aumentarne la longevità e così via) o addirittura aggiungere qualche gadget speciale alla casa.

Dopo tre o quattro villette costruite e affittate con successo infatti, altre fabbriche vi saranno messe a disposizione dal comune, la più importante sarà senza dubbio il cementificio. Come la segheria, questa nuova fabbrica per funzionare avrà bisogno di mano d'opera (leggasi: un gruppo di muratori e un capo squadra), ma sarà in grado di aprirvi la strada per palazzi ben più completi: case più grandi e accessoriate e, soprattutto, edifici speciali, come la ditta

na costruite a famiglie bisognose... Quando dal cantiere spunterà finalmente qualcosa che ricorderà più o meno un'abitazione, cliccandoci sopra farete apparire l'ennesima schiera di iconcine per tutte le stagioni, tra le altre vedrete appunto quella per la vendita. Normalmente saranno due i tipi di famiglia a cui potrete cedere la proprietà: quella medio-borghese e quella maranza fino all'inverosimile. Le differenze tra le due saranno davvero molte, ma per capirle dovrete prima sapere l'amara verità: i vostri inquilini, oltre a potervi pagare col vile denaro, potrebbero farlo in natura! No, aspettate, non intendo quello, volevo dire che invece di allungarvi il contante potrebbero promettervi la fedeltà dei propri figli che, una volta adulti, diverrebbero vostri dipendenti; sarete poi voi a optare per un futuro muratore oppure per un altro inquilino capace di comperare una delle vostre future case. Sapendo questa storiella, vi sarà ora facile compren-

o gli verrà fornita una casa (per gli inquilini). Una volta che tra le vostre file avrete qualcuno di questi ometti che vi avanza, potreste decidere di scambiarlo con un'unità più utile: chesso, potreste dar via 4 muratori in cambio di un capo cantiere, 2 operai per un riparatore o perfino un inquilino al costo di due muratori (mi ricordano i bei tempi delle raccolte di figurine). In questo modo non dovrete aver problemi nel creare squadre capaci di allargare velocemente la vostra cittadina virtuale. Ah, è vero, prima ho nominato per puro caso il fatto che una





Dalla mappa dall'alto del paesello potrete comprare diversi altri lotti. Sfortuna vuole che sia apparsa la finestrella che avverte di un furto proprio mentre i pazzi della System 3 stavano scattando la foto.

di Gadget. Grazie ad essa (e al solito manipolo di operai che andrà a lavorarci), potrete produrre alberi con i quali abbellire i giardini, computer per aumentare l'istruzione nelle famiglie, oppure finestre speciali capaci di tener fuori il casino e lo smog prodotto dalle vostre fabbriche... Ma a che scopo tutto questo? Semplice: per rendere felici i vostri inquilini che, dopo essersi lamentati per qualche tempo, potrebbero anche andarsene nel quartiere del nemico.

Una delle caratteristiche peculiari del gioco sarà proprio questa: in effetti i vostri affittuari non saranno delle semplici statue che vi forniranno soldi o bambini a comando, ma avranno una vita propria, delle proprie fissazioni, lamentele e desideri. Voi, da buoni amministratori, dovrete cercare di accontentarli il più possibile. La cosa intrigante di Constructor è che parecchie volte vi troverete a fare da "balia" a dei veri e propri rompi balle che si meriterebbero solo di essere nuclearizzati...

Ma torniamo al gioco vero e proprio. Mano a mano che i locatari dei vostri quartieri diverranno più istruiti, un'altra opzione si renderà disponibile: farli crescere bambini della seconda generazione... più ricchi, una volta cresciuti, meno casinisti ma, in un certo qual modo, più esigenti. Sarà poi la volta della terza generazione, della quarta e, mooolto più avanti, della quinta con annessi e

Grazie ai due condomini che ho appena creato in basso a sinistra e al Monte dei Pegni poco più in alto il mio quartiere dovrebbe essere abbastanza protetto.

Vediamo un po'... Quale potrebbe essere la miglior cosa da fare con un gruppo di hooligans dai capelli un po' corti?



connessi.

Intanto, mentre il tempo passerà inesorabile tra guai e sfide di ogni tipo (le principali lanciatevi dalla giunta comunale o dalle varie associazioni cittadine che vorranno risultati più soddisfacenti, meno criminalità e più posti di lavoro), le vostre case andranno curate, rivendute (i tizi che ci abitano non sono immortali!) e anche ripulite dagli enormi scarafaggi giapponesi che di tanto in tanto potrete vedere gironzola-

re per la città (con le immane lamentele dei vicini che se li vedranno aprire i frigoriferi per prendersi birre e arrosti).

Voi inizierete così a sporcarvi le scarpe con mattoncini, acciaierie e, al limite della sopportazione, con i famosissimi INDESIDERABILI: personaggi speciali che potranno essere utilizzati come vere e proprie armi distruttive contro gli avversari. A ciascuno potrete chiedere di fare qualcosa di caratteristico, vi sarà ad esempio l'Hippy specializzato in picchettaggi di fabbriche e Rave in mezzo alla strada (per rallentare i muratori che balleranno a suon di tunz tunz), ladri in grado di fregare soldi/mattoni e diminuire la felicità degli inquilini nemici, elettricisti col pallino dei corto circuiti, mafiosi, maniaci, clown e chi più ne ha più ne metta. Anche il vostro avversario (o avversari) potrà disporre di questi "marines" e per tanto si renderanno utili altri tizi capaci di contrastare il potere distruttivo degli Indesiderabili: la polizia, i cui cadetti saranno partoriti solo da inquilini di seconda generazione...

Pensate che queste sono solo alcune delle peculiarità del gioco. Ve ne sono di cose da sapere per poter entrare nel mondo di Constructor, e sono convinto che una semplice lettura del manuale non basterà per farvele conoscere. Avrete bisogno di parecchia pratica, e il fatto di poter essere licenziati in tronco per non essere riusciti a liberarvi di qualcuno o per non essere stati in grado di aumentare l'intelligenza media nelle scuole, lo renderà un gioco per pochi: un vero osso duro, insomma. Fortunata-



mente parecchie volte, riuscendo a compiere il proprio dovere, si verrà premiati con i cosiddetti punti bianchi che, dopo 100 unità, si trasformeranno in 10.000\$ sonanti... peccato che vi sia anche il rovescio della medaglia: i punti neri, e vi lascio immaginare a cosa possano servire. Prima di buttare la spugna e commentare il tutto, un paio di puntualizzazioni mi sembrano immancabili: se

## H A R D W A R E

Per poter iniziare la vostra carriera come sarà necessario almeno un 486dx2 a 66MHz con 8 MB di RAM, SVGA da 1MB, 3MB sul disco rigido e un CD-ROM 2X. Il gioco funzionerà sia sotto DOS che sotto Win 95 in emulazione, senza alcun problema di sorta. La configurazione consigliata dal sottoscritto è composta da un bel Pentium con un po' di MHz (fate voi, già 75 dovrebbero bastare!), SVGA, 16MB di RAM (indispensabili se pensate di vederlo nelle finestre di Bill Gates), 60MB su Hard Disk (anche se sarà possibile fare un'installazione di 400 MB!) e un CD 4X (tanto ormai non li fanno nemmeno più!). Oltre a tutto questo consiglio caldamente d'indossare un cappellino o un elmetto di plastica durante tutta la partita così d'aumentare l'atmosfera da cantiere.

non vi spaventa il lato economico del tutto, vi posso dire che gran parte delle opzioni presenti in Monopoli appariranno anche qui: prestiti bancari, vendita di lotti al comune per raggranellare un paio di monetine, ipoteche, ed estorsioni saranno hobby comuni, che poi potranno essere coltivati ancora meglio nelle massacranti partite in multiplayer... Come direbbe Maria Antonietta: "ragazzi, c'è davvero di che perdere la testa!". Alla prossima!

FBS

## PC

Questo Constructor mi lascia, tanto per cambiare, un po' perplesso. Se dal punto di vista puramente ludico l'idea è

delle più intriganti, divertenti, spiritose, esilaranti, etc. etc., non si può dire lo stesso della realizzazione tecnica... No aspettate, non sto parlando del motore, della grafica è del sonoro, fortunatamente sotto a tutti questi profili il gioco è davvero ineccepibile: un piccolo capolavoro. Quello di cui ci si deve lamentare è l'interfaccia del gioco e le pochissime opzioni disponibili.

Se il fatto di dover dare ordini via tastiera ai propri uomini era accettabile in titoli come Dune 2 o magari il primo Warcraft, col passare degli anni il punta e clicca è riuscito a imporsi come uno standard assoluto, tanto che nel mio bagno ho voluto mettere un dispenser di questo tipo per la carta igienica (non è affatto vero, ma fa scena!). In Constructor la velocità di esecuzione in determinati frangenti è indispensabile, soprattutto se si vuole sopravvivere abbastanza per terminare almeno una missione. Stare lì a cercare un pulsante o spostare il puntatore per inseguire un'iconcina del cavolo non è quello che il medico prescriverebbe, ed è un peccato perché alla fine, quando imparerete a sopravvivere in mezzo ai pulsanti e alle schermate esplicative, scoprirete che il gioco non è per niente male.

Un altro fatto che non ho ben compreso è stata la scelta di non aggiungere nemmeno un tutorial per entrare gradatamente nel mondo degli agenti immobiliari, di cose da sapere per potersi definire "Geni di Constructor" ce ne sono parecchie e l'unica ancora di salvezza è il manuale... Non vi sembra poco? Negli ultimi successi gestionali (leggasi Theme Hospital, Dungeon Keeper) il giocatore, prima di essere abbandonato a se stesso, veniva accompagnato passo passo in modo che potesse prendere una certa confidenza col mezzo, qui no... E ce ne sarebbe proprio bisogno!

Se comunque tutte queste cose non giocano affatto a favore del prodotto, la rapidità d'azione (qualche volta esagerata), la completezza degli aspetti strategico-manageriali (davvero impressionanti e divertenti) e la possibilità di giocarci fino a quattro persone in multiplayer (mitica, a patto che entrambi imparino bene i diversi comandi), pareggia in parte i difetti della realizzazione.

La giocabilità non sarà dunque ai massimi livelli, almeno inizialmente, ma se riuscite a superare la barriera rappresentata dalla spartanità delle opzioni e dei controlli, allora potrete anche divertirvi. D'altro canto questo è il primo esperimento attuato per mettere d'accordo i Red Alertiani e i Civilizationisti, perciò era anche logico aspettarsi qualche imperfezione... Io non posso che consigliare Constructor a quelli abituati a gestire eserciti via tastiera (anche se lo troveranno veramente difficile), per quanto concerne tutti gli altri, magari nel reparto "tostapani" del supermarket c'è qualcosa di più user-friendly! Aloha!





**George Stobbart smette i panni dell'avventuriero per caso e si infila quelli dell'esploratore a tempo pieno, per un viaggio che lo porterà fin nel cuore di quella che una volta era la terra dei Maya...**

Il sacrificio sulla piramide Maya sta per compiersi e dietro la maschera si nasconde un personaggio con il quale il vostro cammino colliderà in maniera dirompente...

È innegabile come Broken Sword abbia dato uno scossone al settore delle avventure grafiche che, fino a un anno fa, si stava saturando di prodotti poco più che mediocri principalmente incentrati sul colpo a effetto, piuttosto che essere ben strutturati sotto il profilo narrativo e sulla caratterizzazione dei personaggi protagonisti, quelli che a mio avviso devono essere i punti focali di un prodotto di questo genere.

Del resto, la classe dei Revolution Software è davvero notevole e, non a caso, già la loro prima vera esperienza nel campo delle avventure si era rivelata più che soddisfacente (Lure of the Temptress), bisata da un secondo colpaccio di tutto rispetto: mi sto ovviamente riferendo a quella perla di Beneath A Steel Sky, una delle migliori avventure a mio avviso mai apparse su PC (e Amiga), senza nulla togliere ai mostri sacri Monkey Island 1&2.

Le uniche critiche che si potevano muovere al comunque straordinario Broken Sword riguardavano i dialoghi, a detta di alcuni (e anche del sottoscritto) un po' troppo "verbosi", complessi e tutto sommato anche un po' inutili; proprio per questo motivo, Broken Sword risultava essere un gioco lento e di conseguenza riflessivo, anche se la linearità con la quale è stato concepito ha fatto storcere il naso agli avventurieri puristi (o puritani, fate voi) che ritenevano il dipanarsi del filo narrativo sin trop-



po scontato. Ma l'atmosfera creata dagli sceneggiatori del Revolution era talmente magica e intrigante da rendere quasi impossibile abbandonare Broken Sword senza averlo prima portato a termine. Ma torniamo a noi e a questo "La Profesia dei Maya", secondo episodio della serie che, manco a farlo apposta, cade a un anno esatto dall'uscita del primo Broken Sword e due mesi dopo lo specialone

Le facce perplesse di Nico e George sono molto eloquenti, più o meno come la bastonata sulla capa che sta per prendersi lo sprovveduto americano.

Siamo all'inizio dell'avventura e George si ritrova immobilizzato con le mani legate dietro a una sedia. Intanto un aracnide sulla cui velenosità non vorrei pronunciarmi, sta finendo spetacciato sotto una libreria di legno...  
Che nessuno si azzardi a chiamare la protezione animali!





rimase a pompiere con la bella pulzella di turno, la Nicole Collard che aveva il ruolo della giornalista di assalto per un quotidiano parigino e della quale il baldanzoso americano si era perdutamente innamorato.

La sequenza iniziale di Broken Sword II toglie ogni dubbio su quale sarà invece l'ambientazione della nuova avventura che di lì a poco attenderà George e Nicole (nel frattempo diventata amante di André Lobineau, il saccante studioso con i capelli biondi e lunghi che si poteva incontrare al museo nella avventura precedente): il centroamerica.

Cosa porta quindi il nostro a intrecciare nuovamente i fili del proprio destino con Nicole? E, soprattutto,

redatto addirittura dal nostro Direttore Esecutivo in persona che si addentrò tenacemente nei segreti della produzione e ci mostrò le prime immagini di questo tanto atteso seguito (anche lo storyboard dell'introduzione non era niente male... Un graaandel!).

Per i più disattenti tra di voi, o per quelli che non hanno avuto la coscienza di leggere il reportage, mi trovo in qualche modo costretto a dovere ricapitolare i fatti e a narrarvi le circostanze che hanno riportato il buon vecchio George Stobbart a impelagarsi in una nuova quanto spinosa faccenda: sembra che il destino di salvare il mondo tocchi sempre e inequivocabilmente a lui.

Allora, vediamo di fare un attimo di mente locale. In Broken Sword, George vestiva i panni dello studente americano (poco mannaro) a Parigi e veniva invischiato in una storia decisamente più grande di lui: attentati dinamitardi, omicidi su commissione, oggetti magici, viaggi da una parte all'altra del globo; il tutto sotto l'ombra ben poco rassicurante della rinascita di una setta ispirata ai Cavalieri Templari delle Guerre Sante, il cui unico obiettivo era quello di conquistare il mondo grazie alla potenza della Spada di Baphomet, una reliquia sacra di inestimabile valo-

George ha finalmente scoperto dove Nico veniva tenuta prigioniera e adesso rimane solo una cosa da fare: trovare la via di uscita da questo capannone portuale.

L'abbigliamento di George cambia a seconda del luogo in cui si trova. Qui lo vediamo durante il colloquio con uno sciamano di un villaggio Maya, il quale lo illuminerà sul suo destino.



re e magia. Al termine dell'avventura che aveva portato George a esplorare Irlanda, Siria, Francia e Spagna, la setta venne in qualche modo sconfitta e il nostro eroe

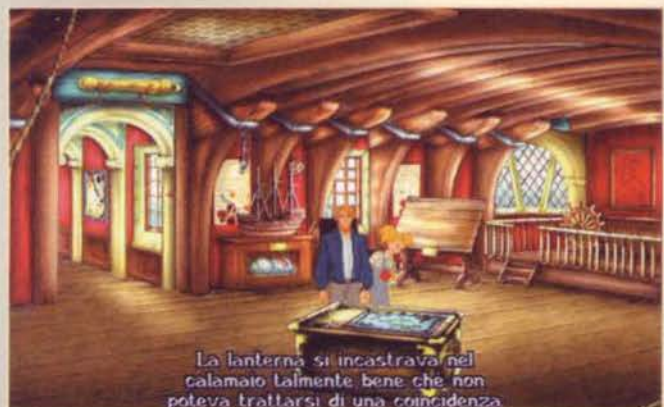
to, che significato ha la piramide maya che si intravede nell'introduzione? Andiamo con ordine.

Da quello che si riesce a carpire dall'introduzione,



Toh, chi si rivede! Il biondino con i capelli lunghi è l'amante di Nico... proprio quel Lobineau che nel primo Broken Sword avemmo tutti preso volentieri a calci in faccia.

Un'altra mini strisciata per farvi notare la cura del particolare che è ormai un segno distintivo delle produzioni Revolution. Ecco a voi Quaramonte City, dove incontreremo tre vecchie conoscenze (due sono Pearl e Duane. Una poderosa stretta di mano a chi indovina il terzo "personaggio"...).



La lanterna si incastrava nel calamaio lalmente bene che non poteva trattarsi di una coincidenza.

All'interno del museo dedicato al Capitano Ketch, il pirata che teoricamente dovrebbe possedere una delle tre pietre necessarie per affrontare Tezcapitoca e ricomporre lo Smoking Mirror... La bambinetta, Emily, è in possesso di un oggetto importantissimo per il prosieguo dell'avventura...





Nico si è rimessa in contatto con George il quale è ben felice di rivedere la sua vecchia fiamma: peccato che la francesina abbia dei progetti differenti e chiede al nostro biondo protagonista di accompagnarlo a visitare il professor Oubier, un esperto della civiltà Maya, poiché è venuta accidentalmente in possesso di uno scudo intarsiato. All'arrivo all'abitazione di Oubier, la coppia è accolta da una sottospecie di energumeno dai lineamenti decisamente latino-americani, caratteristiche somatiche che fanno sorgere a George qualche dubbio. Intanto, in una non ben precisata zona dell'America Centrale, in un altrettanto non ben precisato momento temporale (tutto lascia intendere però che si tratti dello stesso attimo), si sta consumando un rituale sacrificale in cima a una piramide, una delle tantissime testimonianze che sono arrivate fino a noi della civiltà Maya (oddio, ci sarebbero anche le famigerate piste di Nazca, che non si tratta dell'attitudine alla cocaina di chissà chi,



Rio è il bambino che ci darà una mano per uscire dalla complicata situazione che si verrà a creare sull'isola di Ketch.

Vi devo dire il nome dell'isola? L'isola degli zombi, un vero mortorio...

Nico sta raggiungendo il villaggio dove vive lo sciamano che vedete anche in una foto dislocata da qualche parte in queste pagine. Non sa, tuttavia, che cosa la attende al suo arrivo...



bensì di alcuni disegni impressi nel suolo che si estendono per chilometri e sono visibili solamente dall'alto di un aereo... Tra l'altro, non sono nemmeno sicuro che fossero attribuite ai Maya, comunque il minimo che possiate fare è apprezzare le mie sterminate conoscenze...).

George e Nicole sono vittime di una imboscata e mentre il primo viene legato e lasciato privo di sensi all'interno di una stanza in fiamme, la giovane donna viene rapita dopo essere stata colpita da un dardo avvelenato. Il risveglio di George non è dei migliori, visto che una specie di tarantola comincia a fargli la posta...

Ed è proprio a questo punto che il giocatore subentra, cercando subito una soluzione per sfuggire dalle pelose zampe del ragno e, cosa ancora più importante, al veleno dello stesso.

E a questo punto ci si ritrova con un sacco di domande e pochissime risposte: chi diavolo erano gli

## I MAYA, CHI ERANO COSTORO?

Come accadde ai tempi della recensione del primo Broken Sword, eccoci a quello che più comunemente viene riconosciuto come "Il circolo culturale ricreativo TGM", angolo in cui generalmente il prode redattore si ritrova spesso a confrontarsi con delle brevi lezioni storiche in cui si cerca di approfondire il background del gioco in questione. Dopo avervi elargito delle sostanziose lezioni inerenti l'ordine cavalleresco dei Templari, eccoci ad affrontare i Maya, una delle civiltà più floride e misteriose che abbiano mai abitato sulla Terra.

I Maya furono una della più brillanti e potenti popolazioni conosciute dell'America Centrale e il loro regno durò per circa tremila anni. Inventarono un linguaggio, erano architetti provetti, commercianti, avventurieri e ottimi artigiani. La cultura dei Maya era basata su una società agricola e una religiosità ben radicata nella venerazione del cosmo.

La civiltà Maya è stata suddivisa dagli studiosi in tre epoche ben definite. Il Pre-Classico (2000 aC/250 dC), il Classico (250 dC/900 dC) e il Post-Classico (900 dC/1500 dC); quest'ultimo periodo coincide con la fine della dinastia Maya e con l'arrivo dei conquistadores spagnoli.

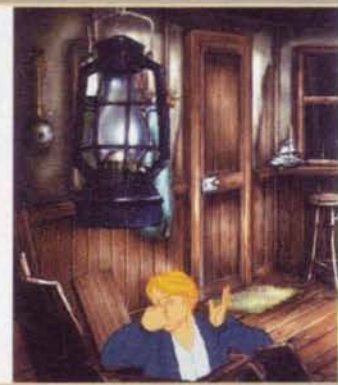
Il periodo di maggior splendore nella crescita della popolazione Maya fu comunque quello Classico, durante il quale vennero realizzate una moltitudine di opere tra le quali, appunto, un alfabeto ben articolato. Oltre a questo, i Maya riuscirono a realizzare un calendario infinitamente più accurato di quello gregoriano che usiamo tuttora e divennero anche dei grandissimi astronomi: furono i primi a capire che il mondo non era statico, ma che sia il sole che le stelle che popolano la nostra galassia sono in realtà in movimento (e i loro calcoli erano talmente precisi che sapevano prevedere con esattezza il cadere ciclico delle eclissi e degli equinozi). I Maya sono anche stati famosi per i sacrifici umani che avvenivano regolarmente sugli altari dei Templi Monumentali (la parola piramide venne instaurata dall'arrivo dei colonizzatori spagnoli) come dono per le divinità che veneravano. Ma i doni, i sacrifici e le offerte avvenivano non solo sugli altari dei templi, ma anche nei cenote, un tipo di bacino naturale dal quale i Maya provvedevano a ricavare l'acqua di cui avevano bisogno.

Proprio questa cultura e questa conoscenza dell'astronomia hanno fatto pensare, nei secoli successivi, che i Maya avessero avuto una prova tangibile di una forma di vita extra terrestre, anche perché risulta ancora difficile spiegare la perfezione delle strutture architettoniche e un ordinamento sociale così saldo e ben organizzato.

Con l'arrivo e la dominazione degli spagnoli però, l'impero Maya crollò vertiginosamente sino a disgregarsi quasi completamente. Malgrado questo, il popolo Maya non ha mai abbandonato le proprie tradizioni e il proprio linguaggio, difendendosi strenuamente da secoli di dominio spagnolo.

La superficie sulla quale si sviluppò la civiltà Maya è stimata intorno a cinquecentomila chilometri quadrati e si estese tra gli attuali stati di Guatemala, Belize, El Salvador, Honduras occidentale fino ai cinque stati messicani conosciuti come Yucatán, Quintana Roo, Tabasco, Campeche e Chiapas.

I Maya non si sono estinti e ancora oggi abitano le zone sopracitate, mantenendo usi e costumi dei propri antenati.







George è in pericolo e Nico deve cercare in qualche modo di salvarlo, ma i soldati che sbarrano l'accesso alla salita della piramide non si lasceranno abbindolare troppo dal fascino tutto francese della morettina protagonista.

Miguel, un membro della banda di Quaramonte, è stato arrestato perché reo di avere cantato canzoni sovversive e rivoluzionarie. La musica ufficiale del villaggio messicano è infatti la musica leggera e chiunque osi disobbedire a questa ordinanza viene condannato a morte...



Una delle sequenze più esilaranti dell'intero gioco riassunta in tre fotogrammi! George affiora dalla botola della costruzione in legno e gentilmente dice "Mi scusi", il guardiano si gira, non vede nessuno e tira un peto devastante prima di mettersi nuovamente a girare i fagioli che bollono sul fornello. George si tappa il naso, ma malgrado tutto viene stordito da una "bomba" così veemente, perde l'equilibrio e si fracassa i gioiellini di famiglia su una trave di ferro. Impagabile...

energumenti che hanno rapito Nico? Che cosa nasconde il misterioso professor Oubier? Chi è Karzac e che ruolo ha il suo traffico di droga di cui Nicole è venuta a conoscenza poco tempo prima? Che cosa c'entra il dio Maya Tezcapitoca? E che significato hanno le pietre nere con incise degli animali? E infine, cosa diavolo è lo Smoking Mirror? Siccome vi siete lamentati più volte che noi redattori ci proviamo gusto a svelarvi il più possibile delle avventure grafiche, questa volta ho optato per una soluzione più criptica con una funzione bivalente: incuriosirvi e, soprattutto, non svelarvi nulla di una trama che riserva parecchi colpi di scena... A questa

e a mille altre domande dovrete cercare di dare una risposta affrontando la canonica sfilza di enigmi, interagendo con altri personaggi e con la più ampia collezione di oggetti insensata che abbia mai visto, che vi servirà per tirarvi spesso fuori dai guai.

L'interfaccia di gioco non è assolutamente cambiata rispetto al primo Broken Sword e si può sintetizzare in due comandi: il tasto destro del mouse per guardare e ottenere una descrizione dettagliata dell'oggetto che si sta puntando (l'unico punto in cui mi bloccai nel primo episodio fu in Siria, dove bisognava guardare la bancarella del venditore di Kebab perché Nico gli andasse a rubare lo spazzolone...) e quello sinistro per raccogliere o interagire con un oggetto. Nella parte bassa dello schermo appare come di consueto

l'inventario a "sparizione", mentre in quella superiore potrete mettere le mani sui controlli e sulle opzioni di salvataggio e caricamento. Insomma, non mi sembra che ci sia molto altro da aggiungere oltre al canonico commento e alle didascalie delle foto.

Andrea "MAO" Della Calce



# REVIEW

PC

Broken Sword II è quello che si dice un seguito, senza mezzi termini e misure. Insomma, non aspettatevi chissà che cosa di diverso rispetto

al primo episodio perché potreste rimanere delusi. Questo non vuol dire che Broken Sword II non sia un bel gioco, però è innegabile che le modifiche apportate non siano così sensibili: l'interfaccia è rimasta la stessa e l'uso degli oggetti anche.

A essere sinceri, mi aspettavo che i dialoghi venissero leggermente ridotti: nel reportage pubblicato due numeri fa, Charles Cecil ha ammesso che, effettivamente, si sono resi conto troppo tardi che Broken Sword potesse essere un gioco un po' troppo logorroico e a tratti noioso; pertanto lo script dei dialoghi ha subito un taglio netto del 50%. Sarà, ma a me è sembrato che comunque il parlato sia molto consistente e mi riferisco, nella fattispecie, a quando Nicole e George fanno il loro arrivo a Quaramonte City, un'intera sezione in cui il dialogo è fondamentale.

Detto questo, secondo il mio modestissimo parere i Revolution avrebbero potuto provare a realizzare qualcosa di un po' meno lineare... Non so voi, ma se da un lato questa scelta può essere accettata (in fondo risparmia un sacco di frustrazioni al giocatore), dall'altro abbassa di gran lunga la longevità. Mi spiego meglio. Come nel primo episodio, una volta che si arriva in una locazione è possibile uscirne solamente riuscendo a trovare la soluzione giusta per una determinata situazione, spesso parlando con qualche personaggio in particolare. In questo senso, il giocatore si trova costretto ad affrontare ogni enigma con uno spirito diverso da Monkey Island - giusto per fare un esempio - sapendo per certo che se è arrivato in quel luogo ed è bloccato, il suo problema è solo quello di trovare la soluzione tra le quattro mura di una stanza, senza beneficiare del dubbio di essersi dimenticato qualcosa alle spalle e di tornare sui propri passi alla ricerca di un elemento che magari era proprio lì sotto il naso.

Aldilà di questa personalissima considerazione che mi rendo conto possa essere perfettamente opinabile, Broken Sword II è una bella avventura sotto tutti i punti di vista: bella ambientazione, bella caratterizzazione dei personaggi, ottimi dialoghi (e ci mancava solo che facessero schifo, visti quanti sono!) e alcune migliorie a livello grafico che solo i palati più fini sapranno apprezzare (i famosi giochi di luce e la traslucenza delle ombre).

Dulcis in fundo, mi è sembrato che questo Broken Sword II sia decisamente più semplice del primo: inutile dire che questo pregiudica la longevità, ma bisogna anche tenere conto che stiamo parlando di un'avventura grafica, il che vuol dire che prima o poi la terminerete, facile o difficile che sia...

Se vi è piaciuto il primo e, soprattutto, se amate le avventure grafiche più in generale, Broken Sword II rimane un acquisto pressoché obbligato, anche perché questa volta la versione italiana dovrebbe giungere nei negozi contemporaneamente a quella inglese. La versione recensita in queste pagine è quella italiana e vi posso garantire che se il doppiaggio del primo vi era piaciuto, questo vi stupirà! Premesse mantenute, allora? Beh, mi sembra comunque necessario attribuire una Star Player a un gioco che comunque ha dalla sua delle perle non indifferenti: insomma, una medaglia ad honorem che, valutando sulla bilancia pregi e difetti, mi sembra che si meriti pienamente.

## H A R D W A R E

Perché l'avventura di George Stobbar possa svolgersi anche sul vostro computer, avrete bisogno come minimo di un P90, di Windows 95, delle DirectX 5 installate nel sistema, di un lettore CD abbastanza veloce e di almeno 8 MB di RAM, oltre, ovviamente a una trentina di mega liberi su hard disk.

▶ PRESENTAZIONE	●	91 GLOBALE
▶ GRAFICA	●	
▶ SONORO	●	
▶ GIOCABILITÀ	●	
▶ LONGEVITÀ	●	

# Little Big Adventure 2

Quasi fosse una sorta di Cassandra, il buon Mao qualche mese fa, di fronte al sottoscritto che lo cazziava per la mancata consegna di alcune recensioni entro il limite stabilito, mi predisse un momento nella mia carriera di redattore nel quale mi sarei trovato prima o poi a non avere nulla da dire: "solo allora", sentenziò con tono profetico, "capirai perché alle volte di porto le recensioni in ritardo". Ebbene, quel giorno è arrivato: nonostante abbia giocato a uno dei titoli più divertenti e accattivanti

degli ultimi mesi, mi trovo qui a non sapere cosa dire in merito a questo Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey. Siccome però sono una persona dannatamente orgogliosa e mai e poi mai mi piacerà ammettere che gli altri abbiano ragione, ecco dare fondo a tutte le mie capacità professionali per recensire l'ultima produzione della Adeline Software senza dovermi limitare a quanto molto succintamente ho espresso nel cappello introduttivo. Per cui, partiamo... Sono ormai

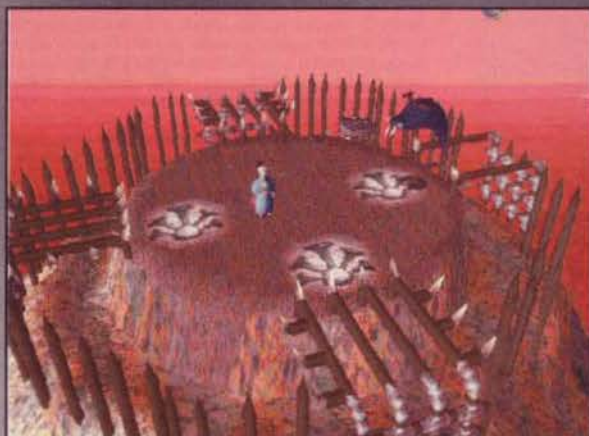


E' un gioco bello. Compratelo!



Un Knartas vi sta sparando e voi ricambiate la cortesia con la vostra sfera magica: già che ci siete, notate come sono ben realizzate le pareti di questa miniera...

passati quasi tre anni da quando noi, amanti dei videogiochi, potemmo provare quel piccolo capolavoro di grafica e giocabilità di nome Little Big Adventure (conosciuto fuori dall'Europa col nome di Relentless): partito tutto sommato in sordina, il gioco francese riuscì ad avvicinare critica e pubblico grazie a un personaggio decisamente azzeccato, un'ambientazione originale e alquanto "tenerosa".



Nel casinò sul molo di Otrungal potrete ammirare delle vecchie glorie esibirsi sul palco: in questo caso abbiamo nientemeno che il cantante dei Kiss!

Per seguire la Regina dei Mosquibees nella sua fuga dai militari Knartas, avrete bisogno di una chiave: indovinate chi dovrete fare fuori per averla?

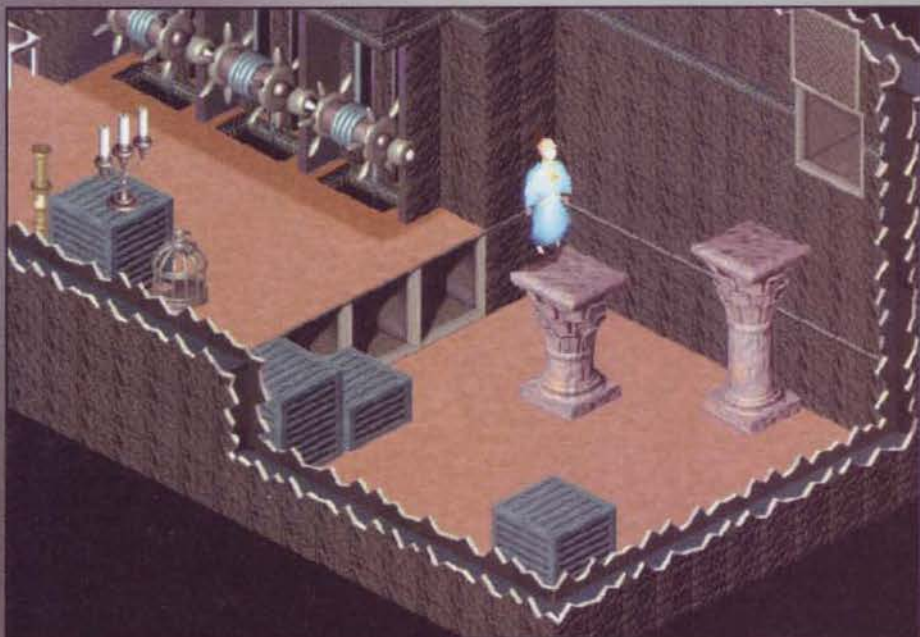


Siamo appena atterrati sulla Luna di Smeraldo che orbita attorno a Zeelich: questa sezione è alquanto facile da superare ma è bellissimo vedere correre Twinsen in assenza di gravità.



O ho sbagliato qualcosa o questa è la sezione più simpatica ma inutile del gioco: anche vincendo la corsa, non si ottiene nulla in cambio...





Alcuni di voi si sono lamentati che spesso nelle recensioni delle avventure accenniamo a come risolvere degli enigmi, togliendovi il gusto di risolverli da soli: ebbene, io non ho scritto nulla. Ma se guardate questa foto con attenzione...

un gameplay capace di abbinare allo stesso tempo riflessione e azione e, infine, una grafica che all'epoca si dimostrò essere fuori parametro. A distanza di un lasso di tempo che nel nostro mondo rappresenta un'eternità, ecco allora tornare alla carica il team transalpino con un seguito decisamente azzeccato qual è quello che vedete immortalato in queste pagine. La prima cosa che viene da chiedersi è cosa sia cambiato e la risposta è che, al



Sull'isola di Knartes ho incontrato uno degli ostacoli che più mi hanno bloccato nel corso del gioco: quel che è bello è che la soluzione al mio problema era banalissima. Comunque sia, io all'interno della base militare sono riuscito a entrarci...

di là di alcune migliorie tecniche, tutto sommato non è cambiato nulla: e questo, paradossalmente, è un bene.

Secondo la legge per cui "cavallo vincente non si cambia", alla Adeline hanno infatti pensato intelligentemente di adeguare l'engine tridimensionale del gioco alle risoluzioni e agli standard attuali, e di creare quindi una nuova storia nella quale far muovere il protagonista del gioco, mantenendo da un lato intatto il feeling originario che solo chi ha giocato il primo episodio può provare, e dall'altro realizzando un titolo godibilissimo e accessibile anche a chi di TwinSén e delle sue avventure non abbia mai sentito parlare prima d'ora.

Siccome sono ormai quasi 2500 caratteri che la sto menando che l'unica vera novità è la trama, passiamo allora a vedere quale sia la storia alla base di questo Little Big Adventure 2: come i più esperti di voi sapranno (gli altri invece aprano bene le orecchie), il primo episodio ruotava tutto attorno al perfido Dottor FunFrock che, grazie a delle tecniche di clonazione e mutazione, nonché all'uso del teletra-

sporto, era riuscito ad assoggettare tutti gli abitanti del pianeta TwinSun e a fare evacuare l'intero emisfero settentrionale per portare a termine i suoi folli piani. Questi aveva infatti scoperto che all'interno del pianeta esisteva un'entità magica di nome Sendell, i cui poteri sarebbero potuti tornare particolarmente utili ai suoi propositi di dominio; per far ciò iniziò quindi a perforare il suolo fino ad arrivare al nucleo, senza capire che in questo modo l'unico risultato che sarebbe riuscito a ottenere sarebbe stato quello di far implodere il pianeta. La stessa Sendell fortunatamente non stette a guardare e iniziò a guidarvi verso la liberazione dalla

Una specie di Caronte ci ha appena traghettato sull'isola dei Mosquibees e noi ci stiamo facendo un giretto sulla lava usando il super-jetpack: come potete notare, il protagonista del gioco è ben realizzato anche nelle inquadrature ravvicinate...

Siete braccati dalla polizia e state cercando di raggiungere a tutti i costi i dissidenti: forse se riuscite a parlare con quel losco figura che sta trascorrendo le proprie vacanze all'Hotel Imperial...



dirannia di FunFrock: com'è facile immaginare, tutto finì bene e il simpatico TwinSén si ritrovò non solo a essere l'eroe del proprio mondo ma anche a possedere dei poteri magici che però non usò praticamente più fino ai nostri giorni.

Se l'avventura di cui sopra a vostro avviso aveva una trama alquanto strampalata, preparatevi a leggere quanto segue, perché alla Adeline si sono davvero superati. Sono passati solo pochi mesi da quando si sono concluse le vostre vicissitudini: Zoe, la ragazza che voi avete salvato dalle grinfie di FunFrock - che la teneva in ostaggio per ricattarvi - ora aspetta un bambino (comportarsi da eroi dà sempre i suoi frutti) e voi venite mandati in farmacia per trovare un medicinale con cui guarire il vostro fido Dino-Fly, una specie di drago volante col quale nella prima avventura avevate attraversato mari e monti.

Da questa normale fase di routine quotidiana prende invece spunto l'intera storia alla base di TwinSén's Odyssey: come infatti noterete, il cielo sopra la vostra città è sempre buio e tempestoso e, nel corso delle vostre ricerche, avrete modo di scoprire che il mago del paese avrebbe sì la possibilità di lanciare un sortilegio per far tornare il sole, ma a patto che voi troviate il guardiano del faro. Una volta che scoprirete che questi è stato catturato da un mostro che dimora nelle caverne sotto Citadel Island, e che lo libererete, rimpiangerete il fatto di aver fatto tornare la luce, visto che, appena si diraderanno le nuvole, sul vostro pianeta atterrerà una piccola astronave aliena dalla quale scenderanno delle creature dall'aspetto non proprio amichevole, le quali vi diranno di essere venute in pace e di voler scambiare con voi la loro tecnologia (e questa



# LBA<sup>2</sup>

l'abbiamo già sentita un mucchio di volte...). Non bisogna essere certo dei premi Nobel per capire che in realtà questi marziani dalla testa triangolare (di nome Esmers) non sono affatto venuti in pace e, infatti, di lì a poco questi cominceranno la loro silenziosa opera di invasione che si dovrebbe concludere, quantomeno nelle loro intenzioni, con la distruzione del pianeta sul quale vivete. Già, perché dall'altro lato della galassia, sul pianeta Zeelich, gli Esmers e altre tre razze aliene (delle quali parlerò in un box da qualche parte in queste quattro facciate di sproloqui) vivono sotto l'incantesimo della divinità Dark Monk, la quale migliaia di



Se non riuscite a entrare nel cimitero, non è detto che dobbiate farlo nel modo più ovvio...

Una buona memoria visiva vi sarà indispensabile per superare questa sezione...

Riuscire a trovare il modo di entrare in questa locazione non è stato propriamente facile: il consiglio che posso darvi è di guardare molto attentamente il soffitto qualche stanza prima e trarre quindi le vostre conclusioni...



anni prima ha trasformato lo stesso Zeelich da una sorta di paradiso in un inferno vulcanico e gassoso. Ovviamente tutto ha un termine (anche le cose brutte) e pare che, nella prossima cerimonia religiosa tenuta dai monaci di Dark Monk sulle pendici di un pericolosissimo vulcano, la divinità apparirà per restituire fede e speranza agli abitanti di Zeelich, nonché per far tornare il pianeta al suo aspetto originario. Ora non voglio aggiungere troppo, ma vi faccio pre-



## ALIENI, CHE FARE?

In LBA 2 vi capiterà ben presto di fare conoscenza con nuove forme di vita: tutte hanno i loro pregi e i loro difetti, che ovviamente ora vedremo in dettaglio...



### MOSQUIBEES

Una combinazione tra un'ape e una zanzara, questi volatili hanno dei lunghi nasi a forma di tromba che usano come arma a fuoco rapido. I Mosquibees vivono sotto lo strato di gas del pianeta Zeelich e sono i "paladini della libertà" che combattono contro il malvagio Dark Monk. Trovare la loro regina non sarà facile: sappiate solo che dovrete essere dei bravi canterini. Altro non voglio aggiungere...



### RABIBUNNIES

Un incrocio tra dei topi e dei conigli, questi esseri sono dotati di una vasta gamma di abilità che li rendono sia maghi che proprietari di negozi o ladri: una razza molto eclettica, quindi, ma che difficilmente vi creerà dei problemi (anche se ogni tanto hanno la tendenza a rubare gli ombrelli). Li trovate sul pianeta Twinsun...



### KNARTAS

Dove altro potrebbe vivere una razza di esseri fatti a forma di salsiccia se non in delle case che sembrano degli hot-dog ribaltati? Non lo so io e non lo sapete neanche voi, ma quello che sappiamo tutti è che questi simpatici esserini si occupano di raffinare le gemme raccolte nelle caverne di lava e di convertirle nel prezioso carburante di nome Gazogem. Oltre a questo impiego lavorano anche come guardie, poliziotti o soldati.



### SUPS

Con la loro testa triangolare, sono il classico esempio dell'alieno proveniente da Zeelich. Vivono nella parte superiore della città di Otringal e sono l'élite intellettuale del pianeta. Quando invece sono su Twinsun, sono o guardie del corpo, agenti segreti o ambasciatori. Sotto questa veste possono sembrare anche fin troppo amichevoli, ma ovviamente lo sono perché hanno dei buoni motivi per esserlo...

sente che il pianeta è in realtà governato da un perfido dittatore: costui, dopo aver rapito tutti i maghi e i bambini della vostra terra, ha deciso che la grande esplosione nel cielo che dovrebbe segnare il ritorno di Dark Monk altro non sarà che Twinsun mandato in frantumi dall'impatto con una delle lune di Zeelich, che verrà deviata con dei potenti retro-razi proprio sul vostro amatissimo orbe. Forse allora che la leggenda di Dark Monk non sia altro che un mito messo in piedi dal tiranno per assoggettare la popolazione? Oppure Dark Monk esiste veramente e io lo sto tentando tutte pur di sviare la vostra attenzione da quella che è una trama fin troppo semplice? Mah, chi può dirlo...

Resta comunque il fatto che Little Big Adventure 2 è

Alle volte le immagini valgono più di mille parole: se deciderete di giocare a Little Big Adventure 2, questa foto potrebbe tornarvi utile.



Avete appena terminato i vostri studi in odontoiatria e questo mostro sta pensando bene di approfittarne (didascalia vincitrice del "Premio Credibilità" 1997).



un gioco dannatamente semplice e avvincente: al di là della trama, efficace quel tanto che basta da catturarvi fin dall'inizio, tutto scorre via piacevole come non mai, insieme a degli enigmi che si miscolano con tanta azione fino a formare un cocktail decisamente riuscito. L'interfaccia del gioco è decisamente semplice, formata com'è dal solito inventario (nel quale potrete raccogliere un numero spropositato di oggetti) e da una finestra che vi permetterà di scegliere tra 4 modalità con le quali avventurarvi per i mondi di Twinsun e Zeelich: queste sono Normale, Atletica, Aggressiva e Silen-

disposizione sarà una palla magica che, quando tornerete in possesso dell'equipaggiamento in vostra dotazione nella prima avventura, acquisterà il potere di ricercare automaticamente i vostri nemici: questa facoltà richiederà il consumo di una certa quantità di energia, che potrete peraltro recuperare in svariati modi. Da menzionare comunque il fatto che più i vostri poteri magici aumenteranno, maggiore sarà la quantità di energia che riuscite a immagazzinare. Chiudendo il discorso relativo all'interfaccia, parliamo dei succitati quadrifogli: questi rappresentano le vite e all'inizio della vostra avventura ne avrete due, numero questo che potrete incrementare raccogliendo dei bonus che troverete sparsi per i vari livelli: finite tutte le vite a vostra disposizione, comparirà la fatidica scritta "Game Over", ma è chiaro che basta usare sapiente-



Vi eravate mai domandati quanto fossero alti i protagonisti di Little Big Adventure? Ora potete farvene un'idea...

ziosa e in tutti i casi cambieranno non solo le animazioni di Twinsun ma anche che le sua capacità di interagire con ciò che lo circonda. Spesso quindi dovrete non solo capire come risolvere un enigma, ma anche con quale "stato d'animo" affrontarlo: non vi scoraggiate tuttavia, dato che l'avventura, per quanto lineare, può essere conclusa sia con l'astuzia che con la forza (che poi è la strada quasi sempre scelta dal sottoscritto). Un'altra cosa da notare riguardo all'interfaccia è la presenza di due barre (che indicano rispettivamente la vostra salute e l'energia magica di cui disponete) e di una serie di quadrifogli; se riguardo alla prima barra non c'è molto da aggiungere, in merito alla seconda va detto che l'arma principale che avrete a



Dove mai si potrà trovare una Perla a Incandescenza?

mente i salvataggi per non incorrere mai in inconvenienti di questo tipo... Come al solito, poi, all'inizio avrete molti meno poteri e armi di quanti non ne riuscirete ad avere verso la fine dell'avventura, per cui se certi ostacoli vi paiono insormontabili, in realtà l'unica cosa da fare è tornarsene sui propri passi e provare a risolvere il problema solo in un momento successivo, quando avrete nel vostro inventario una specie di pistola laser, un jet-pack o magari una macchina. Per il resto, che dire... ricordatevi di guardare den-

Siamo in una fase piuttosto avanzata del gioco e quel mostro non vuole certo abbracciarci per dimostrarci il suo affetto: la capacità di schivare i colpi si rivelerà qui di fondamentale importanza...

tro vasi, fioriere, porta-ombrelli, scatole e oggetti simili, dato che spesso vi troverete dentro cuoricini preziosi per la vostra salute, ampolle per il vostro potere magico o, se siete fortunati, qualche quadrifoglio che vi regalerà una vita in più. Ah, dimenticavo... ricordatevi anche di leggere il box di commento!

Stefano Silvestri

PC

Little Big Adventure 2: Twinsun's Odyssey è decisamente un gran bel gioco. Capace di mescolare in sé azione e avventura

in modo unico all'interno del panorama videoludico, il titolo della Adeline Software si candida come una delle avventure più interessanti di questo periodo.

La presentazione è ben realizzata, più che per la tecnica per la capacità di rievocare in chiunque abbia provato il primo episodio le sensazioni tipiche di Little Big Adventure. La grafica è ottima, l'engine è stato decisamente migliorato rispetto al primo capitolo della saga e ora sono possibili ambientazioni ancora più suggestive e complesse; il sonoro è molto coinvolgente, anche se le musiche hanno forse il difetto di essere eccessivamente brevi. A queste ottime credenziali possiamo aggiungere il fatto che la giocabilità è eccezionale e che la longevità è notevole.

Potrebbe allora sembrare la cronaca di un successo annunciato, ma non è così. Non vorrei sembrare eccessivamente pignolo, ma un parametro fondamentale per un'avventura è proprio l'ultimo sul quale mi sono soffermato: la longevità, appunto. Ebbene, con LBA 2 in questo campo si rischia di fare un po' di confusione, dato che il gioco è longevo non tanto per la difficoltà degli enigmi quanto per il fatto che è veramente molto lungo da completare.

Che significa questo? Che se siete dei giocatori esperti potreste trovarlo fin troppo facile e quindi poco stimolante; qualora poi vi incollaste al monitor in estenuanti sessioni di gioco, rischiereste di finirlo tranquillamente in meno di una settimana, il che, come capirete anche voi, non è certo una prospettiva esaltante. D'altro canto, basta prendere Twinsun's Odyssey con un po' di calma per farselo durare quel che basta; inutile dire poi che se siete degli avventurieri di primo pelo la longevità di questo titolo sale notevolmente.

Insomma, Little Big Adventure 2 è un'avventura tecnicamente ben realizzata, avvincente come poche e molto lunga: se avete intenzione di godervela con tranquillità si rivelerà un acquisto decisamente azzeccato, mentre se avete intenzione di "bruciarla" subito fareste forse meglio a ponderare attentamente un eventuale esborso.

## H A R D W A R E

Little Big Adventure 2 gira tranquillamente sia sotto DOS che sotto Windows 95 o NT. Nel primo caso è richiesto almeno un processore Pentium, MS-DOS 5.00 o superiori, 8 MB di RAM, un CD-ROM 4x, una scheda video SVGA VESA compatibile e una scheda audio appartenente a uno dei seguenti modelli: SoundBlaster(SB), SB Pro, SB16, SB32, SB AWE 32, Ensoniq Soundscape, Microsoft Windows Sound System, ProAudio Spectrum/Plus/16, Roland RAP-10, Gravis UltraSound, WaveJammer, ESS technology ESS688 /ESS1688 /ESS1788/ESS1888.

Qualora voleste invece giocare a LBA 2 sotto Windows 95 o Windows NT 4, il discorso si fa leggermente diverso, visto che il processore richiesto sarà almeno un P100 con 16 MB di RAM, il solito CD-ROM 4x una scheda video SVGA compatibile con le DirectX e una qualsiasi scheda audio che sia "vista" da Windows 95.

PRESENTAZIONE

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

92

GALEA

**16/19 OTTOBRE 1997**

orari: giovedì 19\_24 - altri giorni 10\_24

**4 GIORNI DI:  
SPORT,  
GIOCHI,  
TURISMO &  
TEMPO LIBERO**

# PlayTime

SCI DA DISCESA/SCI DA FONDO/SPORT INVERNALI/PATTINI IN LINEA/BASKET/FREE CLIMBING/SCHERMA/CANOTTAGGIO/PALLAVOLO/AEROBICA/BODY BUILDING/TIRO CON L'ARCO/ARTI MARZIALI/FITNESS/ ATLETICA/BILIARDO/TENNIS/CICLISMO/GINNASTICA ARTISTICA/BADMINTON/EQUITAZIONE/ GRANDE AREA LUDOTECA /LABORATORI DI GIOCO/ PROPOSTE VIAGGI/AREA MULTIMEDIALE/BALLO LATINO AMERICANO/BALLO DA SALA



**lariofiere**

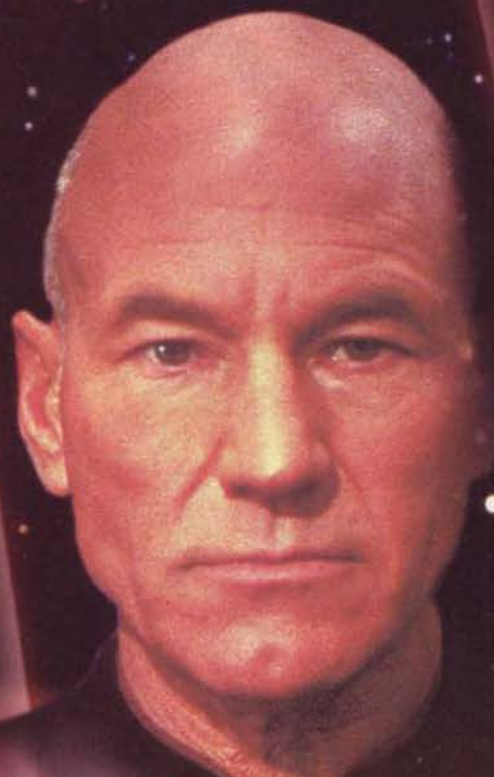
LARIOFIERE-ELMEPE/ ERBA (CO) - VIALE RESEGONE - INFO 031-637.1

IN COLLABORAZIONE CON : EXPO POINT- INFO 031/720174\_031/748814



# STAR TREK<sup>®</sup> GENERAZIONI<sup>™</sup>

## DUE CAPITANI UNA MINACCIA QUALI SONO I TUOI ORDINI?



*Star Trek<sup>®</sup> Generazioni<sup>™</sup>* è un gioco d'azione 3D che v'immergerà in una frenetica avventura interamente basata sul successo cinematografico. Ammirerete così la più dettagliata riproduzione 3D del mondo di *Star Trek<sup>®</sup>* mai realizzata finora e vedrete molti spezzoni originali del film. Per completare le 12 missioni dovrete superare ostacoli, trovare indizi, risolvere dilemmi, collezionare oggetti e... combattere! Un folle scienziato di nome *Soran* cercherà di rientrare nel Nexus, il luogo della pace eterna, distruggendo Soli e milioni di vite.

**DOVETE FERMARLO!!**

### CD-ROM

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:  
PENTIUM 90 Mhz,  
WINDOWS<sup>™</sup> 95,  
LETTORE CD-ROM 4X, 16 Mb RAM,  
10 Mb DI SPAZIO LIBERO SU HD,  
MOUSE, TASTIERA E/O JOYSTICK,  
SCHEDA AUDIO A 16 BIT COMPATIBILE  
CON WINDOWS<sup>™</sup> 95, SCHEDA SVGA  
640X480 A 32000 COLORI.

£ 99.900

## MICRO PROSE

TM, ® & © 1997 Paramount Pictures. Tutti i diritti riservati.  
Star Trek e i relativi marchi sono marchi depositati dalla  
Paramount Pictures. Microprose è autorizzata all'uso.  
Microprose è un marchio registrato di Microprose Software, Inc.  
Manuale e codice © 1997 Microprose Software, Inc. Tutti i diritti riservati.  
Tutti gli altri marchi registrati sono di proprietà dei rispettivi titolari.

Numero Verde  
167-821177



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



# TIRA FUORI LE PALLE.



su tutti i campi più famosi del mondo. Smash,

**Microfolie's**

volée, effetti, palle corte, palle tagliate, con una giocabilità tale

Anzi, tirale in campo e anche con precisione. Perché finalmente è arrivato il videogioco ufficiale Roland Garros, dove potrai misurarti

che l'unico limite sarà la tua abilità. E come se non bastasse, potrai anche collegarti in rete o via Internet e organizzare tornei e sfide, singole o in doppio, con altri giocatori reali.

Un videogame così realistico, da farti venire il fiatone.



**ROLAND GARROS**  
PARIS

**FINALMENTE UN APPASSIONANTE GIOCO DI TENNIS IN 3D.**

Per informazioni: tel. 02/89429049 - fax 02/89429056

**MEDIUM**



# TRUCKS

  
**STAR  
PLAYER**  
 90-94

**Il mio  
glorioso  
Pandino mi  
ha stufato, è  
tempo di un  
bel camion!**

Non sono mai stato un fan dei balzi temporali, termine con cui nei film sovente si giustificano "truffe" più o meno plausibili; nel nostro caso, però, più che di balzo direi che si tratta del consueto sfasamento temporale che intercorre fra la scrittura delle recensioni e la loro lettura: mentre voi, leggendo queste righe, starete ancora pensando alle passate vacanze, nel momento in cui io le scrivo sono appena uscito in modo decoroso dalla più terribile sessione scolastica della mia storia (uso il termine "scolastica" e non universitaria per sottolineare il profondo disprezzo nei confronti di un ambiente che si rivela ogni giorno che passa sempre più superfluo, inutile e mortificante dal punto di vista intellettuale).

Si vocifera da più parti riguardo alla presunta trivialità di Bossetti: in realtà le cose non stanno proprio così, dal momento che le sporadiche esclamazioni che inframmezzano di tanto in tanto i miei discorsi servono per catturare l'attenzione del mio ascoltatore. Dopo lunga riflessione sono giunto alla conclusione che il Gattone non è d'accordo con la mia arringa difensiva, dal momento che ha pensato di appiopparmi un bel gioco di guida imperniato su un mezzo che, secondo lui, meglio si addice alla mia legiadria rispetto alla canonica Panda: ed eccomi così su un robusto sedile di un camion, veicolo che per funzionare al meglio necessita dell'abbondante dose di epiteti che sgorgano senza pausa dalla mia boccuccia di rosa.

La situazione non è delle migliori: dopo aver mancato di rispetto al nostro caporedattore in una delle periodiche, interminabili discussioni che ci vedono protagonisti, siamo stati mandati in castigo sul pianeta di frontiera di nome Couroucoucou; dovendo fare a meno dei proventi che derivano dalla nostra collaborazione con TGM, abbiamo deciso di sbarcare il lunario acquistando un camion e prestando i nostri servizi alle dipendenze di una compagnia che si incarica di trasporti ad altissimo rischio. Sono finiti i tempi in cui dovevamo lottare contro scadenze terrificanti e carichi di lavoro incredibili: ora non abbiamo più un

Nel caso siate dei poveracci e non riuscite ad acquistare tutte le armi che volete, potete sempre approfittare del bonus che compaiono di tanto in tanto nei tracciati.

tiranno che ci alita sul collo, bensì un datore di lavoro che riconosce i nostri meriti ed è pronto a pagarci profumatamente i nostri servizi. Il pianeta non è dei più accoglienti e assomiglia al far west del secolo scorso; tuttavia, da autentici fanatici texani quali siamo, il paragono ci sta più che bene e siamo riusciti ad adattarci nel giro di pochi giorni al nuovo ambiente. Finita l'aneddotica introduttiva, è tempo di dedicarci al nostro lavoro.

Ci troviamo in garage: ehi, chi è quella cicciona che ci sventola un cartello sotto il naso? Uhm, ci promettono un po' di svanziche se riusciremo a raggiungere una precisa locazione del pianeta; tutto sommato direi che vale la pena di tentare. Le strade non

sono delle migliori, ma il nostro veicolo si arrampica agevolmente anche nei posti più impensabili, per cui ritengo che possiamo cavarcela benone senza troppi patemi d'animo. Accidenti, mi sono dimenticato di portare la mia collezione di metal, non mi resta che accendere la radio; che ganzo il deejay! Per fortuna alterna sapientemente pezzi techno ad altri rock, perché dopo un po' il tunz-tunz mi rende addirittura idrofobo. Eheheh! Sono arrivato al traguardo, nessun ostacolo! Che bello lavorare per la compagnia "The Planet Outpost", molto meglio che farlo per TGM; mi mancano un po' gli amici della reda, però così riesco a fare più soldi: quasi quasi li invito tutti su questo pianeta.

Prossimo incarico: dunque, ho un po' di alternative, ma prima sarà meglio dare un'occhiata ai garage; con i soldi guadagnati decido di dotare il mio camion di un bel martello gigante sul lato sinistro e di una



La faccenda comincia a diventare scabrosa, ma con il nostro ultimo acquisto (il pugno fotonico) riusciamo a tenere la mischia lontani da noi.

La cosa preoccupante è che mi sono già inaridito alla quarta fotografia; vediamo un po': stiamo tentando di buttar giù quel palazzo ma i nostri sforzi si sono rivelati vani.



# TRUCKS

mitraglietta sul lato destro: sapete com'è, si vocifera che su questo pianeta siano arrivati anche Max & SS i quali, invidiosi del clamoroso successo che sta riscuotendo il Bossetti, hanno deciso di rendere la vita dura a tutti gli autisti. Roba da ridere: fra tutti gli incarichi che potevo accettare, ho deciso di trasportare un prezioso pacco a un riccone della zona il quale, giusto per rendere le cose più interessanti, ha deciso di pagare un premio extra a chi arriverà primo. Già, non ve l'avevo detto, ma dovette sapere che questa volta non sarò da solo: altri cinque energumeni mi faranno compagnia e trasporteranno la stessa merce. Ho giusto il tempo per una pennichella prima di rimettermi di nuovo al volante... zzz... Ehi, guarda dove vai, ma porci! Per un attimo ho pensato che mi sarei ribaltato, allora volete guerra aperta, eh?! Fuoco! C'è un bel rettilineo, al prossimo curvone spero il pisanotto che mi sta davanti; un attimo di silenzio, mi devo concentrare... TAAAH! Una prece per il tapino che sta rotolando giù dalla scarpata, il mio carisma non ha davvero confini. Urka! Che bello questo pezzo rock alla radio, ne approfitto per una cantatina: è da un paio



Le mischie sono le tipiche situazioni da evitare come la peste, dal momento che i nemici sono tanti e anche le più potenti armi non riescono a fare piazza pulita in un breve lasso di tempo.



di mesi che sto ritornando in forma con la voce e fra qualche tempo si aprirà la stagione concertistica col mio gruppo.

Lo ammetto: poteva andare meglio; mi devo accontentare di un secondo posto, sono il solito fallitaccio. Se non altro, ho di nuovo un po' di soldi da spendere, fatemi fare un salto al garage. Sono sicuro che la mia non del tutto soddisfacente prestazione è da imputarsi al trabiccolo che guido, non a mie colpe: meglio comprare un altro camion; ce ne sono sette, ma l'unico che mi posso permettere costa 3000 soldini. Vedrò di espandere il mio giro di affari e permettermi qualcosa di meglio in futuro; per il

Ci siamo inerpicati su una sorta di sentiero piuttosto distante dal percorso che dovremo coprire in questa missione; del resto, in Trucks viene lasciata una libertà di movimento decisamente inusuale per un gioco di guida (alla pari di quanto accadeva in Test Drive 4x4: Off Road).

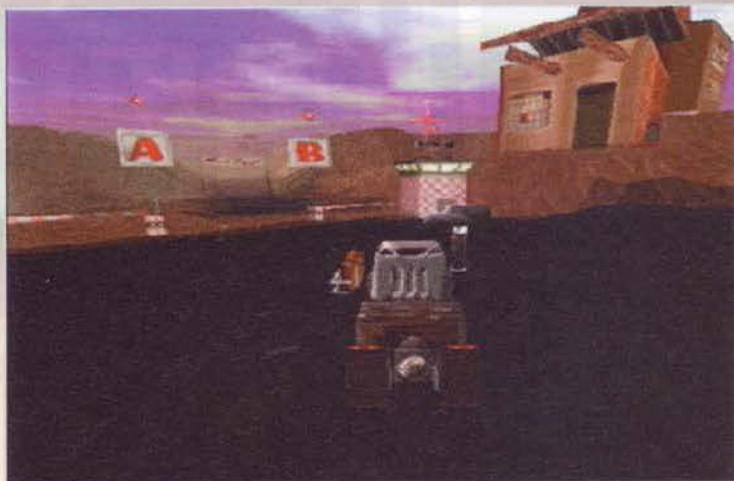
Ci troviamo al garage (o allo shop, che dir si voglia) e stiamo progettando un acquisto in grado di far volgere la situazione a nostro favore.

momento, come dice il proverbio, "chi si accontenta banfa". Nel frattempo è ora di rinnovare il mio arsenale, dal momento che la mitraglietta non mi ha completamente soddisfatto: quelle bombe molotov dovrebbero fare al caso mio; costano un po', ma al massimo tirerò la cinghia per qualche giorno. Bello fare soldi senza troppa fatica; ci sono un paio di incarichi che mi sembrano un po' ostici, ma visto che posso effettuare il solito trasporto per il miliardario di turno (magari mi presta qualcuna delle sue schiave, eheheh!), perché rischiare la buccia quando non ne vale la pena? Vabbè, nuovo viaggio: sento già l'inconfondibile fruscio che producono i soldini quando entrano con brio nelle mie tasche. La strada è un po' accidentata, ma questo camion è più veloce del precedente e le sofferenze dovrebbero durare un po' men... Ehi! Chi è che mi sta sparando?! Cosa diavolo sono quegli incroci fra un oggetto volante e un cane rabbioso? Fuoco!!!! Colpito, ma ce ne sono altri! Manovra diversiva, scatto repentino (il turbo è davvero comodo, peccato sia disponibile per un tempo molto limitato), inversione a 180 gradi e... devastazioneeee!! Maledetti sfruttatori della compagnia, se mi avessero detto che c'erano anche dei puzzolenti alieni pronti a farmi la festa, avrei preteso una paga almeno doppia: quando arrivo al garage gliene canto quattro... Vediamo un po', i cartelli mi dicono che devo andare a destra, ma io ho appena scorto una collina che sembra accorciare notevolmente il tragitto: vediamo se ho ragione... Uhm, tutto sommato ho guadagnato qualcosa, ma in un paio di punti ho rischiato di perdere il senso

Decisamente le esplosioni sono realizzate in maniera insoddisfacente: un minimo di impegno non avrebbe di certo guastato.



La missione sta per iniziare: la parte più difficile è indovinare verso quale cancello dirigersi, poi il resto sarà uno scherzo (giurin giuretta).



Ecco una bella immagine e d'atmosfera: a me questa foto suggerisce un lavoro solitario e decisamente tranquillo, ma le cose non stanno proprio così.



dell'orientamento. Ecco il traguardo: altro giro, altro regalo... Salve direttore, vorrei lamentarmi riguardo all'ultima missione: non mi avevate detto che ci sono anche dei rompitasche lungo il tragitto. Come dice? Il peggio deve ancora venire? Ehi, cos'ha detto? Che ci sono delle bande di nomadi e di razziatori che collezionano camion allo scopo di rivenderli sugli altri pianeti? Beh, allora rassego le mie dimissioni. Coosa? Vorrebbe dire che ormai ho firmato un contratto per la compagnia e non posso più tirarmi indie-



Ultima didascalia: il salisciotto volante aspetta solo di caderci sulla testa come scritto nella profezia del "Nikazzi Day" (non prendetevela con me per questa frase prima di senso: mi è stata dettata da un Mao vicino alla morte celebrata).

Questo è il camion più scarso che ci sia e non appena avrete un po' di soldi farete bene a effettuare un investimento in modo da ottenere un mezzo più potente.

# REVIEW

tro? Ma lei sta scherzando: la salut... Ehm, va bene, metta via quella pistola che mi fa il solletico al naso: sarà meglio ponderare adeguatamente la mia decisione. Uhm, tutto sommato comincio ad affezionarmi al mio camion: pronti per il prossimo incarico. Driiin! "Pronto Duspa, sono il Bossetti: ho trovato un lavoro che è una vera cuccagna. Non fai niente dalla mattina alla sera tranne alcuni viaggi da ridere con un camion, e ti ricoprono di soldi! A dire il vero di sera si batte un po' la fiacca, però il gioco vale la candela: devi assolutamente venire! A proposito: diglielo anche al Raffo, al Silvestri, a Max, a..."

Mauro Bossetti

## PC

Adoro i giochi di guida in tutte le loro forme e in special modo i titoli come questo Trucks che si discostano dalla massa in maniera piuttosto marcata; lo schema è abbastanza semplice ed è stato illustrato nel corso della recensione. In questa sede non mi resta che aggiungere che guidare il proprio camion è davvero divertente e, grazie ai numerosissimi power up che si possono acquistare o addirittura trovare lungo il terreno, uno scontro con il nemico è in grado di inebriare come non mai. Solitamente siamo abituati a giochi nel quale il proprio veicolo può percorrere solamente il tracciato previsto dai programmatori, ma nel nostro caso abbiamo una libertà di movimenti incredibile: volete inerpicarvi su una scorciatoia in modo da seminare avversari e nemici (c'è una bella differenza fra loro: i primi sono quelli che vi fanno concorrenza negli incarichi, i secondi cercano semplicemente di togliervi di mezzo)? Allora approfittate delle colline! Vi siete imbattuti in un posto di blocco e non riuscite a passarlo? Innestate la trazione integrale e trovate percorsi alternativi! Il sonoro è semplicemente strepitoso, dal momento che è quasi indistinguibile da una vera e propria radio: c'è addirittura il deejay che, fra una chiacchierata e l'altra, vi presenterà numerosi pezzi che spaziano dalla techno alla rock. Inoltre, nella versione italiana del titolo, il deejay sarà nientemeno che il mitico Albertino! Dal punto di vista tecnico si poteva indubbiamente fare di meglio, dal momento che la qualità delle texture non è certo lo stato dell'arte (anche alle risoluzioni più alte), per non parlare del fatto che i poligoni non sempre vengono aggiornati in modo ottimale sullo schermo. Inoltre, quando si attiva il turbo, si corre il rischio di perdere completamente il controllo del mezzo, soprattutto nei casi in cui si curva repentinamente: il senso di vertigine è quanto mai elevato. In ogni caso, mi sento di consigliare questo Trucks a tutti coloro che sono alla ricerca di qualcosa di divertente e di discretamente innovativo (per lo meno considerando i prodotti usciti nell'ultimo anno): tempo qualche giorno di gioco e vi garantisco che diventerete tutti triviali come il recensore di queste tre pagine!

## H A R D W A R E

O Pentium 90 o morte! La massima risoluzione (800x600) è identica alle altre inferiori, ma a prescindere dal computer utilizzato non godrete mai di una fluidità da urlo. Dotatevi poi di 8 mega di memoria, Windows 95 o il DOS, più le solite frattaglie.

PRESENTAZIONE	●	90
GRAFICA	●	
SONORO	●	
GIOCABILITÀ	●	
LONGEVITÀ	●	

GLOBALG

# Shadow Warrior

**LOTTARE PER LA VITA PUO' ESSERE...  
...MOLTO DIVERTENTE!!**



MANUALE  
IN ITALIANO

## CD-ROM

MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:  
PENTIUM 90 Mhz O SUPERIORE,  
16 Mb RAM, LETTORE  
CD-ROM 4X, SOUNDBLASTER  
O COMPATIBILE, VGA 256  
COLORI O SUPERIORE,  
DOS 6.2 O SUPERIORE.

£ 99.900

Per un ninja, lottare per la sopravvivenza è il solo modo di vita possibile e per Lo Wang, mercenario superallenato e fornito delle più esotiche armi, lottare è la vita. Di fronte ha gli adepti di Kirin, avo risorto dopo 1.000 anni grazie a poteri occulti. Le battaglie si susseguono e Lo Wang deve far ricorso a tutta la sua inaudita potenza sfruttando al massimo i suoi sensi, la sua forza, l'agilità e la resistenza! Dai creatori di DUKE NUKEM, un gioco altamente spettacolare e totalmente coinvolgente.

**EIDOS**  
INTERACTIVE



Numero Verde  
167-821177

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



# AGENT ARMSTRONG

C'è una grossa interferenza nel Carisma...

Facciamo il punto della situazione. Siamo a quota cento e tutto sembra procedere per il peggio. Max, con il carisma a polarità invertita, si lancia in qualsiasi casinò capiti sul suo cammino, ben consapevole che ad attendere all'interno dell'elegante edificio si cela subdola l'ennesima sconfitta su scala imperiale oltre ogni confine di cifrabilità (e il primo cittadino della capitale americana del gioco d'azzardo, intanto, medita di consegnargli le chiavi della città, con tanto di cerimonia d'onore). E così, conseguito rapidamente il diploma di "marpione volante", tocca al gatto dal pelo fulvo tentare l'innesto con il nord europeo - Finlandia, per la precisione - cercando quantomeno di mantenere sempre alta e garrente la bandiera italiana in questo settore (e il Silvestro, con il suo fascino latino condito da superiori movenze felpate, non può fallire nell'impresa). Nel mentre l'FBS estrae tutto il suo ego per portare il proprio spazio di risposte private al ragguardevole traguardo di metà del redazionale; obiettivo raggiungibile tra qualche numero, dato che il presente è ampiamente dominato da una lunghissima trafila di pagine dedicate alla gloriosa storia di TGM, che andranno ad arrotondare le pingui casse del Paolone e del fido compare La Spada. Prisco e il Duspa sono al solito impegnati con

ormai incapace di circoscrivere il carisma entro il proprio ecosistema, si è trasferito in pianta stabile nel pieno degli inferi, girone degli iracondi e, dalla sua nuova sistemazione, minaccia vendetta al povero amico di FBS, colpevole di aver denigrato all'interno del trafiletto dedicato al Gods of Metal la ragion d'essere stessa del metal, ossia i Manowar. Ed ecco che, proprio a un passo dal cataclisma definitivo, si inserisce una nuova entità (interferenza), massiccio essere armato di mitra e determinazione incrollabile, con lo scopo dichiarato di fare pulizia della feccia e sistemare ogni tassello al proprio posto, al secolo agente Xam. A dire il vero l'agente Xam, questo pomeriggio (domenica 20 luglio), aveva in programma una bella sguazzata per una buona cinquina di ore consecutive, immerso nei piacenti lidi (comprensivi di gnoccame debitamente

Grazie al grammofono presente nel quartier generale è possibile ascoltare i brani che ci accompagneranno nell'avventura. Più in là si trova lo schedario per i salvataggi.

Dalla mappa di gioco è possibile selezionare il livello da affrontare, imboccando la direzione preferita. Seguirà una schermata di briefing. Da notare che, a differenza di quanto accade nella maggioranza di questo genere di arcade, non esiste il concetto di macro-livello, bensì è stato esteso quello di ambientazione; questo significa che non saremo costretti ad affrontare cinque livelli di fila caratterizzati dalla medesima grafica, ma si è optato per una piacevole alternanza.



Il "soldato alla fiamma" è uno dei nemici più fastidiosi, dato che segue i nostri movimenti tenendo premuto il grilletto. E' solo con il giusto carisma che si riesce ad avere la meglio su di lui.

allestito) della piscina comunale di Legnano (MI), ma questo è un discorso che in questo frangente è preferibile tralasciare, onde evitare il rischio della perdita istantanea di abbrivio, o chi per esso. Orbene, questo

insaccati che si annidano nei punti nevralgici del globo. I piani dicono che il punto di partenza potrebbe essere Chicago (siamo nel 1935, ricordate!), nella cui darsena i bambini in carne hanno depositato immense scorte di riviste di videogiochi che intendono smerciare al triplo del prezzo consentito unitamente a un enorme carico di droga. Recapitato in qualità di pacco speciale sul luogo, l'agente Xam non si pone eccessivi problemi di morale: tra la distruzione di una cassa e l'altra qualche buona pallottola è giusto scaricarla anche sul sederone dei delinquenti, che dal canto loro non mostrano certo la cortesia acquisita al collegio. Giusto il tempo di scaldare la canna del mitra ed è già ora di rincasare per affrontare il secondo impegno; i razzi di segnalazione sul tetto del magazzino concordato sono la maniera migliore per richiamare l'elicottero all'appuntamento, in mancanza di fagioli! Ma ora non c'è più il vantaggio della sorpresa e la nutrita cricca di redattori allo sbaraglio ha organizzato una buona difesa intorno ai depositi principali di materiale losco (sempre e comunque TGM di contrabbando, è chiaro). Ma

il drammatico carico di lavoro che grava mensilmente sulle loro sempre gremite spalle, mentre il MAO ha deciso di concedere un attimo di tregua ai vecchietti dell'ospizio che ha preso in ostaggio, per accaparrarsi il seguito di Broken Sword e quello di Lands Of Lore e fare felici le masse in attesa. E il Bossetti che fa? Il defender della redazione, urlando ai quattro venti imprecazioni condite da grida di battaglia sul genere "...born with the heart of steel" è



SCIUF! Nella foresta la minaccia arriva anche dal cielo sotto forma di granate lanciate dal simpaticone di fumo. In questo caso per evitarle è necessario saltare sopra ai pilastri: attenzione a non cadere in acqua, dato che il mitra rimane inceppato per qualche secondo e non è carino se accade sotto al fuoco nemico!

Ecco come appare il gioco in finestra (come avreste commentato voi questa immagine? Sono quasi dodici ore che non mi stacco dal computer e non mi viene decisamente niente di meglio!).



Anche se i pixel sono grossi come arance, l'immagine è ugualmente spettacolare; dopo aver segnalato con i fumogeni rossi la posizione dell'hangar da attaccare dal tetto dello stesso, l'agente Xam si dà alla fuga, mentre l'esplosione lo avvolge.



eroe dal torace affatto glabro è riuscito a fuggire a bordo di una catapecchia volante dal covo dei malfattori di cui sopra e a nulla è valso il misero tentativo di inseguimento, dato che i tre aerei che avevano abbracciato la speranza hanno fatto la stessa fine di un capone a Natale. La bella notizia è che il grandissimo non si è defilato a mani vuote, ma insieme a un cospicuo mazzetto di piani molto segreti, da utilizzare immediatamente a vantaggio delle forze del bene. Ora, al quartier generale, è il momento di pianificare l'attacco su larga scala alla boriosa catasta di

# AGENT ARMSTRONG



Finalmente un po' di riposo! Il nostro eroe si toglie la polvere dagli abiti consunti prima di fare incetta di bonus.



Ma guarda te come deve andare a schiattare quello lì: ditemi che non è scemo!

l'agente infiltrato non si scoraggia e, saltando come un giovane augello alle prese con i primi tentativi di volo, deposita esplosivi comandati a distanza nei magazzini cui compete la giusta detonazione, mandandoli in polvere. L'impegno non è ancora veramente massiccio: le bombe a mano e i proiettili trovati nelle casse sono bastati. Al solito il richiamo dell'elicottero è pura convenzione e l'amico volante non si fa attendere.

Ora, però, è prevista come piccolo break un'irruzione nella giungla. Qui la situazione si fa subito calda; oltre ai soliti redattori in uniforme verde militare (i seguaci di FBS) (??? NdfBS) che vanno giù al ritmo di due al secondo, ci sono le truppe del Red con i lanciarazzi a palombella (quelli mi stanno simpatici come una montagna di letame: appena ti scorgono, iniziano a sparare e non si riesce a evitarne i colpi nemmeno con il peperoncino), le unità flambé ai comandi del Bossetti (quelle con il lanciamine) le quali, non solo hanno un debole per l'arrosto di agente, ma fanno di tutto per ottenerlo, seguendo le evoluzioni del tapino, fino a passare a miglior vita, per soprappiù superiore carisma e, infine, le postazioni fisse che sparano raffiche sempre nei momenti meno adeguati (ad esempio quando l'agente è imboscato dietro al cespuglio per fare il bisogno). C'è di buono che, oltre ai soliti rifornimenti di munizioni, ci sono quelli che potenziano l'abbrivio del volume di fuoco, i gruppi di razzi (ottima alternativa alle bombe a mano), i fumogeni (per seccare il nemico da sotto) e le bombe totali che fanno piazza pulita della locazione. E così anche il ciarpame marcescente della giungla è debellato.

Un attimo, che noia, sarà mica tutta uguale la vita? Sparare, saltare, strisciare, buscare e fare male alla

lunga può stufare (è quasi una rima oscena). Affatto, affatto! Adesso urge una nuova irruzione a Chicago, dove i nefandi hanno preso in ostaggio Clotilde, la nostra voluttuosa agente, poco utile, poco efficiente, ma molto gnocca. Che ci fanno alla donna? La molestano, la violentano, la offendono nel suo orgoglio femminile? Macché, questi sono zucconi devoti alla causa, non sciacalli di strada: la spremono come un limone, finché non ha spiatzellato per filo e per segno tutti i segreti cardine della nostra agenzia (non che non lo abbia già fatto dalla parrucchiera, ma almeno in quel caso non c'era il pericolo nucleare). Allora bisogna fare in fretta. Il posto è grande, ma alla limitata batteria di nemici, Xam l'eroe ha già fatto il callo e va via in scioltezza; il vero avversario ora è il tempo, una decina di minuti e la cocca cede al bisogno di parlare (poi, se non la fermano, sono cacchi loro). Altro problema: c'è un bell'ascensore che non si vuole muovere e l'interruttore di attivazione è altrove ben nascosto e custodito. Mica per nulla l'agente è stato addestrato con pentole di fagioli! Via al peto e in una bazzecola il giro è compiuto e la ragazza accalappiata (stava parlando con la



Posizionato l'esplosivo sull'obiettivo (in questo caso un deposito), non rimane che allontanarsi e attivare al detonazione a distanza. Ed è massacro!



guardia della dinastia Ranieri e relativi travagli, nulla di clamoroso). Al ritorno in base una buona pennichella non gliela leva nessuno e poi si impone la prima scelta: il ritorno alla zona forestale dove occorre farsi strada e debellare tutte le postazioni fisse del nemico oppure una visita alla zona dell'aeroporto, nella quale è in preparazione una pericolosissima arma segreta in grado di radere al suolo persino la barba del Red. Si opta per la seconda soluzione (il Red glabro non piace a nessuno!) e si salpa

per l'aeroporto. Il tempo di un'occhiata e già la situazione è problematica; alle unità cui l'inoscidabile protagonista di un'inarrestabile scalata al successo aveva fatto il callo, si aggiungono gli uomini volanti che scaricano esplosivi a grandine e, considerato che gli obiettivi sono i tetti degli hangar (dai quali occorre inviare segnali alla compagine aerea alleata per una giusta devastazione - attenzione a evadere il luogo della disgrazia imminente entro i cinque secondi, pena la perdita della cute e del suo contenuto), la cosa è tutto fuorché una scampagnata. Interruzione dal fronte del massacro per soprappiù necessità di disamina più esplicita e approfondita (in altre parole: mi sono rotto le scatole di mostrarvi il punto di vista dall'interno e penso che, in ogni caso, la cosa sia abbastanza chiara, quindi la pianto prima di mandare in bonza anche voi).

Il fatto di aver curato anche la preview di questo bel prodotto ha il mica trascurabile rovescio della medaglia di mettermi di fronte all'inevitabile carenza di parole da mettere nero su bianco e quindi ho proposto per la narrazione orientata alla spiegazione. Quello che potreste non aver capito nel caso leggete a occhi chiusi (o comunque abbiate una particolare menomazione per la quale i vostri occhi non

distinguono le immagini che il nostro artistico Bellafante vi propina) (vendeeetta! NdfBS) è la dinamica di gioco e la relativa classificazione. Tanto per ripetere quanto detto qualche mese addietro, si tratta di un picchiaduro vecchio stile con scrolling multidirezionale e il condimento di una certa dose di profondità (che in qualche sezione diventa clamorosa) resa tramite un parallasse tridimensionale. Non mancano gli elementi platform, dato che spesso e volentieri è necessario fare attenzione a qualche particolare per raggiungere zone apparentemente inaccessibili (mi viene in mente il fran-

Momento di calma apparente: uno dinanzi all'altro, la macchina contro l'uomo nello scontro definitivo. Facezie a parte, la postazione fissa va giù con una bomba a mano (i tasti di fuoco sono due, uno per lo sparo normale, che è sempre il mitra al più potenziato, l'altro per l'arma speciale o per attivare qualche interruttore), il problema sta nel colpirla senza farsi colpire (ergo non restare troppo incantati ad ammirarla).

gente in cui, preso nell'impeto della distruzione totale, ho fatto saltare la cassa esplosiva in faccia al petulante gangster, salvo accorgermi che la stessa era indispensabile per raggiungere un tetto colmo di bonus). E, come accennavo in fase di preview, le minacce arrivano da dovunque: alto, basso, fronte e retro; se rimanete per un certo tempo a grattarvi le unghie dei piedi nel tentativo di procurarvi la cena

(immagine alquanto squalida), i fetenti in zona avranno la possibilità di

Voilà, saltate magistrale: il nostro eroe faceva sicuramente il ballerino classico da pargolo.





Portato a termine l'obiettivo primario è possibile raggiungere il punto concordato per il prelievo e chiamare l'elicottero grazie al fumogeneratore in dotazione, comunque è buona norma portare a termine anche l'obiettivo secondario. Sennò che eroi saremmo?

per i salvataggi non sono solo eccessivi, ma anche perfettamente inutili). Tornando al contesto grafico, i personaggi che si incontrano rimangono semplici sprite scalabili, mentre le strutture particolari (come le torrette fisse, gli ascensori e i malfattori di fine livello) sono tridimensionali. Il tutto è ragionevolmente fluido soprattutto perché è in bassa risoluzione e si può giocare in finestra piuttosto che a schermo pieno (purché non abbiate a lamentarvi dei pixel grossi quanto il vostro bel faccione che vi ammiccano).

Uno degli aspetti abbastanza interessanti è rappresentato dalla possibilità di avanzare lungo la trama (la quale, pur rimanendo a debita distanza dall'oscar alla sceneggiatura, non si rende mai oscena) secondo direzioni parallele, imboccando strade diverse ai bivi che si presentano nel lungo cammino di devastazione. Adesso voi potreste obiettare che si tratta di un particolare che interessa i giocatori abituati a cercare il pelo nell'uovo (quello del Red quando si

sporge troppo, ad esempio), ma, se provate a pensare al nervoso che ogni tanto vi prende d'assalto quando vi incaponite per riuscire a completare un quadro, mi capite; il livello è ostico? Siete andati alle cozze? Nessun problema, si torna al quartier generale e si prosegue in altra zona, con problemi leggermente diversi (chiaro che il fatto di abbattere i nemici è la caratteristica uniforme di tutto il gioco, mica si può passare da un picchiaduro a una simulazione calcistica!) al pari dell'ambientazione, a tutto vantaggio dei vostri occhi che, sulla

via dell'imbruttimento, vi ritengono colpevoli.

Invece, una pecca che mi ha lasciato un filo indispettito è la mancanza dell'opzione multiplayer che mi avrebbe fatto rivivere i tempi di Double Dragon 2, quando, a fianco di un amico (ciao Dan), radevo al suolo interi livelli per poi darne di santa ragione con il miserabile (ne restava soltanto uno!).

Mi accorgo a questo punto che sono ormai dieci minuti che vado avanti a inserire particolari che mi sono scordato di scrivere nel testo precedente, quindi se la statistica non è soltanto un modo come un altro per fare soldi, posso anche decidere di chiudere il corpo qui (tra commento e didascalie inizio a intravedere la fine - la mia).

XAM

prendere al mira con la calma necessaria a prendervi dritto in mezzo agli occhi. Allora voi che di mestiere fate i furbi avete certamente la soluzione in tasca: ci si stende al suolo per evitare i colpi e si rimane comodamente distesi a sparare nelle otto direzioni. Già, idea lanciaante, peccato che i programmatori non facciano i fessi di mestiere e abbiano insegnato ai loro caratteri a sparare nella direzione giusta (tra l'altro anche voi potrete alzare e abbassare lo sguardo - lo schermo scrolla - per puntare a differenti livelli e la cosa si renderà se non necessaria, quantomeno parecchio utile); alla fine il trucchetto c'è e sta nell'abilità di farvi puntare a una certa altezza per poi dileguarvi in qualche modo, ma questa si chiama abilità ed è, per l'appunto, quanto normalmente richiesto per avere la meglio su questo genere di



Quando il casino è notevole è bene tenere d'occhio le munizioni; certo, il mitra si ricarica automaticamente fino a una quantità di 20, ma se si fa fuoco a una certa velocità, si fa presto a rimanere a secco!

titoli. Sempre riguardo alla struttura di gioco c'è da dire che esiste una barra di energia in riferimento al carisma del personaggio e non ci sono vite, motivo per il quale, una volta che la stessa si imbruttirà in modo definitivo, sarete costretti a ricominciare dall'inizio del livello (alla conclusione del quale potrete comunque salvare e, dato che è possibile rigiocare i livelli già terminati, i nove slot disponibili

Questo interno mi ricorda il castello austriaco di Indiana Jones e l'Ultima Crociata; peccato per l'assenza di Elsa Schneider ("Odio le donne troppo facili" - "E io detesto gli uomini prepotenti").



## H A R D W A R E

Non abbiamo ricevuto particolari indicazioni a riguardo, comunque la mia impressione è che una configurazione che riesca a far girare Win '95 in scioltezza vada bene anche per AA (sul mio P133 non ci sono problemi, sia in finestra che a schermo pieno). In ogni caso è possibile optare per un aggiornamento dello schermo inferiore (20 fps contro i 30 normali), se ci fossero problemi. Quanto al sistema di controllo, procuratevi un pad con il maggior numero di pulsanti indipendenti che riuscite a mettere insieme, se non ne potete fare a meno, altrimenti accontentatevi della tastiera che, da bravi Pcisti vecchia maniera dovrete essere in grado di maneggiare adeguatamente. E' tutto.

## PC

E' ormai parecchio tempo che il Personal Computer e la console di casa Sony hanno aperto un dialogo che

si spera sia destinato a durare a lungo e a produrre i suoi buoni frutti. Uno di essi è senza dubbio questo Agent Armstrong che, pensato e messo insieme per un'utenza puramente console-orientata, si ritrova ora a girare tra le finestre di Windows '95 (meglio non chiedergli se si trovasse o meno meglio prima e proseguire oltre nella disamina).

Uno sparaefuggi-picchiaduro, finalmente, come non se ne vedevano da un pezzo. C'è da menare il mitra, quindi, e lanciare bombe sino a spianare il groppone ai numerosi e agguerriti nemici. Lo si fa con ironia, chiaramente, perché, come avevo accennato, l'impostazione è demenziale, anni luce lontana da un Carmageddon che dir si voglia e quindi anche dalla banfa giornalistica dei quotidiani di tutta Italia. Tuttavia, alla lunga, un discorso simile potrebbe stufare. E allora i bravi programmatori della giungla hanno ben pensato di condire il tutto con elementi platform e di aggiungere una certa profondità. Ma non si sono fermati qua, lavorando sulla varietà delle missioni da portare a termine ed eliminando in pratica il pericolo di nervoso imperante sul livello ostico grazie alle strade parallele. Se la mettiamo in questi termini, il discorso giocabilità merita il tondino pieno.

La difficoltà mi è sembrata calibrata in maniera ottimale, dato che all'inizio viene lasciato lo spazio per prendere confidenza con il meccanismo di controllo (che non è semplicissimo, specie con il pad a quattro tasti che non basta a tenere tutti i comandi: comunque si può ridefinire a piacimento e alla fine ci si accomoda) e ingranare; quindi si imparano le evoluzioni e arrivano gli avversari più dolorosi e, infine, arriva la scala massacrata con tonnellate di gente sullo schermo dove l'unico modo per domare la bestiaccia nemica è utilizzare l'arma supplementare. In generale serve qualche tempo per portare a termine un livello (in tutto sono trenta), ma la noia è praticamente inesistente, motivo per il quale anche la longevità merita un tondino pieno.

La grafica merita il suo bravo paragrafo a parte. Da un lato c'è la pecca della bassa risoluzione, dovuta probabilmente al fatto che si tratta di una conversione (avrebbero dovuto rifare tutto, altrimenti), ma pur sempre poco giustificabile da presentare al giorno d'oggi al fianco di prodotti che supportano già con qualche risultato la 800x600. Dall'altro devo riconoscere che, in ogni caso, è stato fatto un discreto lavoro: le forme sono abbastanza ben definite e i colori sono al loro posto, per un'impressione globale da film d'azione. Così come da film d'azione è la colonna sonora, composta da 16 tracce su CD, una più esaltante dell'altra.

Nel pieno del demenziale si incastano infine la presentazione e i filmati di intermezzo, che oltretutto garantiscono una fluidità ottimale. Niente da aggiungere, salvo il fatto che le espressioni dell'eroe protagonista sono assolutamente riuscite nella loro illiricità.

Che dire allora? Se non siete veterani infallibili avrà la sua bella durata, mentre se lo siete il divertimento non manca comunque e tutto sommato è un'esperienza che vale la pena di provare, anche perché, in un'era rivolta soprattutto alle meraviglie del tridimensionale in tutte le sue sfumature, è un prodotto che riesce paradossalmente a essere originale, riportando i fasti dei bei tempi andati al lume delle (quasi) nuove tecnologie. Ed è questa la vera interferenza.

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITÀ  
LONGEVITÀ

91

GALEA GLOBALE

**STA ARRIVANDO...**

# **7<sup>TH</sup> LEGION**

**SECOLI FA GLI ELETTI  
ABBANDONARONO LA  
TERRA MORENTE.  
ORA STANNO TORNANDO!**

**SPETTA ALLA SETTIMA LEGIONE,  
LA PIU' FORTE,  
AFFRONTARE GLI OPPRESSORI  
E TROVARE IL MODO PER  
DISTRUGGERLI.**

**SEVENTH LEGION ABBATTE IL CONFINE TRA  
STRATEGIA E AZIONE CON INCALZANTI  
BATTAGLIE MOZZAFIATO E SUPER VELOCITA'  
CHE RICHIEDONO CAPACITA' STRATEGICHE  
SUPERIORI PER GIOCARE IN TEMPO REALE.**

**CD-ROM**

**MICRO PROSE**

Numero Verde

**167-821177**

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

**LEADER**



# iF-22

**Volare non è un'operazione molto intelligente quando nei cieli si aggira un peso massimo del calibro dell'F-22...**

Proprio una settimana fa, qualche lettore mi ha fatto giustamente notare che le mie recensioni, da un po' di tempo a questa parte, iniziano sempre con qualche lamento e che in tal modo non mostro il carisma di cui vado da sempre parlando; l'osservazione è sostanzialmente giusta, non fosse il fatto che da almeno un paio di mesi non ho nemmeno accennato al MIO carisma, precipitato a livelli di agonia. In questo momento, ad esempio, mi riesce estremamente difficile pensare a qualcosa di scherzoso: sono le 5 e mezzo di domenica mattina, fra meno di tre ore parto per una mini vacanza all'isola d'Elba (dove si trova già parte della

Il decollo è un'operazione estremamente semplice, ma in iF-22 dovrete anche ricordarvi di accendere i motori; a prescindere da questo particolare, che in molte simulazioni non è nemmeno preso in considerazione, far librare in cielo il proprio velivolo è realmente uno scherzo.



Le texture del terreno sono sensazionali (merito della scheda grafica accelerata), ma quella linea che separa le nuvole dall'orizzonte è scandalosa.

redazione), per cui cosa c'è da ridere? Mi mancano ancora non meno di un paio d'ore di lavoro, dopodiché sai che gioia farsi quattro ore sotto il sole dentro una macchinetta...

C'è anche chi sta peggio: Max, questa sera, ha subito l'ennesima, mortificante sconfitta a Puzzle Fighter Turbo e, ancora una volta, pur essendo stato letteralmente massacrato non ha voluto ammettere la mia indiscutibile superiorità (anche Stefano si è beccato un bel tre a zero) e ha invece accampato delle scuse che, poiché compariranno sicuramente dopo queste righe, lascio giudicare a voi lettori [sono talmente basito che non più nemmeno la verve di controbattere... NdMax].

Dopo la riflessione del mese scorso riguardo ai

simulatori di volo, vi confesso che non ho molto più da dire, per cui direi di cominciare a parlare di questo F-22 che, vi anticipo fin da subito, si è rivelato una piacevolissima sorpresa, nonché fonte di una grande arrabbiatura. Ma andiamo con ordine e cominciamo col dire che, una volta caricato il gioco e aver assistito alla introduzione, non troppo esaltante in verità, siamo pronti per cimentarci con i menu del programma. Se devo essere sincero, non ho apprezzato molto l'organizzazione degli stessi, ma al di là di questo vi dico subito che attraverso i numerosi pannelli è possibile scegliere se cimentarsi nella consueta "Instant Action" (che consiste, in pratica, in una mini-missione nella quale si viene immediatamente a contatto con il nemico) oppure spulciare fra le varie opzioni del programma. Per quanto riguarda il dettaglio grafico, al di là della

risoluzione (che va dalla 640x480 alla 1024x768, passando per la 800x600) è possibile determinare la quantità di oggetti che compariranno sullo schermo, sebbene in modo molto più approssimativo di quanto non consentito da altri titoli. Poiché sono supportate le Direct 3D e le schede grafiche accelerate, finalmente troviamo un simulatore in cui la fluidità non è assolutamente un problema (chiaramente a patto di possedere una di tali schede; del resto, fra pochi mesi o vi comprerete una 3DFX o potrete buttar via il vostro computer).

La scelta di una singola missione offre la prima piacevolissima sorpresa: anziché poter attingere da un ventaglio più o meno corposo, in iF-22 potremo servirci di un generatore automatico di missioni, perciò anche in questo modo è possibile ottenere sfide sempre diverse. Nel caso in cui decidessimo di servirci di tale opzione, il programma genererebbe una serie di missioni in una sola volta, per cui non sarà necessario far ripetere i laboriosi calcoli ogni volta.



Visuale ravvicinata del temibile F-22, per l'occasione ricoperto da una valanga di texture.

Un missile ci ha appena sfiorato di qualche centimetro; in realtà l'aereo avrebbe dovuto esplodere (è sufficiente che il missile si avvicini a qualche metro per provocare danni serissimi), ma noi abbiamo attivato l'invulnerabilità, giusto per impraticarci e scattare qualche foto di rilievo.



Ho lasciato per ultima l'opzione più ghiotta e cioè quella delle due campagne: non pensate di avere a che fare con una serie più o meno lunga di missioni precalcolate, dal momento che nel nostro caso il generatore si dà da fare per elaborare lo scenario a seconda di quanto siamo riusciti a fare negli scontri precedenti, tenendo conto sia delle perdite inflitte dai nostri alleati che dei contraccolpi subiti da entrambe le fazioni nel corso dell'azione. Come tiene a precisare il manuale, in tal caso viene lasciato un certo margine di casualità, dal momento che non

# iF-22

si può prevedere esattamente come si comporteranno il nemico e i nostri alleati durante le missioni; pertanto, potrà capitare di trovarsi in posizione nettamente inferiore malgrado le nostre eroiche gesta. D'altro canto, anche ritenendo tutto ciò un elemento negativo direi che il gioco vale la candela; per quanto mi riguarda, promuovo senza riserve tale scelta, poiché non mi pare nemmeno il caso di ricordare che nelle vere guerre un singolo pilota non influenza in modo decisivo le vicende e l'eventualità spiacevole per cui, malgrado i nostri successi, siamo costretti a soccombere di fronte al nemico, può anche ribaltarsi completamente e consentire a degli scansafatiche di procedere con successo nella campagna.

Gli scenari disponibili sono ambientati in Ucraina e in Bosnia; in quest'ultimo caso potrete utilizzare una piantina di qualche metro quadro che viene fornita con la confezione del gioco, ma personalmente non l'ho trovata molto utile. I dati relativi a ciascuno scenario sono di notevoli dimensioni, tanto da costringere i programmatori a servirsi di ben due CD. Prima di scendere in pista, mi pare opportuno trattare un altro paio di aspetti importanti: la pianificazione delle missioni e la scelta delle armi; per quanto riguarda quest'ultimo, sostanzialmente non ci troviamo alle prese con nulla di nuovo rispetto a quanto abbiamo già sperimentato con gli altri simulatori di volo, mentre la scelta della strategia da adottare nel corso della battaglia si è rivelato un momento molto importante per stabilire a priori il nostro comportamento. Poiché avremo sempre a che fare con qualche alleato che ci seguirà docilmente nelle battaglie e sarà sempre pronto a eseguire i nostri ordini, è bene avere le idee chiare riguardo a quale azione intraprendere:

anche un'attenta scelta dei waypoint può rappresentare l'arma in più per ottenere la vittoria. Entriamo finalmente nell'abitacolo del nostro aereo e diciamo subito che iF-22 si caratterizza per un realismo impressionante; anzitutto, è possibile disabilitare alcuni dettagli che rendono la padronanza del mezzo qualcosa di ottenibile solamente dopo varie ore di pratica, ma noi, da veri esperti quali ci riteniamo, abbiamo subito scartato tale possibilità. Il pannello dei comandi si rivela semplicemente quanto di più evoluto abbiamo mai sperimentato in un simula-

tore di volo; anzitutto sono presenti tre riquadri nei quali può essere contenuto ogni genere di informazioni, a cominciare dai dati inviati dal radar alla situazione d'anni del nostro velivolo. Come al solito, i differenti HUD sono molto più numerosi rispetto ai pannelli effettivamente disponibili, per cui sono previsti due tasti per poter effettuare un ciclo fra i primi: fin qui nulla di strano. Il bello consiste non solo nell'implementazione di qualche tasto che, se premuto, imposta automaticamente gli HUD per una precisa situazione di battaglia (che può essere anche la semplice navigazione oppure uno scontro ravvicinato), ma anche nella possibilità di programmare personalmente le varie configurazioni.

Aspettate a sbavare, perché il bello deve ancora venire; tutt'intorno ai pannelli sono presenti dei piccoli pulsanti i quali, se premuti col puntatore del mouse, consentono di attivare tutta una serie di informazioni oppure di variare le modalità di visualizzazione delle stesse. Non si dovrà più impazzire con una farraginosa sequenza di tasti solamente per cambiare la profondità di scansione del radar: nel nostro caso è sufficiente servirsi del mouse e nel giro di pochi istanti si potrà variare in modo sostanziale tutto quanto compare sullo schermo. Per quanto riguarda lo schermo principale, non riteniamo di doverci soffermare più di tanto: le informazioni disponibili sono estremamente complete, alla pari di tutti i simulatori di volo presenti sul mercato, ed è possibile modificare il colore del display in modo da poter vedere le scritte anche fra le nuvole (domanda da cento milioni: in quale



Ci troviamo alle prese con il database del programma, che contiene dati relativi a qualsiasi unità presente nel gioco; le informazioni non sono certo disprezzabili dal punto di vista quantitativo, ma Advanced Tactical Fighter resta su un altro pianeta.



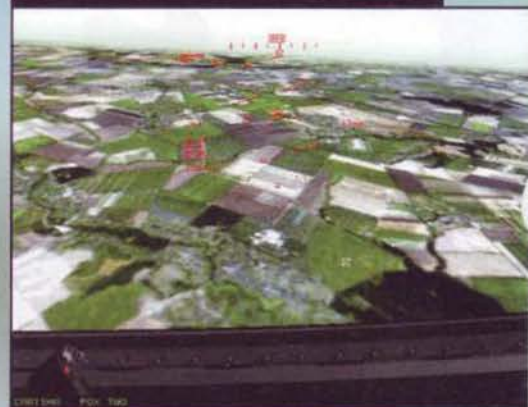
La pianificazione della missione è un'operazione che abbiamo trovato decisamente stimolante, ma è comunque possibile affidarsi alle impostazioni predefinite e vedere che cosa succede.

Abbiamo appena creato un nuovo pilota: come potete vedere, le informazioni che è possibile visualizzare a riguardo sono notevoli, ma per il momento direi di non guardare il "carnet" delle medaglie vinte: è ancora troppo presto.

titolo questa feature non era implementata e vi era l'angoscioso problema per il quale, quando il cielo diventava di un certo colore, si doveva fare a meno dell'HUD? Se risponderete entro trenta secondi potrete ritenervi veramente ferrati nell'ambito dei simulatori di volo).

Per quanto riguarda la qualità della grafica, mi sembra che le foto parlino chiaro: per la rappresentazione del terreno si è utilizzato il metodo della conversione di foto prese dal satellite e, come giustamente

Questa immagine è realmente indistinguibile da una fotografia; per la cronaca, abbiamo attivato una visuale esterna, che simula lo spostamento della testa del pilota a ore tre.





La scia dei missili non è bella né in questa immagine statica, né in movimento; anche l'aereo avrebbe potuto essere rappresentato in modo più soddisfacente, soprattutto se rapportato alla qualità del terreno.

Cosa rappresenta questa immagine? Non ne ho la più pallida idea; componete un testo a vostro piacimento e incollatelo sopra lo spazio che ospita queste sconclusionate righe.

Volare con l'F-22 è un'esperienza veramente piacevole, dal momento che si avverte la cura quasi maniacale dei programmatori verso tutti i particolari: il modello di volo ci è sembrato eccezionalmente realistico e, poiché sono stati implementati una moltitudine di danneggiamenti differenti al velivolo, non capita di rado di dover completare la missione in condizioni poco meno che disastrose (provate fare a meno del radar attivo!); inutile dire che sono proprio questi i casi in cui un simulatore dà il meglio di sé. I nostri alleati si sono sempre rivelati all'altezza della situazione e, grazie ai consueti comandi che è possibile impartire loro, abbiamo sempre potuto coordinare l'azione al meglio e ottenere un successo altrimenti difficilmente raggiungibile. In virtù dei livelli di difficoltà presenti nel gioco, siamo sicuri che chiunque può trarre grande soddisfazione da questo F-22, ma ancora una volta il



fanno notare i programmatori, questa scelta presenta vantaggi e svantaggi: i primi sono rappresentati dalla qualità delle immagini, generalmente molto alta, mentre i secondi consistono nel fenomeno della sgranatura delle texture a distanza piuttosto ravvicinata dal terreno. D'altro canto, l'ausilio di una scheda 3D accelerata è veramente un toccasana, dal momento che con essa non dovrete più sopportare dei quadrati di enormi dimensioni quando vi troverete a pochi metri dal terreno, cimentati in uno spettacolare volo radente.

meglio lo si ottiene nel multiplayer, grazie allo spettacolare supporto fornito. È possibile giocare con un proprio amico tutte le missioni singole generate casualmente, ma è comunque consentito cimentarsi in un head to head oppure, udite udite, nel gioco "cattura la bandiera", che è stato praticamente tra-

Abbiamo inquadrato quell'oggetto a terra e stiamo tentando di effettuare un impatto diretto; notate che il colore delle texture che dovrebbero rappresentare il terreno è a dir poco irrealista. Comunque, è sempre meglio degli orribili quadrati di dimensioni abnormi che compaiono nelle altre simulazioni, durante i voli a bassa quota.



sposto in qualsiasi titolo per computer (pensate a Quake). Poiché è possibile inviarsi dei messaggi nel corso delle partite, vi lascio immaginare quale divertimento possa garantire un'azione coordinata al meglio. Siamo giunti in chiusura; sono le 6 e 15, la mia vista è appannata, non fatemi pensare al lavoro che mi rimane. Adieu.

Mauro "il Barone" Bossetti

## PC

Pensando a questo iF-22, non posso trattenermi un moto di stizza nei confronti dei programmatori: con un minimo di

attenzione in più, infatti, questo titolo si sarebbe meritato un eclatante top score e sarebbe riuscito a tenere testa all'ormai immancabile (nelle mie recensioni) Eurofighter 2000. Purtroppo, anche con ben 24 mega di memoria il gioco si rivela decisamente lento nei caricamenti (il mio hard disk è letteralmente una "lippa", ma prima di potermi cimentare in una missione devo osservare lo schermo basito per oltre trenta secondi), e questo fatto si ripete anche durante l'azione vera e propria, con la fluidità dello scrolling che va conseguentemente a farsi benedire. In entrambe le circostanze dubito molto che una maggiore quantità di memoria migliorerebbe la situazione, ma in ogni caso mi rifiuto di credere che per far girare un gioco, ancorché complesso come un simulatore di volo, sia necessaria una configurazione addirittura esagerata anche per la mia postazione di lavoro.

Una fase più accurata di beta-testing, inoltre, avrebbe consentito di eliminare alcuni diftucci, quali alcune visuali che non sempre si attivano a dovere, oppure l'impreciso controllo del "coolie hat", cioè della piccola leva posta su joystick tipo il mio Flightstick Pro, che viene utilizzata per cambiare le visuali: in alcuni casi, la sua pressione viene scambiata per quella di un tasto, per cui si ottiene come risultato il lancio di un missile.

Al di là di questo, il gioco è semplicemente eccezionale e incarna esattamente il concetto di simulazione; nel corso della recensione ho evidenziato gli svariati aspetti positivi, per cui non mi pare il caso di stare qui a ripeterli. Per quanto riguarda la longevità, siamo a livelli di eccellenza, grazie al generatore di missioni che rende ciascuna partita differente dalle altre; non parliamo poi del supporto al multiplayer, semplicemente grandioso.

La qualità della grafica è decisamente buona, anche senza schede accelerate, mentre per quanto riguarda il sonoro possiamo dichiararci pienamente soddisfatti (anche la musica di sottofondo risulta estremamente gradevole).

I principianti potrebbero rimanere un po' delusi dallo scarso materiale a loro dedicato: oltre alle consuete nozioni di aerodinamica presenti sul manuale, non è presente null'altro e le missioni di allenamento sono solamente delle sfide molto semplici, nelle quali all'utente non viene spiegato quasi nulla.

Alla fin fine, vi consiglio di ponderare attentamente l'acquisto di questo iF-22: se siete degli amanti delle simulazioni, vi assicuro che non ve ne pentirete.

## H A R D W A R E

Dovrete disporre di Windows 95, almeno 16 MB di memoria, uno spazio su hard disk che può arrivare fino a 350 MB, una scheda grafica possibilmente accelerata, e almeno un Pentium 120. Dopodiché, musicaaaa!

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

SONORO ●●●●●

GIOCABILITÀ ●●●●●

LONGEVITÀ ●●●●●

89

GALEA GLOBALE

# 3, 2, 1...



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



**WOW!**  
sembra  
di essere  
scaraventati sulla  
macchina  
di James Bond,  
in un film di Indiana Jones  
con la colonna sonora  
di Trainspotting.  
Tracciati internazionali,  
auto di tutti i tipi,  
sfide testa a testa  
e in network,  
ce n'è abbastanza  
per farvi girare la testa!

## CD-ROM

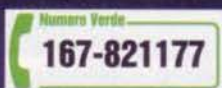
MANUALE  
IN ITALIANO

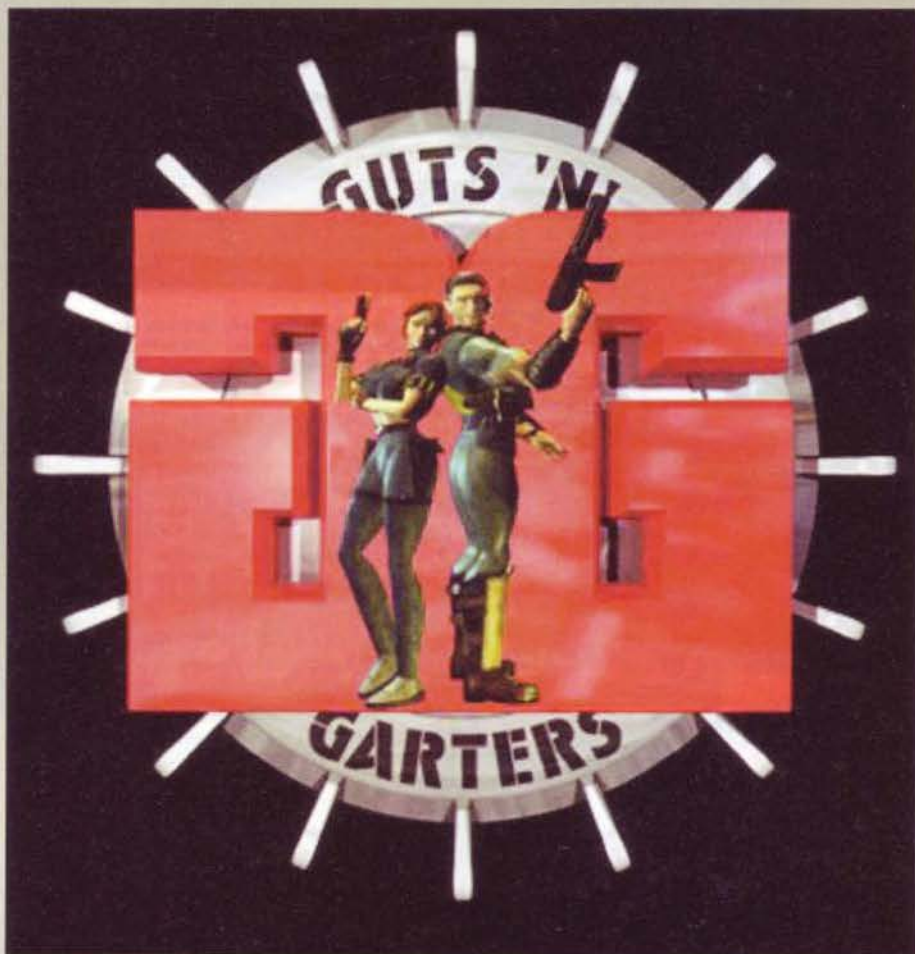
REQUISITI TECNICI:  
RACCOMANDATI:  
PENTIUM 90 Mhz, 16 Mb RAM,  
LETTORE CD-ROM 4X,  
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE,  
DOS E WINDOWS '95 COMPATIBILE.

£ 79.900



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





Ricordate i meravigliosi anni dell'infanzia, quando quasi tutto era un gioco e le giornate passavano senza inquietanti domande come "avrò pagato la bolletta del telefono?", "Ma il bollo scadeva oggi o domani?", "Possibile che non ci sia più la mezza stagione?", e via dicendo!

Beh, quei giorni più o meno lontani spesso erano legati ad avventure incredibili, fatte di robottoni spaziali e di giochi al limite della demenza. Uno di questi, e non ho vergogna ad ammetterlo, era il videogame dell'agente segreto: andare in giro per un cortile, facendo finta di essere l'agente 00NKZ (eh già, il mio soprannome mi perseguita fin dai tempi delle elementari...) in missione per conto di un'agenzia talmente segreta che neanche i suoi agenti sanno come si chiama, che lotta contro "un uomo veramente cattivo" (come ci ricorda spesso la cara VM, autrice di svariati inni alla demenza senile pre-pubereale...) per difendere la Terra, era veramente il massimo del divertimento per un paciuogotto com'era il sottoscritto all'epoca.

Qualcuno si chiederà che cosa c'entrano le "Young

Ecco Garters alle prese con uno dei mutati al servizio del perfido Ammiraglio Wort. Fate attenzione ai suoi artigli, spesso sono risultati inevitabilmente fatali...



NKZ's Tales" con il più recente prodotto della risorta Ocean, quel Guts 'n' Garters in Dna Danger

**Un gruppo di terroristi minaccia l'ordine e la pace mondiale, e solo due agenti molto speciali hanno le carte in regola per sconfiggere i criminali... Ehi, questa mi sembra di averla già sentita da qualche altra parte!**



"Scusi, mi sa dire a che ora passa il prossimo treno?". "Perché? Ha paura di perderlo?". "No, devo solo farlo saltare per aria!".

Un'immagine del terminale in dotazione alle forze della Task Force K. Grazie a questo aggeggliolo è possibile visualizzare una mappa del livello, gli oggetti contenuti nell'inventario e i testi di tutte le missioni da compiere.



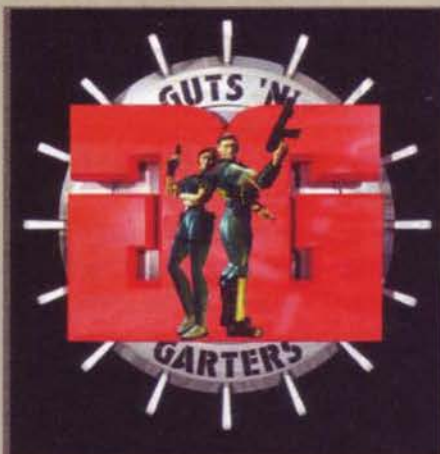
che troneggia in cima a questa pagina. Bene, lasciatevi introdurre la trama del suddetto e vedrete che



Il molo è una delle sezioni più tranquille di tutto il gioco, ma lo presterei comunque attenzione a quelle specie di Beach Boys armati...

Avvicinandosi al centro di comando dell'Amiraglio Wort, le difese aumentano ulteriormente: invece di pochi soldati armati malamente, qui ci troviamo di fronte nientemeno che Robocopi!





Incredibilmente le due cose hanno più punti in comune di quanto si potrebbe credere. Siamo in un futuro molto prossimo (a occhio e croce direi il ventunesimo secolo) e quasi tutto il globo è governato da una fantomatica "autorità mondiale" (che i deliri di Pierino Brunelli, il pelatone reso celebre dalla Gialappa's Band nel mitico "Mai Dire TV", siano divenuti realtà? Mamma, che brutta cosa...). Ho detto "quasi" tutto il mondo perché, se regnasse la pace planetaria, ovviamente non ci sarebbe nessun cattivo da combattere, quindi niente missioni suicide e niente gioco. No, nel nostro benamato mondo prossimo futuro, un terrorista crudele e spietato (anche se decisamente ridicolo, se volete un parere personale), rispondente al nome di Ammiraglio Wort, è riuscito a costruire un vero e proprio impero criminale utilizzando come base l'isola di

Nei laboratori potreste trovare interessanti informazioni cercando sulle scrivanie o magari interrogando i computer...



Ferros (probabilmente appartiene all'arcipelago delle Metallus, o giù di lì...). Tra le tante malefatte del suddetto Wort, spicca il tentativo di mutare geneticamente alcuni uomini delle sue milizie per avere a disposizione un esercito potente al punto da sovvertire l'ordinamento mondiale, e questo la A.M. (Azienda Municipale? Associazione Mutanti? Alleanza Mucidiale? No, Autorità Mondiale, mi sembrava di averlo già detto...) non può proprio accettarlo. Certo, un attacco di forza all'isola di Ferros non sarebbe una scelta diplomaticamente accettabile (si vocifera che alcune nazioni abbiano direttamente appoggiato il progetto dell'ammiraglio), quindi perché non rispolverare la Task Force K, un corpo speciale Istituito per fronteggiare situazioni di crisi come questa?



Ah, il buon vecchio ponte tibetano! Poteva mancare in un gioco del genere?

L'aereo precipitato è stato individuato, ma che fine avrà fatto la sua preziosa scatola nera?



In Guts 'n' Garters (con un titolo del genere è difficile trovare pure un'abbreviazione funzionale... Mannaggia a chi li inventa sti nomi!) dovremo quindi impersonare uno dei due agenti della Task Force K



Nella raffineria è possibile controllare con mano i successi ottenuti da Wort nel campo dell'ingegneria genetica. Mi raccomando, prestate attenzione a quella pozza di petrolio...

scelti per l'occasione (per una scheda dei tizi in questione, vi rimando al box relativo), un uomo ed una donna. In realtà, sembra che la scelta del protagonista non abbia nessuna influenza sulle capacità di quest'ultimo, quindi sentitevi liberi di scegliere chi dei due vi aggrada maggiormente (io personalmente preferisco la cara Garters: sarà perché le sue forme sono decisamente più attraenti di quelle del massiccio Guts...).

Il gioco è diviso in 4 livelli principali, ognuno dei quali presenta almeno 3 obiettivi-missioni da com-

Distruzione della fonte energetica dell'isola potrebbe essere un'operazione molto rischiosa, visti i robot volanti che hanno messo di guardia!



pletare (non importa l'ordine) per poter passare al settore successivo. Nel primo livello, ad esempio, verremo paracadutati sull'isola e, dopo aver interrogato il nostro contatto, ci troveremo di fronte all'esercito di Wort: il nostro compito sarà quello di recuperare la scatola nera di un aereo dell'Autorità (precipitato durante una perlustrazione), rubare le mappe di navigazione delle navi di Wort e, dulcis in fundo, bloccare il treno col quale l'Ammiraglio sposta enormi quantità di sostanze chimiche. Vi sembra poco? E ancora non sapete che solamente una volta terminate queste missioni di "ordinaria amministrazione" (almeno per due agenti del calibro di G&G) sarà possibile salvare la partita... Oops, mi è scappato!

Ok, ora sapete tutto della trama e della struttura del

## COM'E' DURA L'AVVENTURA



Nome: Hank Carter  
Nome in codice: GUTS  
Età: 44 anni  
Codice di sicurezza: Delta Uno-Zero

A dare la caccia ai terroristi internazionali non ci mandano certo i primi due soldatini che passano di lì per caso: eccovi quindi un estratto dei files della Task Force K sui nostri impavidi Eroi. Mi raccomando, non divulgate queste informazioni, potrebbero prendervi per pazzi e rinchiuservi in un manicomio...

Strano uomo, il nostro Hank. Ha passato gran parte della sua vita a lavorare per il dipartimento e la Task Force in missioni letali senza mai prendersi una pausa. Il fatto che a 44 anni suonati sia ancora uno dei migliori agenti in circolazione, è dovuto al fatto che il buon Guts passa pressoché tutto il suo tempo libero a tenersi in forma. Certo, qualcuno potrebbe anche chiedergli "Ma chi te lo fa fare?", ma voi rischiereste di fare arrabbiare una montagna di muscoli come lui? Non credo proprio...

Stacy è l'esatto opposto di Guts. Se l'agente Carter infatti ha fatto della propria vita un monumento alla potenza muscolare ed al disprezzo del pericolo, la buona Garters ha sempre lavorato utilizzando le sue risorse principali: la destrezza e l'intelligenza. Molto esperta di strategia e operazioni a sorpresa nonostante la giovane età, Garters non doveva essere scelta per questa missione (il rischio di perdere un elemento del genere è troppo alto): purtroppo quando si mette in testa una cosa è difficile convincerla a desistere, come si sono accorti i suoi diretti superiori...

Nome: Stacy Pringle  
Nome in codice: GARTERS  
Età: 28  
Codice di sicurezza: Beta Due-Uno



Credevi di aver visto tutto, e invece... Ma a cosa serve un cane robot? A fare i bisognini al silicio???



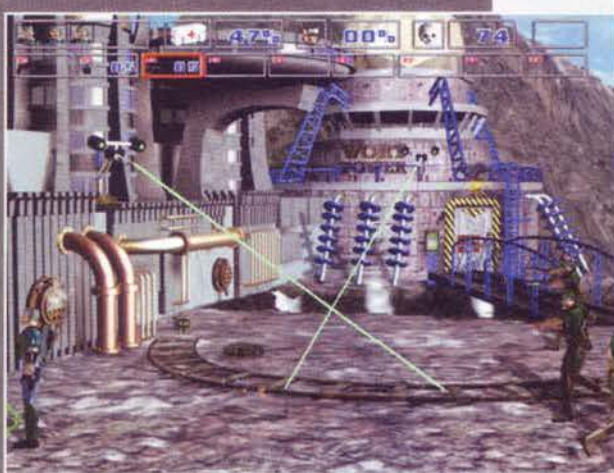


Qualcosa mi dice che l'ingresso principale della base non sia la scelta migliore per entrare di soppiatto: meglio cercare altrove...

Evitare quelle torrette laser è praticamente impossibile: sarebbe meglio creare un diversivo...

gioco, quindi mi sembra il caso di parlare dell'interfaccia e dell'aspetto vero e proprio di questo titolo.

Guts'n'Garters può essere a tutti gli effetti definito un arcade-adventure in pseudo 3D. Il protagonista si muove infatti in locazioni statiche dalle quali è possibile accedere ad altre: da ognuna di questa è possibile muoversi in ogni direzione, compresa la profondità (ma non aspettatevi cambi di inquadratura e menate simili: semplicemente, se passate dietro ad un oggetto "solido", vedrete il vostro personaggio apparire in trasparenza. Almeno non rischiate di perdervi...). Le "uscite" disponibili sono evidenziate da frecce colorate che compariranno ogni volta che si



Queste guardie non sembrano un problema, ma siamo sicuri che non arriveranno altri rinforzi?



Questo elicottero sembra troppo protetto per non contenere qualcosa di importante...

raggiunge il margine dello schermo: le frecce di colore grigio indicano un sentiero percorribile, mentre quelle di colore rosso segnalano che, per accedere a quella zona, è necessario utilizzare un oggetto o compiere un'azione particolare. Per muovere il nostro commandò è necessario usare la tastiera, con la quale è anche possibile selezionare funzioni come utilizzare un oggetto, selezionare un'arma o cercare in un determinato luogo. Tutto qui? Ma neanche per sogno! Mentre con una mano guidate il personaggio nei meandri di Ferros, con l'altra dovrete necessariamente muovere il mirino col quale il suddetto può sterminare tutti i soldati che vi si pareranno di fronte.

Per fare questo avrete a disposizione un discreto arsenale, che comprende una pistola (la classica arma dotata di munizioni infinite), granate, mine e molte altre armi (mitra, laser, bazooka et similia) nascoste nei posti più impensabili.

Riepilogando: con la tastiera ci si muove e col mouse si spara (avete presente un gioco uscito poco più di un anno fa che si chiamava Abuse? Ecco, i comandi sono più o meno gli stessi...).

Dal punto di vista grafico, Guts'n'Garters sfoggia un più che decente grafica in alta risoluzione (640x480 a 32000 colori), con fondali arricchiti da animazioni di contorno come ad esempio le onde del mare, il treno che sbuffa in lontananza, le bandiere mosse dal vento, e così via. La colonna sonora dal canto suo è quanto di più classico vi potreste aspettare da un gioco del genere, fatta di musiche d'atmosfera e centinaia di esplosioni, "budda-budda" e gemiti vari (quelli dei vostri nemici o del povero agente segreto, dipende dalla vostra abilità).

La guerra personale tra i nostri mitici eroi e l'avido e irreprensibile Ammiraglio Wort è appena cominciata, mentre la mia col suadente Morfeo è ancora in pieno svolgimento, quindi scusatemi se con molta fretta vi annuncio che è arrivato il momento di passare al commento...

Massimo "NKZ" Nichini



Quell'androide con le piume in testa non sembra avere intenzioni amichevoli, ma d'altronde che cosa ci si aspetta quando si intraprende una missione come questa?

PC

Devo essere sincero: Guts'n'Garters in Dna Danger non è quello che si può definire una pietra miliare della storia

dei videogiochi, ma neanche si avvicina molto a questa definizione.

Se dal punto di vista grafico infatti non si può recriminare quasi nulla (a parte alcune animazioni degli sfondi che danno un'impressione di finto non certo esaltante), l'aspetto tecnico e la giocabilità hanno invece una serie di difetti difficilmente trascurabili. Una delle cose che più mi hanno lasciato perplesso è l'intero sistema di controllo: muovere il personaggio con le frecce della tastiera mentre si prende la mira col mouse potrebbe anche non sembrare un'operazione così terribile, ma provate a cambiare arma durante un assedio, o più semplicemente a tenere premuto il tasto Shift (utilizzato per far correre il protagonista), mentre cercano di bombardarvi e mentre voi cercate di colpire gli assalitori... Un incubo. Se a questo aggiungete alcune defezioni dell'engine veramente fastidiose (come ad esempio le inspiegabili pause che compaiono ogni volta si cambia arma, o alcuni passaggi particolarmente stretti che non sono percorribili senza inspiegabili gincane) e, soprattutto, una difficoltà di gran lunga sopra la media (incrementata dalla possibilità di salvare solo alla fine di ogni livello), capirete il perché del punteggio riportato alla voce "totale". Per sollevare, almeno per quanto sia possibile, l'immagine di questo gioco, si può dire che rimane comunque un buon tentativo di miscelare elementi di azione e di avventura, e che l'azione di gioco è molto frenetica e coinvolgente. Probabilmente ci sarà chi apprezzerà questo titolo, ma di certo non me la sento di consigliarlo a gente che non abbia molta pazienza o che non possieda una coordinazione degli arti superiori vicina a quella di un saltimbanco da circo... Poi fate voi...

## H A R D W A R E

Per giocare a Guts'n'Garters in Dna Danger non è necessario avere a disposizione un computer particolarmente pompato. Tutto quello che vi serve è un qualsiasi processore Pentium dal 90 in su, 16 Mb di memoria RAM, un lettore CD-ROM a qualsiasi velocità, una scheda sonora (Round Blaster compatibile) ed un mouse. Il gioco supporta sia il classico DOS che il diffusissimo Windows 95.

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITA'  
LONGEVITA'

84

GLOBALE

INTERNET

CD-ROM

NEWS • ANTEPRIME • PREVIEW • TIPS • VOCI DI CORRIDOIO • GAMES • MULTIMEDIA • INTERNET • TOOLS



**XENIA**  
EDIZIONI

HTTP://WWW.XENIA.IT



RIVISTE

STANTO ALTRO





# FINALMENTE "MAGIC" È ITALIANO!

## MAGIC l'Adunanza®

*è disponibile  
completamente  
in italiano.*

**"LA MAGIA  
CONTINUA..."**

### CD-ROM

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:  
PC IBM 100 MHz 486 DX4,  
WINDOWS '95,  
16 Mb RAM,  
90 Mb SU HD,  
LETTORE CD-ROM 4X,  
SVGA (VESA RICHIESTO  
PER 640X480X256 COLORI),  
COMPATIBILE CON OGNI SCHEDA  
SONORA WINDOWS '95, MOUSE.

£ 99.900

### MICRO PROSE

Magic: l'Adunanza © 1997 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.  
Wizards of the Coast e Magic: l'Adunanza, Antiquities e Arabian Nights  
sono marchi registrati di Wizards of the Coast, Inc. Fourth Edition™  
è un marchio Wizards of the Coast. Illustrazioni di Jock.  
MicroProse Software Inc. è una licenza ufficiale.  
MicroProse è un marchio registrato di MicroProse Software, Inc.  
Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi detentori.

Wizards  
OF THE COAST



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

# Links LS '98



Purtroppo nel nostro paesello a forma di stivale non sono molti i fan di questo tipo di sport. Si sa, l'italiano medio è quello che preferisce vedersi la partita di calcio spaparanzato su una poltrona, magari in compagnia di una birra, una frittata di cipolle e il rutto libero. Sarà forse perché un pallone costa molto meno di un intero equipaggiamento da golf, o forse per il fatto che nel calcio se si perde si può sempre dare la colpa al portiere, fatto sta che quando si dice golf o si pensa a un maglione oppure a una 16 valvole (oppure, se si capisce male, a una tizia di colore con un aspirapolvere).

Dopo essermi sorbita l'intera serie a cartoni animati di "Tutti in campo con Lotti", aver letto un paio di libri ed essermi letteralmente divorato World Class Leaderboard su C64, Links e Links 386 su PC, penso di potermi considerare, almeno a livello videoludico, un discreto conoscitore dello sport più caldo del mondo (un golf è un golf, dopotutto!), perciò è con piacere che vi presento la versione 1998 di Links LS (applausi!).

Ora scommetto che salterà fuori qualcuno che non ha mai sentito parlare della fortunatissima serie golfistica di Links, che ci tiene compagnia da almeno un secolo migliorandosi di versione in versione. Beh, quella di cui parleremo tra breve altri non è che una

**L'estate si avvicina, che ne dite di mettere un paio di palle in buca? In senso golfistico, s'intende...**

#\*?ES@!!! La partita è appena iniziata e già sto sbagliando. Se vado avanti così tra un paio di buche faccio giocare il caddy al posto mio, anzi la bisnonna del caddy!



Una piccola lite in famiglia: io contro la mia sorellina. Vedete quel fesso in verde sullo sfondo? Beh, sono io!



sorta di "Special Edition" della LS che era arrivata nei negozi lo scorso anno; in effetti le differenze tra le due sono minime; il motore è praticamente lo stesso, così come le piste attualmente disponibili e tutte le altre peculiarità che tra breve andrò a descrivere, la cosa che sembra essere cambiata è l'impostazione grafica, che comunque di per sé non giustificerebbe l'acquisto del gioco per tutti colo-

Una delle caratteristiche più interessanti di questo Links LS '98 è la possibilità di aprire quante schermate volete per riprendere l'azione da un elevatissimo numero di telecamere che poi potrete spostare a piacimento... Dove sono i bagni femminili?

**GAMES machine**  
**STAR PLAYER**  
90-94

ro che hanno già il primo...

Ma andiamo sullo specifico: questa nuova edizione, così come la "semplice" LS, comprende due aspetti del golf che potranno interessare sia ai cultori della bandierina sia a coloro che per la prima volta prenderanno in mano la... ehm, sacca: quello della simulazione vera e propria e quello prettamente culturale.

Sin dopo la presentazione infatti, potrete notare come il gioco stesso abbia essenzialmente quattro voci fondamentali (diciamo pure le travi portanti dell'intera realizzazione): Play Golf, Tournament, Resorts e Tour Players. Tralasciando momentaneamente la

prime due, che vi permetteranno semplicemente d'iniziare a giocare in diverse maniere, con le rimanenti sarete in grado di visionare filmati turistici riguardanti le località in cui dovrete gareggiare, curiosità di ogni tipo e, grazie al motore 3D utilizzato in Pandora Directive, gironzolare liberamente per gli alberghi, le tenute e i country club così da sentirvi realmente immersi in questo fruttuoso mondo (geniale!).

Nella versione base di LS '98, vi sarà il golf club

"Hey Jim, qual è il tuo segreto per colpire così bene la palla?" - "Attaccati al tram, demente. Non ti rivelerò mai i miei cheat, leggi le FBS Pages!" (Hahahaha! ndFBS).



Kapalua nell'isola di Maui (Hawaii), anche se entro breve seguiranno altri "Resorts Data Disk" contenenti altre famose località narrate e ricostruite con dovizia di particolari. Ad ogni modo, saranno tre i percorsi da 18 buche raccolti sotto allo stemma Kapalua: Kapalua Bay, Kapalua Plantation e Kapalua Village, che vi faranno desiderare di essere alle Hawaii come neanche Magnum P.I. c'era riuscito prima. Accanto a questo terzetto spettacolare, una quarta pista accompagnerà l'arrivo della vera stella della simulazione: Arnold Palmer con la mitica Latrobe di Pittsburg (Pennsylvania) che, come per Kapalua, rappresenta solo il primo di una serie di percorsi legati questa volta a personaggi famosi (Tour Players).

Ma veniamo al sodo: questo LS '98 non è solo un "contenitore" di percorsi golfistici, il suo motore, molto preciso ma altrettanto lento nel disegnare percorsi, permetterà ogni tipo di tecnica realmente

Kapalua Plantation  
Hole 1 - Par 4  
434 yards

FBS	(Even)	2nd Shot
Arnold Palmer	(Even)	1st Shot
Lane Croft	(Even)	1st Shot



Come già accadeva nella versione '97, tramite lo stesso motore di Pandora Directive potrete gironzolare liberamente per gli alberghi e i country club delle varie tenute manipolando oggetti e dando un'occhiata alle loro caratteristiche...

Arnold Palmer ci sta mostrando il modo corretto di colpire una palla... Vogliate notare i tratteggi che ne mostrano il tragitto. Pensate che sarà possibile richiamarli in ogni momento.

La possibilità di riprendere le proprie azioni da una telecamera esterna e salvarle sarà utile solo quando vorrete fare i banfoni con i vostri amici mostrando il colpo magistrale di cui siete stati capaci.

fattibile nella realtà. Come certamente saprete, infatti, al di sotto delle apparentemente semplici regole del golf, che prevedono di far raggiungere alla palla la buca nel minor numero di colpi possibile (tratto da "La Guida di FBS al Golf"), si cela una difficoltà incredibile per quanto concerne la gestazione di ogni colpo: aspetti atmosferici come il vento, l'inclinazione del terreno e la posizione delle gambe per i diversi effetti, sono realtà che non andranno assolutamente sottovalutate. E in Links queste cose non solo saranno presenti ma rappresenteranno il punto forte dell'intera realizza-



Di piccoli filmati come questo il gioco ne è pieno. Ce ne saranno per tutti i gusti: da quelli che mostreranno le meraviglie delle località di villeggiatura attorno alle piste, a quelle sugli usi e costumi delle mogli dei giardinieri...



zione!

Durante il gioco potrete decidere di sfidare il vostro/vostri antagonista/i in ben 7 tipi di gare che andranno dal torneo vero e proprio allo Stroke passando poi per il Best Ball e lo Scramble, e in ciascuna le opzioni si sprecheranno.

Grazie a una semplice interfaccia nella parte inferiore dello schermo, in ogni partita potrete girarvi come più vi aggrada, tenere d'occhio le distanze, sceglierli le mazze (tra l'altro suggerite di volta in volta dal caddy che vi segue come un'ombra) e abilitare diverse "feature" che vi semplificheranno la vita... griglie per evidenziare la conformazione del territorio, bandierine aggiuntive che vi indicheranno il percorso più semplice per raggiungere la buca, riprese da telecamere esterne e tratteggi per il tragitto della palla. Insomma, non dico che ogni tiro equivarrà a un "Hole in one", ma comunque lo spettacolo e il divertimento pare siano assicurati.

Detto questo, che ne dite di passare direttamente al commento così da mettere a nudo i 4 CD?

FBS

# REVIEW

PC

Semplicemente il miglior simulatore golfistico che possa esserci sul mercato. La

Access ha tenuto conto di ogni particolare, sia per quanto riguarda le finzze insite nel golf (tiri speciali, effetti e tecniche) sia per quanto concerne il background e la grafica. Questo Links LS '98 merita senza dubbio di essere acquistato al volo da tutti i patiti di questo sport e, anche se il motore grafico non brilla certamente di spettacolarità o innovazione, la realistica di comportamento della pallina ne giustifica pienamente la lentezza per ridisegnare la schermata e calcolarne la posizione (quest'ultimo fatto è sempre stato presente in Links, è un po' il suo marchio di fabbrica... anche se non mi è mai andato giù!).

La grafica, come potete vedere voi stessi dalle foto, svolge bene il proprio lavoro, anche se qualche volta, a causa dei bitmap utilizzati per disegnare alberi e affini, si nota una certa pixelosità a distanze minime, un fatto che spesso confonde sulla reale posizione dell'ostacolo davanti al giocatore. Belle le animazioni dei golfisti (da 30, 20 o 15 frame al secondo) e geniale l'idea del motore 3D per gironzolare liberamente per i country club...

Il sonoro è un altro punto forte del gioco: come nelle precedenti versioni, il livello è molto alto e in più, grazie a effetti stereo davvero grandiosi, questa volta vi sembrerà di essere sul green insieme ai grilli e agli altri amichetti del bosco. Tecnicamente non c'è nulla da obiettare: questo è il golf... insomma, LS '98 è la cosa che più gli si avvicina e solo un pazzo se lo lascerebbe scappare sapendo che prima o poi altri data disk lo renderanno ancora più completo (la compatibilità con Links 386 dovrebbe già bastarvi, no?). Tra l'altro il fatto di poter giocare in diversi modi (da allenamento a torneo) ve lo farà durare abbastanza, e la voglia di migliorarsi per imparare altre tecniche (magari sfruttando appieno il manuale nella confezione) dovrebbe essere sinonimo di una certa longevità. Che aspettate a comprarvi la sacca e LA caddy? Aloha, ci vediamo a Maui!

## HARDWARE

Su carta il minimo indispensabile per il funzionamento di questo gioco prevede un 486 DX2 a 66MHz con 8MB di Ram, una SVGA da almeno un MB, CD-ROM 2x e 40 MB liberi su Hard Disk, io comunque consiglieri, per dei tempi di caricamento accettabili tra una schermata e l'altra, un P90 con 16MB di RAM e un centinaio di MB liberi in HD. Tra l'altro, se proprio voleste esagerare con l'installazione su disco rigido, per quest'ultima esistono quattro settaggi, direttamente proporzionali alla velocità di gioco e alla completezza: 220 mega con 120 set a disposizione, 30 fotogrammi al secondo e 6 golfisti; 140MB con 90 set, 30fps e 6 golfisti; 70MB per avere 60 set, 20 fps e 6 golfisti; e in fine 40 MB per 20set, 15fp e 2 golfisti.

La risoluzione di gioco potrà arrivare fino a 1600x1280 a 16 bit, anche se logicamente dovrete possedere un monitor e una scheda grafica capaci di supportarla. Io, col mio P133, viaggio tuttora con una 800x600 a 65.000 colori e non posso certo dire che i caricamenti siano lenti (nemmeno rapidi, comunque).



# Atlantis

Segreti d'un mondo perduto

UN'AFFASCINANTE ESPLORAZIONE

UNA DISPERATA LOTTA PER LA SOPRAVVIVENZA

*Viaggerai nel tempo ed entrerai nel mondo di Atlantide, una civiltà ricca, meravigliosa e sofisticata.*

*La Regina Rhea governa quest'isola di pace e di benessere. Il suo è un regno pacifico - o no?*

*Scoprirai la verità entrando nella vita di Seth, il giovane eroe di questo mistero che si snoda attraverso cinque continenti.*

*Vivrai un'avventura di proporzioni epiche, il cui risultato può decidere il destino stesso di questo affascinante universo popolato da macchine favolose e personaggi imprevedibili.*

Parlato  
in  
italiano

- La tecnologia proprietaria OMNI-3D offre una totale libertà di visualizzazione a 3D
- Spettacolare grafica 3D a tutto schermo
- L'animazione dei personaggi utilizza il motion capture e la tecnologia di sincronizzazione labiale OMNI-SYNC
- Audio 3D: sentirai i pericoli avvicinarsi prima del tempo
- 50 personaggi con cui parlare.
- 5 affascinanti mondi, ciascuno con la sua cultura e i suoi misteri

4 CD-ROM per Win95/NT & DOS



by CTO

<http://www.cto.it>



**Il migliore  
picchiaduro  
per PC?  
Indubbiame  
nte sì...**

Come i più attenti di voi avranno ormai capito, sono un appassionato di beat'em-up sin da quando sono arrivato in redazione. Prima, questo genere di giochi un tempo mi scoraggiava: troppe mosse da ricordare, pochi modi di imparare nuove tecniche se non lunghe ed estenuanti (e soprattutto costose) sessioni davanti al



Ecco un'immagine presa dal Portrait Mode: come vedete, si tratta di un piccolo capolavoro di computer grafica. Se pensate poi che di foto così nel CD originale ce n'è per oltre 40MB...

coin-op, qualcuno sempre più bravo di me pronto a tirarmi le mazzate... Insomma, diciamocelo, non è che fossi molto incenttivato a dedicarmi a questo genere di giochi. Ovvio, avevo anch'io speso il mio bravo milioncino (lira più, lira meno) davanti al cabinato di Street Fighter (1 e 2), ma poi la mia passione era morta lì.

Mi ricordo ancora della prima volta che vidi Virtua Fighter in una sala giochi di Pavia: un nuovo mondo si aprì davanti a me, una realtà fatta finalmente di personaggi poligonali, di combattimenti che sembravano essere reali, di pugni e calci che davano l'impressione di far male. Ovviamente non lessi neanche quelle due o tre mosse scritte sul pannello del coin-op e persi circa 10.000 lire in 20 minuti, ma

il germe di quella che ormai è diventata quasi una disciplina spirituale era ormai stato impiantato nella mia mente. Tempo poco più di un anno e porto la mia recensione di prova a Max: lui mi prende tra i redattori e comincio a vedere Marco Auletta intrattenersi in lunghe sessioni di Virtua Fighter in redazione. Il Saturn, allora, mi sembrava la console più bella del mondo.

Fu quindi il momento di Virtua Fighter Remix, poi dell'odiato clone Tekken, poi del capolavoro Virtua Fighter 2 e infine di Tekken 2, dapprima guardato con diffidenza e quindi diventato pratica quotidiana che tutt'oggi, in attesa della conversione del terzo episodio per PlayStation, mi porta via regolarmente 45 minuti di vita redazionale.

In questi ultimi 2/3 anni il genere del picchiaduro ha subito un'evoluzione tecnica dir poco impressionante: si è passati da videogame surreali dove sprite bidimensionali si affrontavano con le tecniche più strampalate che la mente umana avesse mai potuto concepire, a veri e propri simulatori di arti marziali talmente ben realizzati e approfonditi al punto da poter essere pienamente compresi e padroneggiati solo dopo mesi e mesi di studi e allenamenti. Chi più chi meno, gli ultimi successi di casa Sega e Namco rispettano queste prerogative, con la prima che ha scelto la via del realismo estremo e la seconda che ha invece privilegiato un certo surrealismo, capace peraltro di aggiungere alla saga di Tekken quel qualcosa in più che tuttora resta ineguagliato.

Questo per quanto riguarda le console. E per quanto concerne il PC? Beh, qui la situazione è un po' più problematica. Vuoi per l'hardware non adatto, vuoi perché i colossi dell'entertainment nipponico non hanno mai guardati ai compatibili IBM come a un mercato degno di interesse (con la recente eccezione della Sega, ovviamente), il settore dei beat'em-up ha sempre lasciato a desiderare. Scarso tecnicismo, poco realismo, approssimazione e, soprattutto, la realizzazione di simili titoli a chi le arti marziali le aveva solo viste nei film di Bruce Lee, hanno portato a stirpi di giochi divertenti ma non troppo, simpatici e accattivanti il tempo di una settimana, meritevoli dell'acquisto, sì, ma meglio magari se in versione budget. Di questo passo è stato ovvio che noi tutti appassionati abbiamo accolto con

Akira ha appena dato una poderosa spallata a Pai, che sta per volare fuori dal ring: a Virtua Fighter 2 si vince anche così.



La tecnica della mantide di Lion è decisamente formidabile: a farne le spese questa volta è Wolf...



un sospiro di sollievo il primo Virtua Fighter PC edito dalla Sega l'estate scorsa: purtroppo però quel titolo, per quanto forse vittima di una recensione fin troppo critica su queste pagine (in fin dei conti a tutt'oggi è il miglior picchiaduro per PC che si sia mai visto), manifestò effettivamente dei difetti che ne inficiarono la valutazione finale. La caratteristica che aveva a suo tempo decretato



La manifesta superiorità del coin-op di Virtua Fighter era infatti non



solo l'estremo realismo, ma anche la particolare precisione delle mosse: per la prima volta non ci si riduceva più a tirare calci e pugni a casaccio, ma si poteva impostare una serie azione d'attacco esattamente come nella realtà. Non solo, ma ogni combattente aveva le proprie caratteristiche fisiche che lo rendevano unico rispetto agli altri e che ne influenzavano lo stile: così avevamo un Akira che puntava

tutto sulla potenza, un Lau che al contrario basava tutto sull'agilità e un Jeffry che invece faceva della forza fisica la propria prerogativa. Tali caratteristiche furono poi riprese e ampliate con VF2, nel quale fecero la loro comparsa personaggi come Lion e Shun, che, oltre a essere particolarmente azzeccati, simulavano alcune particolari tecniche di kung-fu con una tale precisione da lasciare quasi stupiti. Dicevamo della versione PC: ebbene, per quanto bella da vedere e indubbiamente superiore alla concorrenza, la prima avventura della Sega nel campo del picchiaduro si concluse con risultati non proprio eclatanti, visto che era stata persa proprio la prerogativa fondamentale, e cioè la precisione. Il Bossetti, che avrà sì e no giocato 2 partite a un beat'em-up in tutta la sua vita, riuscì a finire Virtua Fighter PC in poche ore menando colpi all'impazzata e senza alcuna logica, cosa questa che nell'originale avrebbe comportato la sopravvivenza solo per pochi



Jeffrey sta per scagliare a terra Kage, infliggendogli dei serissimi danni: vi prego di ammirare le texture del lottatore australiano, che ricreano molto bene la muscolatura della sua schiena. E il patch Direct3D deve ancora essere rilasciato...

## VIRTUA FIGHTER 2: LA STORIA, I COMBATTENTI

È passato ormai un anno da quando si è concluso il primo torneo di VF e i migliori 8 combattenti del pianeta si sono affrontati all'ultimo sangue: Lau Chan ha portato a casa il titolo di campione, ma nel frattempo gli altri non sono stati certo a guardare e si sono ulteriormente migliorati.

Per questa ragione, quando un anno dopo vengono spediti 10 riservatissimi inviti a partecipare alla seconda edizione del World Fighting Tournament, nessuno si tira indietro.

Akira vuole mettere in pratica le sue nuove teorie contro il suo ultimo rivale, Wolf; allo stesso tempo Pai vuole regolare i conti in sospeso con suo padre, che ovviamente non può mancare per difendere il proprio titolo. E se Kagemaru vuole scoprire la verità sul suo triste destino e Jeffrey lotta per mantenere il proprio stile di vita, Jacky vuole salvare la propria sorella che, ironicamente, è stata "programmata" per ucciderlo. Tutto ciò per non parlare di Shun e Lion, i due nuovi combattenti che vogliono gareggiare il primo per puro piacere personale e il secondo per la propria indipendenza. Ce n'è abbastanza perché questa seconda edizione del World Fighting Tournament possa passare alla storia come la più combattuta di tutti i tempi...



### Akira Yuki

Data di nascita: 23 settembre 1968; Sesso: Maschile; Altezza: 1.80 m; Peso: 79 kg; Lavoro: Maestro di Kung Fu; Nazionalità: Giappone; Tecnica: Hakkyokuken/Eight Poles Fist.

L'Hakkyoku-ken è una delle prime arti marziali cinesi, riprese poi dal Giappone nella Seconda Guerra Mondiale per aumentare le doti di combattimento della propria fanteria. Akira è il figlio di colui che sviluppò queste tecniche. Impulsivo ma onesto, abbandona l'ala paterna all'età di 23 anni per testare le proprie abilità; ovviamente, appena lo sente nominare, si iscrive al torneo di VF2.



### Pai Chan

Data di nascita: 17 maggio 1975; Sesso: Femminile; Altezza: 1.66 m; Peso: 49 kg; Lavoro: Star cinematografica; Nazionalità: Hong Kong; Tecnica: Enseiken/White Crane Fist.

Diva del cinema in patria, capace di cambiare umore in pochi istanti, è la sola figlia di Lau Chan. Allenata da suo padre sin da piccola, gli si dimostra superiore al punto da renderlo geloso delle proprie doti. Fugge di casa a 16 anni, dopo la morte della madre. Passati due anni, sente che Lau decide di iscriversi anch'essa.



### Lau Chan

Data di nascita: 2 ottobre 1940; Sesso: Maschile; Altezza: 1.72 m; Peso: 77 kg; Lavoro: Chef; Nazionalità: Cina; Tecnica: Koen-ken/Tiger and Swallow System.

Come uno dei più rinomati chef della sua nazione, nessuno potrebbe mai immaginare la freddezza e l'abilità che si celano dietro i suoi modi gentili. Dopo aver soddisfatto il suo primo grande desiderio vincendo la più rinomata competizione per Chef di cucina cinese, ora vuole completare le proprie ambizioni vincendo per la seconda volta il World Fighting Tournament.



### Wolf Hawkfield

Data di nascita: 8 febbraio 1966; Sesso: Maschile; Altezza: 1.81 m; Peso: 110 kg; Lavoro: Wrestler; Nazionalità: Canada; Tecnica: Wrestling.

Cacciatore e boscaiolo prima di essere scoperto da un promoter del Wrestling, Wolf è una persona calma e gentile che ama la natura, ma animata da un vero spirito combattivo. Campione nella propria disciplina, disgustato dal livello raggiunto dal Wrestling abbandona il ring e la corona dopo aver più volte difeso il titolo. In cerca di un avversario degno delle proprie capacità, si iscrive al torneo di VF2.



### Jeffrey McWild

Data di nascita: 20 febbraio 1957; Sesso: Maschile; Altezza: 1.83 m; Peso: 111 kg; Lavoro: Pescatore; Nazionalità: Australia; Tecnica: Pancrazio.

Il più abile pescatore della costa orientale australiana, Jeffrey ha sempre vissuto nella pace del mare e del sole finché un giorno non incontrò quella si credeva essere una leggenda: Satan Shark, uno squalo di 8 metri mangiatore d'uomini. Nel cercare di ucciderlo, Jeffrey naufragò ma riuscì comunque a sopravvivere. Si è iscritto al World Fighting Tournament per vincere i soldi per una barca e inseguire nuovamente lo squalo.



### Kage

Data di nascita: 6 giugno 1971; Sesso: Maschile; Altezza: 1.78 m; Peso: 66 kg; Lavoro: Ninja; Nazionalità: Giappone; Tecnica: Hagakure-ryu Jujutsu/Jujitsu.

Kagemaru è il nome dato ai membri della famiglia Hagakure, un clan che vive in segreto nell'ombra della società contemporanea. Allenato da suo padre, un giorno vede la propria madre rapita da un misterioso personaggio. Pochi anni dopo il suo villaggio è ridotto in fiamme e un killer uccide suo padre. Indossato il costume del proprio genitore, Kage si iscrive al torneo per vendicarsi di chi gli ha rovinato la vita.



### Sarah Bryant

Data di nascita: 4 luglio 1973; Sesso: Femminile; Altezza: 1.73 m; Peso: 55 kg; Lavoro: Studentessa universitaria; Nazionalità: USA; Tecnica di combattimento: Sekken-do/Jet Kune Do.

Sorella minore di Jacky, animata da una grande curiosità, Sarah iniziò a investigare sulle cause dell'incidente automobilistico di suo fratello, finendo poi rapita da una misteriosa organizzazione segreta. Sottoposta a ipnosi e con le proprie capacità incrementate da questa forma di controllo, è stata mandata al torneo di VF2 per uccidere Jacky.



### Jacky Bryant

Data di nascita: 28 agosto 1970; Sesso: Maschile; Altezza: 1.82 m; Peso: 75 kg; Lavoro: Pilota Indy Car; Nazionalità: USA; Stile di combattimento: Sekken-do/Jet Kune Do.

Fratello maggiore della famiglia Bryant, Jacky è il fratello di Sarah. Coinvolto in un terribile incidente durante una corsa automobilistica, passa due anni di riabilitazione salvo poi scoprire l'esistenza di una misteriosa organizzazione all'origine dei suoi mali. Nel frattempo, sua sorella è misteriosamente scomparsa: da qui la decisione di iscriversi al torneo di VF2 per risolvere i misteri che lo circondano.



### Shun Li

Data di nascita: 2 gennaio 1912; Sesso: Maschile; Altezza: 1.64 m; Peso: 63 kg; Lavoro: Erborista; Nazionalità: Cina; Stile di combattimento: Sui-ken/Drunken Fist.

Proveniente dal nord della Cina, considerato da molti un saggio, ha alle spalle un passato di insegnante di arti marziali, seppure non di successo per lo scarso rapporto che sempre avuto coi propri studenti. Un giorno, bevendo con gli amici, sente del successo che sta avendo un suo ex-allievo (Akira), cosa questa che gli fa decidere di iscriversi immediatamente al torneo di VF2 nonostante le suppliche di non farlo da parte dei propri conoscenti.



### Lion Rafale

Data di nascita: 24 dicembre 1979; Sesso: Maschile; Altezza: 1.71 m; Peso: 61 kg; Lavoro: Studente Liceale; Nazionalità: Francia; Stile di combattimento: Toruken/Seven Stars Mantis Fist.

Nato in una delle più ricche famiglie francesi, produttrice di aerei così come di armi militari, Lion ha praticato il Toruken fin da piccolo come parte della propria educazione. Insofferente del pressante presenza paterna, accetta la proposta del suo genitore di vincere il torneo di VF2 per liberarsi dal controllo del padre e divenire padrone del proprio destino.

# ATAK

livelli, lo stesso potei notare come allora mancasse quel feeling che aveva reso grande il coin-op: le prese erano molto meno facili da realizzare, i colpi andavano comunque a segno anche se dati non proprio al momento giusto e, più in generale, le distanze non venivano rispettate correttamente. Insomma, una mezza delusione. Alla Sega sono però persone intelligenti e, dopo aver fatto tesoro di questa esperienza, hanno deciso di tornare alla carica con la

Quella che vedete è una delle prese più spettacolari del gioco: inutile dirlo, Akira ne risentirà non poco quando ricadrà a terra...



conversione di Virtua Fighter 2, che si prospetta come il miglior titolo di questo genere mai apparso su PC. Inutile dire quindi che, non appena ho saputo che la versione finale della conversione PC era questione di pochi giorni, ho preso il primo aereo per Londra e sono andato a trovare gli amici della Sega per testare il gioco: non propriamente economico, lo ammetto, ma d'altronde le esclusive le si ottengono anche in questo modo...

Dopo tante disquisizioni, è allora giunta l'ora di cominciare a fare sul serio e di parlare delle varie opzioni tra le quali vi troverete a scegliere una volta caricato il gioco.

La prima (e la più ovvia), è la modalità Arcade, attraverso la quale potrete iniziare a disputare il torneo vero e proprio contro il computer fino a giungere al boss finale, un essere di metallo liquido di nome Dural. Gli avversari che dovrete battere in tutto saranno 10, e vi assicuro che non sarà facile. Qualora poi vi sentiste particolarmente forti, potrete sempre sfidare il computer con l'Expert Mode, una modalità nella quale il computer si comporterà quasi come un essere senziente, dato che si ricorderà i vostri pattern d'attacco usati nelle vostre sessioni in Arcade Mode e in VS Mode e le ritorcerà contro di voi, parlando e contrattaccando quasi fosse capace di prevedere ogni vostra mossa. In questo caso sarà necessaria la capacità di variare, di improvvisare e di cogliere il computer alla sprovvista, ma non sarà certo facile. Se poi vi sentiste veramente i ras del quartiere e voleste stabilire una volta per tutte la vostra supremazia, potrete sempre ricorrere al Ranking Mode, che vi permetterà di stabilire una vera e propria graduatoria in base a una serie di incontri casuali proposti dal computer.

Qualora preferiste invece confrontarvi con un essere in carne e ossa, potrete sempre ricorrere al suddetto VS Mode, opzione questa che non può mancare in un picchiaduro che si rispetti. Già, ma che fare se il vostro amico abita lontano da voi e non può venire a casa vostra?

In questo caso potrete usare la funzione Multiplayer, una vera e propria novità in questo settore dell'intrattenimento videoludico: in altre parole, potrete connettervi via rete (LAN, SPX/IPX), Internet (TCP/IP), modem e seriale, e sfidare una persona a distanza.

Molto interessante risulta essere la Team Battle Mode, nella quale potrete far scontrare tra loro delle squadre composte da 3 o 5 combattenti: le modalità sono giocatore contro giocatore, giocatore contro computer e computer contro computer (in questo caso vi limiterete a guardare una battaglia gestita dalla CPU). Manco a farla appo-



Ecco Pai volteggiare acrobaticamente sulle spalle di Kage: lo scenario che ho scelto è quello subacqueo di Dural.



Wolf fa della lotta corpo a corpo il suo punto di forza e, ovviamente, le sue prese sono particolarmente dolorose. Indovinate che fine sta per fare Akira?

sta, quest'ultima variante ricorda molto da vicino la Watch Mode, nella quale non dovrete combattere contro un orologio bensì godervi il vostro ruolo da spettatori passivi.

Un'altra cosa che si nota osservando le modalità di gioco presenti in VF2 è che se dapprima la Sega cercava di convertire alla meglio i suoi successi per console, ora, al contrario, si permette addirittura di aggiungere delle funzioni originariamente non previste: è il caso del Portrait Mode e del Playback Mode, con la prima che permette di disporre in un portfolio di bellissime immagini di ogni singolo personaggio corredate da informazioni e dati tecnici (per i veri esaltati!) e la seconda che invece consente di rivedere comodamente gli incontri appena disputati, alla stessa stregua di un videoregistratore.

Insomma, già leggendo queste righe credo che avrete notato come VF2 sia un picchiaduro con delle ambizioni più che concrete a diventare il numero 1 nel proprio settore: se poi ci riesce o meno, lo potrete scoprire solo leggendo il box di commento finale...

Stefano Silvestri

## H A R D W A R E

Essendo la conversione di un gioco per il Sega Saturn, ovviamente non si devono attendere delle richieste di sistema particolarmente contenute: per questo motivo, per ottenere dei risultati solamente accettabili si deve disporre di almeno un Pentium 90 con 16 MB di RAM, mentre per potersi cominciare a godere seriamente VF2 sarà meglio possedere un P166, meglio se con 32MB di RAM. Come già detto, il gioco è peraltro pienamente configurabile, il che significa che, in caso di necessità, potrete far andare il titolo della Sega in modalità Model2 (che emula l'hardware originario del cabinet), disponendo quindi di una finestra leggermente ridotta rispetto al pieno schermo: questa opzione si rivela particolarmente importante per recuperare il giusto frame-rate, variabile questa a mio avviso importantissima in un picchiaduro e che dovrete ricercare a ogni costo, anche a discapito della resa grafica. Un altro metodo per guadagnare in fluidità è agire sulla definizione dei fondali, non troppo importanti in un gioco di questo tipo ma capaci di drenare preziose risorse di sistema: un abbassamento di tale parametro in VF2 non comporta particolari rinunce, eccezion fatta per le texture del ring su cui si combatte, che diverranno piuttosto sgranate. Chiudo quindi segnalando che Virtua Fighter 2 gira solamente sotto Windows 95 e che richiede necessariamente le librerie grafiche DirectX 3.0.

# REVIEW

PC

Basato nella sua incarnazione per coin-op su un potente processore capace di gestire migliaia di poligoni renderizzati,

al momento del suo lancio Virtua Fighter è stato uno dei giochi più avanzati del mondo. Virtua Fighter II è la degna evoluzione del suo antenato, capace se possibile di spingersi anche oltre con dei miglioramenti che hanno riguardato tanto la grafica che il gameplay.

VF2 è un picchiaduro dove due contendenti si affrontano a mani nude fino al knock-down dell'avversario: in questo sta forse la vera differenza tra i vari Street Fighter, Mortal Kombat e Time Warriors, titoli molto fantasiosi nei quali i protagonisti si possono affrontare a suon di fireball, arpioni, lame, spade, raggi congelanti e quant'altro possiate immaginare. Nel gioco della Sega, invece, si ha l'impressione di star facendo sul serio, il che non è poco.

Volendo poi tralasciare qualsiasi discorso di natura prettamente grafica, variabile questa nella quale Virtua Fighter dapprima e Virtua Fighter 2 poi hanno sempre eccelso nei confronti dei loro combattenti, un'altra grande differenza rispetto alle due altre succitate pietre miliari nel campo dei beat'em-up è sempre consistita nella facilità d'utilizzo. Niente più assurde evoluzioni tra joystick e tasti, ma combinazioni eleganti e semplici al tempo stesso, capaci di ricreare, per quanto possa sembrare difficile da credere, le movenze dei veri maestri di arti marziali.

Tutto ciò, appannaggio finora di coin-op e console, è ora diventata realtà anche per PC. Non solo: finalmente, la grafica cubettosa di VF1 ha lasciato spazio ai personaggi ombreggiati e renderizzati di VF2, migliorando quindi di fatto ciò che già era un eccellente prodotto, ma soprattutto la precisione dei movimenti è ora diventata realtà anche per noi possessori di home computer.

Finalmente si ha l'impressione di avere il pieno controllo della situazione, e l'unica variabile che potrebbe frapporti da voi e il pieno appagamento è legata al frame-rate, mediamente buono a patto però di possedere un computer discretamente potente: sia ben chiaro, non siamo affatto ai livelli di Wipeout 2097, ma comunque il P90 richiesto nella press-release diventa veramente il requisito di sistema minimo. Non a caso, i risultati migliori li si ottengono con un P166, per quanto va comunque detto che la grafica di VF2 è totalmente configurabile, il che significa che prima o poi la soluzione adatta alle proprie esigenze la si riesce senz'altro a trovare.

Per il resto, non c'è molto altro da dire: la giocabilità è decisamente soddisfacente, le mosse sono veramente tante (oltre 1200 in tutto) ma mai difficili da portare a termine, e il divertimento è garantito. Tale giudizio va poi ulteriormente elevato qualora non si sia dei lupi solitari e si abbia la possibilità di giocare in doppio. La longevità, limitatamente ovviamente al genere di giochi che si sta recensendo, è particolarmente alta, vuoi per l'alto numero di giocatori, vuoi per il livello di difficoltà generale piuttosto impegnativo, vuoi ancora per l'intelligenza artificiale che impara piuttosto velocemente le vostre combo fino a contrattaccare con relativa facilità. Insomma, non durerà forse tanto quanto Mortal Kombat 3, ma d'altronde VF2 è più una simulazione che un semplice beat'em-up, cosa questa che significa che dal giocare e basta al padroneggiare veramente la situazione, di tempo ne passa.

Riassumendo, allora, Virtua Fighter 2 è a mio avviso il miglior picchiaduro mai apparso su PC: se vi piace il genere e possedete un computer piuttosto potente, vi consiglio di valutarne seriamente l'acquisto.





# ROMA CHE GIOCA

*giochi, hobbies e tempo libero*

**PALAEUR  
23-26  
OTTOBRE  
1997**

*Comune di Roma  
Regione Lazio*

Romachegioca è  
Una scarica di puro divertimento:

**Elettronico con:**

100 PC per videogiochi  
Console  
Internet

**Musica con:**

Gruppi dal vivo  
Karaoke... in gruppo  
Spettacoli ed animazione  
...Discoteca serale nel parterre!!!

**Sport con:**

Arrampicata Sportiva  
Ping Pong  
Arti marziali  
Tiro con l'Arco  
...Altri ancora

**Giochi da tavolo di:**

carte  
Tridimensionali  
Di ruolo

**Tornei di:**

Biliardo  
Scacchi  
Trial indoor  
Videogiochi  
Magic  
Wargame

**Ed altro ancora:**

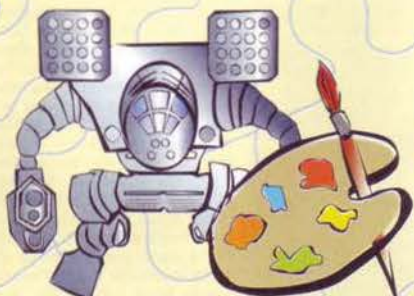
Dibattiti, Novità, Modellismo, Cinema... e  
tanto divertimento assicurato!!!



**MUSICA  
SPETTACOLO  
DISCOTECA**



**LIBRI  
CINEMA  
TEATRO**



**HOBBIES  
GIOCHI DA TAVOLO**



**VIDEOGIOCHI  
INTERNET  
MULTIMEDIALI**



**SPORT**

**olivetti**  
personal computers

**CM**  
Computer  
Market

ASSOCIAZIONE  
NAZIONALE  
  
ANIMATORI  
TURISTICI  
RICREATIVI  
E SOCIALI

**RTL**  
102.5  
HIT RADIO



FONOPOLI  
  
CENTRO IDEE IN MOVIMENTO





SIERRA

# PRO-PILOT

THE COMPLETE FLIGHT SIMULATOR

# VOLARE OH OH!



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

La sensazione è proprio quella!!  
**SIERRA PRO PILOT** vi invita ad un corso completo di volo, iniziando con un CESSNA 172 per passare poi a velivoli più impegnativi fino a conseguire un vero e proprio diploma di volo virtuale!

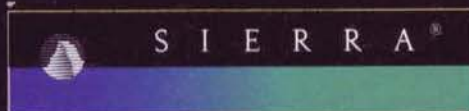
## CD-ROM

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

### REQUISITI TECNICI:

PENTIUM 90,  
16 Mb DI RAM,  
100 Mb LIBERI SU HD,  
LETTORE CD-ROM 2X,  
SVGA 640X480, 256 COLORI,  
SCHEDE SONORA  
COMPATIBILE WINDOWS.

£ 99.900



Numero Verde  
167-821177

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



IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP

# DUNGEON

NESSUNO USCIRA' VIVO DA QUI!

...se non è la fame o la sete,  
 saranno le trappole mortali,  
 gli archi, gli zombi, gli  
 scheletri guerrieri, i  
 draghi giganteschi, i  
 ragni giganti, i negro-  
 manti o addirittura le  
 mummie o il diabolico  
 Barone Sukumvit a  
 fare in modo che  
 restiate "per sempre"  
 nelle spaventose prigioni  
 del fantastico mondo 3D di  
 DEATHTRAP DUNGEON, nato  
 dalla fantasia di Jan  
 Livingstone.

## CD-ROM

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:  
WIN. '95, 8 Mb RAM, SVGA,  
LETTORE CD-ROM 2X,  
SUPPORTA LE MAGGIORI  
SCHEDE SONORE,  
MOUSE E JOYSTICK.

£ 99.900

EIDOS  
INTERACTIVE



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

Numero Verde  
167-821177

EMASCHI SONO RE... TRASPETTIVI... DELFT

# THE TONE REBELLION

Mai il Silvestrone avrebbe pensato di partorire uno degli epitaffi più belli della storia, ma del resto è noto che le frasi celebri sono state pronunciate senza una vera e propria coscienza di sé e del proprio carisma. Decisamente questa settimana non passerà indimenticata: tanto per cominciare, lunedì è stato caratterizzato da un bel colpo del trino il quale, giusto per ricordare chi comanda, mi ha folgorato la motherboard, lasciandomi nella malinconia per sette giorni esatti (chiaramente il mio fornitore non c'era: partito per il servizio civile); quindi, ho trascorso quattro serate consecutive in redazione, con un progressivo imbruttimento di cui non mi sono ancora pienamente ripreso. A parte queste facezie, dal punto di vista videoludico non posso che dichiararmi soddisfatto: dopo mesi caratterizzati da quintalate di titoli appena discreti, finalmente hanno fatto la loro comparsa numerosi giochi di gran classe, fra cui questo Tone

**Domanda da dieci milioni di dollari: cosa ha esclamato il Silvestri dopo aver perso per 15 a 14 a Puzzle Fighter Turbo, in un match durato due ore e mezza e finito alle sei e un quarto di mattina? "E adesso, a letto in batta!"**

Rebellion di cui mi accingo a parlarvi (in verità avevo progettato un'introduzione molto più flambé, ma Max mi ha richiamato all'ordine e mi tocca ubbidire). Immaginate un mondo in cui quattro fazioni non fanno altro che guardarsi in cagnesco dalla mattina alla sera; immaginate un mondo in cui comunicare con i clan non è un'operazione semplice come alzare la cornetta e parlare. Immaginate, infine, un demone assatanato di sangue il quale, anziché trastullarsi negli inferi insieme ai suoi servi, decide di rompere le uova nel paniere agli altri esseri viventi; se avrete immaginato tutte queste cose, potrò fare a meno di parlarvi della trama di Tone Rebellion e questo non deriva tanto dalla mia pigrizia, quanto dal fatto che le note in mio possesso sono estremamente scarse e dilungandomi oltre su particolari oltretutto non rilevanti, correrei il rischio di rendermi protagonista di falsità e calunnie per le quali dovrei in seguito rispondere di fronte al sacro consiglio redazionale. A dire il vero, la mancanza di un manuale mi ha penalizzato moltissimo durante le prime ore di gioco, dal momento che Tone Rebellion non è certo uno di quei titoli caratterizzati da una notevole immediatezza e semplicità dello schema alla base di tutto; fortunatamente mi è venuto in soccorso Doug Jones (l'ecclettico PR della Virgin) il quale, in quasi un'ora fitta di spiegazioni, ha saputo per lo meno fornirmi le nozioni indispensabili per progredire in modo autonomo nelle difficilissime sessioni di gioco.

All'inizio della partita venite chiamate ad alcune scelte che definirei classiche per un gioco con molti elementi gestionali come questo Tone Rebellion: livello di difficoltà, dimensione dello scenario in cui si svolgeranno le vicende e tribù da guidare al trionfo. Ciascuna tribù ha precise caratteristiche di cui si dovrà

Abbiamo appena liberato un passaggio che ci consentirà l'accesso a un'altra isola: notate la piccola mappa rettangolare, che indica il nostro completo predominio sul territorio circostante.



In questa immagine potete notare alcuni schiavi (non proprio...) che, come le migliori api operaie, raccolgono della preziosa sostanza e la portano nel nostro edificio principale.



La nuova isola è eccezionalmente difesa dai mostri del Leviatano e stiamo letteralmente sudando otto camicie (l'ottava è dovuta al massacrante caldo redazionale) per combinare qualcosa di buono.

In questa schermata vengono presentate le caratteristiche e la storia delle varie tribù che potremo guidare nello scontro contro il Leviatano.



# THE TONE REBELLION

necessariamente tenere contro nel corso delle partite, ma a dire il vero le differenze non mi sono sembrate, all'atto pratico, tali da influenzare in modo marcato la tattica da adottare per arrivare al trionfo; anzitutto, gran parte delle unità sono identiche e il discorso è analogo per le costruzioni disponibili. Solo nel prosieguo della partita, quando si incominceranno a utilizzare talismani e similari, ci si accorgerà che effettivamente le tribù differiscono fra di loro; dopo questo breve flash sulle caratteristiche del gioco direi che è il caso di andare con ordine e

infine, è usato per creare incantesimi.

Ciascuna sostanza si rende disponibile non appena viene scoperta una sorgente; naturalmente, sono necessarie delle strutture per attingere alcunché dalla preziosa fonte, per cui sarà nostra primaria cura quella di garantirsi un numero sufficiente di edifici al fine di non rimanere mai nella classica situazione critica per la quale, di fronte a un attacco del nemico, non siamo in grado di rispondere adeguatamente a causa della debolezza delle nostre linee difensive. Una volta costruito tutto quello che ci serve, siamo pronti per dotarci di un esercito il più efficiente possibile e, a tal fine, è necessa-



Come potete vedere, siamo riusciti a garantirci il completo predominio sull'isola di partenza; siamo pronti per conquistare nuovi territori.



Una parte delle nostre unità è impegnata nella costruzione di un centro di arruolamento per i migliori soldati della tribù; l'operazione è piuttosto lunga, ma alla fine potremo cominciare a disporre di unità estremamente agguerrite che dovranno essere utilizzate sia per la difesa del territorio che per gli attacchi contro il temibile avversario.

cominciare a parlare della partita vera e propria. Il concetto primario di cui si deve tenere conto in ogni momento è quello delle risorse, le quali rendono possibile lo sviluppo della propria civiltà, la costruzione di edifici e l'arruolamento di nuovi soldati. In tutto vi sono tre differenti tipi di materiali (termine piuttosto improprio per definire quelle che potrebbero essere chiamate materie prime): il primo è utilizzato per costruire edifici, ripararli, potenziarli, come pure teletrasportarli da un'isola all'altra; il secondo è riservato agli affari militari: arruolamento di truppe, armi e via dicendo. Il terzo,



Ecco un interessante tête a tête fra un nostro guerriero e uno del Leviatano; l'esito è del tutto scontato, dal momento che i soldati del nemico possono essere solo sconfitti solo da una squadra di almeno tre unità, a meno che non si disponga di potenti incantesimi da utilizzare nella battaglia.

Una nuova isola si è liberata e stiamo velocemente iniziando l'opera di espansione.

nuovi nodi, ossia luoghi sui quali è possibile costruire qualcosa.

Questa fase della partita potrebbe sembrare abbastanza semplice, ma come tutti gli amanti dei giochi gestionali di questo tipo sapranno, le insidie si nascondono numerose dietro ogni scelta: all'inizio viene subito la tentazione di espandersi a più non posso, ottenendo in tal modo l'accesso a nuove preziose risorse in grado di velocizzare notevolmente la costruzione di nuovi edifici e l'ampliamento del proprio esercito; dopo le prime mazzate sulle gengive (che nel mio caso sono state un po' troppo numerose), ossia i devastanti attacchi dei mostri guidati dal Leviatano, ci si rende conto che in Tone Rebellion è necessario pianificare attentamente le proprie mosse. In sostanza, si deve bilanciare in modo ottimale l'espansione (come ho già detto, fondamentale per ottenere nuove risorse) e l'arruolamento di nuovi guerrieri nelle proprie fila.

Di tanto in tanto vi imbatterete in alcuni talismani, od oggetti magici che dir si voglia: chiaramente, il vostro compito primario sarà quello di impossessarsene in modo da riuscire a utilizzarli al momento opportuno. Infatti, qualora riuscirete a trovare la combinazione appropriata fra due di essi, disporrete



D'accordo, questa foto è sostanzialmente analoga alle altre presenti in queste tre pagine, ma è colpa mia se il 99% del gioco si svolge in schermate simili a queste?

di un nuovo incantesimo che vi permetterà, tanto per fare alcuni esempi, di curare istantaneamente le vostre truppe, riparare i propri edifici, darvi una sana dose di carisma mediante un attacco sferrato ai nemici che aspettano la zona che si trova nelle vostre vicinanze e via dicendo. Alcuni di questi talismani vi consentiranno di accedere a dei passaggi trans-dimensionali fra un'isola e l'altra: una volta ottenuto l'accesso, avrete a disposizione una nuova isola, dalle caratteristiche molto simili a quella che avete appena occupato (non necessariamente in toto: i passaggi sono sparsi casualmente sul territorio). Sostanzialmente, il problema principale sarà rappresentato dal fatto che il territorio risulterà già

occupato dal Leviatano, per cui non potrete pensare di giungere sul posto e comportarvi da padroni. Tanto per cominciare, potrete tentare di trasferire alcuni guerrieri nella nuova isola, ma ai livelli avanzati occorre un numero spropositato di soldati per avere la minima probabilità di successo: i mostri, infatti, sono talmente agguerriti e numerosi da poter polverizzare chiunque in un batter d'occhio. Indubbiamente, questa fase risulta assai divertente, dal momento che in tali circostanze occorre ponderare molto attentamente qualsiasi mossa: prima di tutto ci si deve garantire la libertà di movimenti in una piccola porzione dell'isola; successivamente, è opportuno trasferire alcune delle proprie costruzioni nel nuovo territorio, servendosi a tale scopo delle risorse accumulate in precedenza. Qualora rimaneste inopinatamente a corto di materie prime, potreste trovarvi nella spiacevole situazione di non poter più alimentare il vostro attacco con nuovi



Grazie alle numerose unità presenti, il processo di costruzione di un nuovo edificio è portato a termine molto velocemente; un attacco del Leviatano è sempre possibile, per cui faremo bene a garantirci quanto prima una buona difesa del territorio.

Il Leviatano si è espanso indisturbato su quest'isola e il territorio pullula di mostri e bestioline di ogni genere.



guerrieri e sareste in tal caso costretti a ricominciare le operazioni da capo. È opportuno sottolineare che solo voi potete viaggiare da un'isola all'altra; in altre parole i passaggi via via liberati non sono utilizzabili dai mostri del Leviatano, per cui è possibile dotarsi di un grandioso esercito su un'isola e solo successivamente portarsi all'assalto di un nuovo territorio.

La chiave di tutto è rappresentata dalla presenza di alcuni oggetti, i cosiddetti glyphs, i quali sono in grado di darci il potere necessario a scontrarci col Leviatano; una volta venuti in possesso di tutti i glyphs, che contengono nuove conoscenze in grado di rendere disponibili nuove strutture e nuovi tipi di unità, sarete finalmente pronti per lo scontro finale, ovviamente molto più duro dei precedenti. Giunti a questo punto, siete pronti per la sentenza finale?

Mauro Bossetti



Contrariamente a quanto avviene in gioco simili a questo, in Tone Rebellion per manovrare le unità occorrerà innanzitutto selezionare la costruzione alla quale esse fanno riferimento; solo a questo punto sarà possibile impartire l'ordine più opportuno.

## PC

Dovendo essere sinceri, Tone Rebellion è un gioco che, sebbene abbia un fascino assolutamente degno di nota in virtù

dell'assoluta inaccessibilità che caratterizza le prime partite, alla fin fine si è rivelato un po' al di sotto delle aspettative. Il bello dei giochi gestionali (termine alquanto improprio per definire questo titolo, ma perdonatemi l'imprecisione) è rappresentato dal fatto che l'avversario progredisce parallelamente a noi, per cui molto spesso il tutto si risolve in una eccitante lotta contro il tempo, nella quale occorre ponderare esageratamente ogni propria mossa. In Tone Rebellion questo avviene solo parzialmente, dal momento che le isole sono praticamente separate le une dalle altre e solo noi abbiamo l'accesso simultaneo a quelle appena scoperte; in altre parole, una volta conquistata un'isola è sempre possibile dedicarsi unicamente alla creazione di un esercito formidabile, agendo completamente indisturbati. Solo una volta diventati imbattibili potremo decidere di dedicarci a una nuova isola; non fraintendetemi: il gioco è addirittura fin troppo difficile, ma la presenza di veri e propri compartimenti stagni, cioè le isole, mi ha a dir poco indispettito e influenzato notevolmente il mio giudizio finale.

Dal punto di vista tecnico lasciatemi esaltare la gloriosa colonna sonora, assolutamente eccezionale (320 mega di file wav vorranno dire pure qualcosa!), mentre per quanto riguarda la grafica non me la sento di esprimere un giudizio molto positivo: una maggiore rifinitura nei particolari sarebbe stata sicuramente gradita.

La giocabilità è penalizzata notevolmente da un'interfaccia a dir poco criminale e un manuale indecoroso che complica moltissimo le cose, soprattutto nelle prime partite in cui si fatica davvero molto a comprendere a fondo lo schema di gioco.

Alla fine del discorso, malgrado i punti negativi che era quantomeno doveroso sottolineare, direi comunque che questo Tone Rebellion vale il suo prezzo: il gioco è decisamente intrigante e lo consiglio vivamente agli amanti del filone.

## H A R D W A R E

Siamo al succo del discorso: non preoccupatevi, potrete giocare a Tone Rebellion anche con un Pentium 75 e 8 mega di memoria; per quanto riguarda il resto, tutto insieme da bravi, sono necessari una trentina di mega di hard disk, una scheda sonora, una scheda grafica e tante altre belle cose.



# SEARCH AND RESCUE

**IL PIU' REALISTICO SIMULATORE DI ELICOTTERO MAI REALIZZATO**



**ESTREMO REALISMO**  
**12 SUPER-ELICOTTERI**  
**PIU' DI 40 MISSIONI DI SALVATAGGIO**

**GRAZIE ALLA CONSULENZA DI PILOTI PROFESSIONISTI IMPEGNATI IN VERE MISSIONI DI SOCCORSO E' STATO RIPRODOTTO UN VASTO NUMERO DI AZIONI ESTREMAMENTE REALISTICHE, SPECIFICHE PER OGNI TIPO DI ELICOTTERO SELEZIONATO.**

**FRA LE ALTRE:**

- PORTATE IN SALVO I PASSEGGERI COINVOLTI IN UN NAUFRAGIO.
- RECUPERATE I SUPERSTITI DI UN AEREOPLANO PRECIPITATO SULLE MONTAGNE.
- BLOCCATE LA FUORIUSCITA DI GREGGIO DA PETROLIERE IN FIAMME E SALVATE L'EQUIPAGGIO IMPRIGIONATO.
- INTERVENITE PRIMA CHE UN REATTORE NUCLEARE ESPLODA.
- INSEGUITE ELICOTTERI IN FUGA SULL'AUTOSTRADA CON A BORDO DEI LADRI.



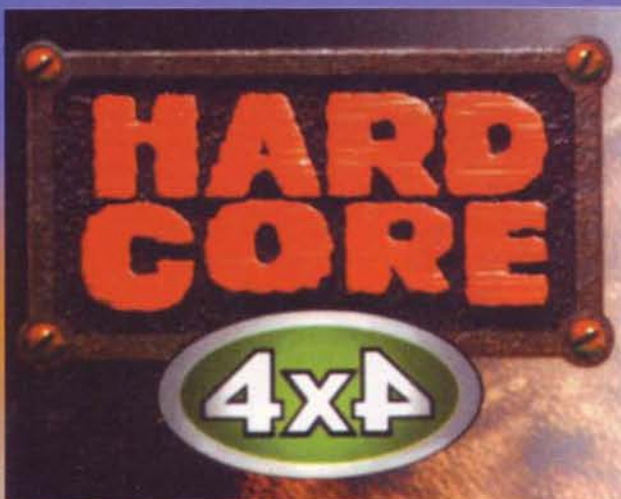
**Software&co**

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



**PC CD-ROM**  
**MANUALE IN ITALIANO**





**Avete progettato di effettuare i vostri viaggi a bordo di una lussuosa berlina? Non disdegnate di imitare il Bossetti mentre scorrazza per Milano con la sua carismatica Panda? Lasciate perdere: il camion è il mezzo che vi si addice.**

lunga i giochi nei quali occorra penellare ogni curva alla perfezione, con probabilità di interferenza di un

avversario piuttosto scarse: in tal modo, uno scontro è un mero diversivo che non diventa comunque la regola. In Hard Core 4x4 le cose stanno diversamente, dal momento che, a cominciare dagli attimi successivi alla partenza, non si contano nemmeno le volte in cui dobbiamo, nostro malgrado, modificare la traiettoria per non rischiare di impastarci contro una parete o contro un avversario: il nostro camion è virtualmente indistruttibile, ma è chiaro che una collisione rappresenta pur sempre una perdita di tempo; pertanto, dovremo fare del nostro meglio per zigzagare fra gli altri concorrenti i quali, al livello di difficoltà più basso, sono let-

[Taglio per pure ragioni di spazio un lungo inserto in cui il Bossetti enarrava le sue sanguinose vittorie a Super Puzzle Fighter 2 - tutto vero, per carità. Le sconterà tutte, state tranquilli... NdMax].

A differenza di Trucks, in Hard Core 4x4 non si devono portare a termine missioni più o meno difficili al fine di guadagnare un po' di denaro, dal momento che qui tutto ciò che occorre fare è disputare un campionato (o una gara singola) e affermarsi quali migliori piloti in circolazione. Lo schema è dei più classici: oltre ai normali tracciati, su cui è possibile gareggiare anche percorrendoli al contrario, sono presenti piste nascoste (di cui si conosce comunque il nome) che si renderanno disponibili, indovinate un po', dopo i primi trionfi.

Una volta scesi in pista ci si rende immediatamente conto di come la mancanza di un qualsivoglia bonus si faccia sentire pesantemente: è ben vero che è possibile attivare il cosiddetto turbo per un numero limitato di volte (e in tal caso la velocità del proprio veicolo aumenta sensibilmente, rendendo notevolmente più difficile la sua padronanza), ma oltre a ciò non aspettatevi di trovare sulla pista armi o potenziatori di vario tipo; in altre parole, dovrete fare affidamento solamente sulle vostre abilità di guida o, in alternativa, sul vostro carisma. Il terreno, a prescindere dalla pista nella quale vi troverete, è a dir poco accidentato e senza le poderose sospensioni che vengono installate sul veicolo vi ritrovereste a piedi nel giro di pochi istanti. Sostanzialmente, è proprio questa la difficoltà del gioco: poiché si toccano velocità di punta irrisorie rispetto a quanto siamo abituati (a sessanta chilometri orari la mia Panda arriva in seconda, anche se col pistone che si mette a imprecare e con la carrozzeria che vibra in modo tale da far digerire anche un rinoceronte), è chiaro che non verremo mai sorpresi da una curva a gomito; tuttavia, potendo incontrare dei veri e propri promontori a ogni angolo della strada, non capita di rado di ribaltarsi completamente a causa di un "sassolino" che non abbiamo tenuto nell'adeguata considerazione. Oltre a ciò, gli avversari non se ne stanno certo con le mani in mano e le sportellate non si contano nemmeno; personalmente, preferisco di gran



Ci troviamo alla base di un camion piuttosto stretto e stiamo faticosamente cercando di raggiungere il nemico (e il nasino si allunga...).

teralmente imbizzarriti e sembrano un Max a Micromachines (in altre parole: il peggio... Lo so, Max, è dura sopportare tutti questi beffeggiamenti dal Bossetti, ma dovrete convenire con me che un lustrino fa avresti avuto sicuramente un carisma tale da affermarti sul campo e non solo sulla carta stampata)[Avete una pallida idea di quello che devo sopportare? NdMax].

Le piste sono davvero molte e i tipi di gara pure: come ho già detto, è possibile disputare un campionato percorrendo tutti i tracciati in senso inverso, ma oltre a ciò mi permetto di citare anche la gara contro un amico, in un head to head che può servirsi anche dello split screen; personalmente, ritengo quest'alternativa un palliativo per coloro i quali non dispongono di un modem e di due copie del gioco: l'area visibile è talmente limitata da rendere ancora più problematico il controllo del mezzo.

Prima di concludere, aggiungo queste ultime righe in fase di correzione. La serata, di cui ho già avuto modo di parlare



Bella immagine, ma mi si deve spiegare una cosa: poiché la telecamera è collocata dietro il nostro veicolo, per quale motivo nel momento in cui questo rotolerà a casaccio a causa di un ostacolo, anch'essa seguirà in parte le sue evoluzioni? Mistero del carisma.

Split screen! Personalmente, ritengo che il multiplayer su un solo computer sia stato divertente solo ai tempi di Lotus Esprit Turbo Challenge per Amiga, ma voi fate un po' come vi pare.



# REVIEW



Ammirate quei due beduini mentre osservano basiti una specie di furgoncino che, pur non disponendo di un semiasse o di qualcosa in grado di congiungere le ruote al resto del veicolo, riesce tranquillamente a macinare chilometri su chilometri.

nel corso dell'articolo, si è conclusa per Max in modo ancora più catastrofico del previsto e il nostro caro direttore si è dovuto esibire in scuse, a giustificazione della sua netta inferiorità, che in confronto alle tirate fuori ai tempi di Micromachines avrebbero potuto fare prova piena nelle aule dei tribunali. [Questa l'ho lasciata, ma io non dimentico... NdMax].

Mauro Bossetti

## PC

LCiò che prevedevo si è verificato fin troppo presto: mi riferisco al fatto che, con l'avvento delle 3DFX, anche i programmato-

ri più impediti si sentano in dovere di sfornare titoli che, altrimenti, non avrebbero alcun senso di esistere. In Hard Core 4x4 è possibile scegliere sia la risoluzione (da 320x200 a 1024x768) sia il numero dei colori (256 o 65000), ma sul mio Pentium 200 con scheda grafica al vertice della categoria (non mi riferisco alla 3DFX, a 640x400x65k si ottengono circa 6 fotogrammi al secondo; per fortuna, impostando una profondità di colore a 8 bit le cose migliorano notevolmente, ma ditemi voi se questo è possibile. La 3DFX garantisce una fluidità eccellente, ma la qualità della grafica è pressoché la stessa della versione "normal"; in altre parole: come sborsare oltre quattrocento mila lire per far guadagnare la pagnotta a pseudo-programmatori.

Non è finita: Hard Core 4x4 è tecnicamente quanto di più approssimativo si possa immaginare (quasi quanto Axelerator); la telecamera ballonzola a caso sullo schermo e durante ogni "rimbalzo" del nostro veicolo sulle asperità della strada (evento peraltro frequentissimo), si perde letteralmente il controllo del mezzo, dal momento che le riprese vengono effettuate in maniera estremamente confusa, come se a inquadrare la scena fosse un regista ubriaco. Durante i testacoda o i ribaltamenti il problema è lo stesso: purtroppo non è possibile includere un breve filmato su queste pagine, ma sappiate che i furgoncini si comportano nella maniera più assurda, per cui rimbalzano a casaccio sul terreno o, addirittura, sulle pareti, si rotolano e si rimettono in posizione come se niente fosse...

## HARDWARE

Se non avete una supermacchina, potrete utilizzare solamente la bassa risoluzione, oppure la 640x400 a 256 colori (di più non se ne parla).



# WHEELS SUPER

DIRETTO DA  
CLAUDIO BRAGLIA

E-mail: [bragliax@mail.itc.it](mailto:bragliax@mail.itc.it)

## Non c'è paragone!

Un modo nuovo di confrontarsi con il mondo delle due ruote. Una capacità di analisi unica e al di sopra delle parti. Una finestra sul mondo del motociclismo come lo vogliono i motociclisti.

SuperWHEELS ogni mese in edicola con:

### IPERPROVE

Le comparative e le prove più approfondite e complete delle moto più interessanti sul mercato.

Con rilevamenti realizzati tramite strumenti all'avanguardia

### TECNICA

Tutto sulla ciclistica

### SCOOTER

Le novità e le prove

### GARE

Informazioni, notizie e curiosità

### TEST

Accessori, caschi, tute...

Inoltre punti di ritrovo, prove in pista, club, rubriche ...



IMACTION

**La New Age della passione motociclistica**





**TU SEI IL CREATORE  
E IL GUARDIANO**

# OUTPOST

## COLONIAL REBELLION

**COSTRUISCI, PIANIFICA, DIFENDI, ATTACCA  
IN TEMPO REALE**

**Colonial Rebellion**

*è azione, strategia,  
astuzia, velocità  
in tempo reale.*

*Costruisci e gestisci la tua  
colonia spaziale, affronta rivolte  
tra i cittadini, competizioni tra  
colonie differenti e catastrofi  
naturali in un gioco che  
offre tantissimo spazio  
alla tua creatività  
e al tuo controllo.*

**CD-ROM**

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:  
WINDOWS '95,  
LETTORE CD-ROM 2X,  
PENTIUM, 8 Mb DI RAM,  
SVGA 840 X 480 256 COLORI,  
SOUNDBLASTER O SCHEDE  
SONORE 100% COMP. WIN.,  
TASTIERA, MOUSE.

**£ 99.900**



SIERRA®

Numero Verde  
**167-821177**

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



# IGNITION



**"E' un giochino ma è divertente!!!"**

**DAL VOSTRO INVIATO** - Devo dire che di solito i viaggi che faccio all'estero sono o per stringere accordi di qualche tipo o per andare a visitare quelle software house che stanno realizzando un gioco degno d'interesse, di modo da scrivere quindi un "work in progress" o una preview da proporre alla vostra attenzione; mai prima d'ora però mi era capitato di essere invitato per una review, dato che le varie case di solito si limitano a inviare i prodotti finiti con manuali di istruzioni (quando va bene) o press-release (quando va male). In questo caso, invece, c'è stata fortunatamente un'eccezione, visto e considerato che mai altrimenti avrei avuto occasione di andare in quel di Norrköping in Svezia, una sorta di paradiso terrestre nel quale mi ripropongo di tornare quanto prima (e non solo per motivi di lavoro).

Ma qual è il motivo di tanto divagare, vi domanderete voi? Ma Ignition, il titolo della miscelata UDS che si candida come uno dei giochi di guida più divertenti di questo nuovo anno (che per me inizia a settembre: il Capodanno al primo di gennaio è una pura convenzione)!

Prendete il classico giochino di guida con visuale dall'alto alla Micro Machine, incrociatelo con Screamer e cosa otterrete? Un arcade dove potrete vincere in tutti i modi tranne che con pole-position, fermate ai box e settaggi aerodinamici, dove sarete impegnati sui circuiti più strampalati di questo pianeta, difficili da percorrere, irti di difficoltà, pieni di scorciatoie e bivi, sui quali sfrecciare fino a 360Km/h prendendo magari sardonamente (© Stefano "Clonazzo Salsiccio-meticcio" Gaburri) a sportellate i vostri antagonisti che vi si affiancano a folle velocità non per spingervi

All'interno del gioco è previsto un cheat per giocare con le macchine in modalità super-deformed: carine, vero?



giù dal burrone, giammai, bensì per salutarvi e porgervi il più caldo benvenuto nel fantastico mondo delle corse: immaginate tutto questo gestito da un engine tridimensionale eccezionale, capace di muovere poligoni con la stessa disinvoltura con la quale mi sono appena perso in una delle frasi più involute della storia e otterrete Ignition, titolo che forse

Ignition è pieno di finezze, non ultime le tracce lasciate dalle ruote quando la strada non dà il massimo dell'aderenza: immaginatevi quindi cosa possa succedere sull'erba di Cape Thor!



Siamo nell'ultimo percorso segreto, ambientato a Tokyo: come avrete modo di vedere, il tracciato cittadino si sviluppa in modo davvero complesso...

Ecco un esempio degli ostacoli "random" che dovrete evitare nel corso del gioco. Nella foto abbiamo due bei massi stile Indiana Jones: fatevi colpire e verrete spiatellati come una frittella...

Quando parlavo di trasparenze e di texture che simulavano nuvole e vapore, mi riferivo proprio a questo...





potrebbe consacrare la software house svedese come la nuova "Milestone" di questo fine secolo nonché segnare il mio definitivo ricovero in una casa di cura per l'ormai sempre più evidente esaurimento nervoso da stress lavorativo che mi affligge.

Tutto ciò attizza le vostre perversioni videoludiche? Sì! E allora sappiate che per poter farci avrete a disposizione ben 11 vetture, delle quali se resta abbastanza spazio parlerò in un qualche box da queste parti (nota dell'ultimo momento: non è rimasto spazio. Sigh!); si va dal maggiolino alla Porsche 911, dal Tir allo School Bus americano giallo canarino (!) e dalla jeep 4x4 alla Ford Mustang della polizia statunitense. Ognuna di queste macchine (piccoline e cicciotte come si conviene) ha le proprie peculiarità, rappresentate da parametri quali grip, velocità di punta, accelerazione e turbo, fattore questo quanto mai importante dato che ognuno dei bolidi tra i quali vi troverete a scegliere sarà appunto dotato di una turbina che lo farà schizzare alle velocità più folli.

Così però come l'abito non fa il monaco, di certo le macchine non fanno un gioco di corse: quello che conta è la presenza di circuiti accattivanti e divertenti da provare, nonché di un engine capace di muoverli con perizia.

Parlando quindi del primo di questi due fattori, faccio presente che con Ignition avremo la possibilità di gareggiare nientemeno che in Islanda, Canada, Florida Keys, Austria, Giappone e Brasile, tracciati questi che metteranno a dura prova le vostre capacità, visto che saranno molto tortuosi, alquanto difficoltosi, pieni di ostacoli contro i quali perdere tempo o addirittura far esplodere la propria macchina, ma tutti (e sottolineo tutti) spettacolari. Molto spesso infatti, durante le prime partite, ci si tende a distrarre dal gioco concentrandosi sulla marea di particolari che abbelliscono ogni singolo percorso, siano essi le onde marine di Snake Islands piuttosto che le cascate di Moosejaw Fall o l'aereo precipitato in fondo alla valle di Lost Ruins. Come se non bastasse, poi, in ogni singola pista sono presenti dei bivi che vi permetteranno di scegliere quale sia la strada migliore da prendere piuttosto che la scorciatoia che vi permetterà, magari, di trovarvi in testa alla corsa quando solo pochi istanti prima eravate i fanalini di coda. Mediamente, per quanto riguarda le deviazioni, queste sono o facili da percorrere ma alquanto lunghe o molto difficili ma piuttosto brevi (lasciando quindi a voi la scelta se rischiare o andare sul sicuro), mentre, per quanto



riguarda le scorciatoie, queste sono un po' nascoste (com'è giusto che siano) e daranno concreti vantaggi solo nelle leghe più facili. Terminato allora il discorso sui circuiti, passiamo come preannunciato a quello sull'engine, decisamente bello. Al di là del numero di risoluzioni possibili, la prima cosa che mi ha favorevolmente colpito è la cura per i dettagli e alcune finenze che soddisferanno il palato fino di molti di voi; mi riferisco in particolare ai segni delle sgommate, al fumo e alle scintille della macchina che si incendiano o sbattono contro i muretti, nonché alle texture trasparenti delle nuvole o delle onde e, infine, agli effetti atmosferici quali pioggia, nebbia o neve. Come se ciò non bastasse, la bassa risoluzione è veramente molto bella da vedere (merito soprattutto dell'anti-aliasing in tempo reale), col risultato che spesso la si preferisce addirittura all'alta (peraltro spettacolare al punto che più di una persona ha pensato si trattasse della versione 3Dfx del



Ma come è potuto venire in mente a quelli della UDS di farmi guidare uno scuolabus sulla neve?!



gioco); non ho riscontrato poi il benché minimo clipping, in questo caso non tanto in profondità quanto in altezza: spesso infatti vi capiterà di trovarvi sulla cima di una montagna e di vedere a valle le altre macchine correre, segno questo che il motore del gioco calcola costantemente l'intero circuito e muove i poligoni di tutte le macchine, non ricorrendo quindi a furbizie tecniche di sorta, efficienti o meno che si possano

dimostrare (e mi riferisco qui al cosiddetto "fogging" che ormai più che a dare atmosfera serve a occultare le proprie carenze in fase di realizzazione dell'engine). Un ulteriore parametro molto

Eccolo qui, il "sacro tortiglione" di Snake Island, che vi farà girare la testa per 10 minuti... Tranquilli, comunque: è impossibile finire fuori strada, al contrario di quanto accade solo pochi metri prima...

Gold Rush è un tracciato piuttosto difficoltoso, vuoi per i tornado, vuoi per i massi, per non parlare dei carrelli che vi tagliano la strada o dei Tir sui quali inevitabilmente vi impasterete. Come se non bastasse, c'è anche questo salto. Aaargh!

# REVIEW



Il salto del vulcano è un ottimo sistema per tagliare un bel po' di strada a Cape Thor: occhio però che se non avete una macchina abbastanza veloce, ci cadete dentro anche col turbo!

importante nei giochi di corsa è l'intelligenza artificiale, anche in questo caso promossa a pieni voti vista l'umanità, se mi si passa il termine, dei vostri avversari computerizzati: molto spesso si vedranno le macchine gestite dal computer commettere degli errori di guida che non solo ricreano perfettamente il feeling del multi-player, ma che soprattutto rendono la gara incerta e appassionante fino alla fine. Più di una volta sono riuscito a vincere perché il leader della corsa, messo sotto pressione dall'incalzare del sottoscritto, ha cominciato a "tirare" oltre le proprie possibilità andando ineluttabilmente a sbattere contro qualche ostacolo.

Non mi ha invece esaltato la presenza di alcuni ostacoli totalmente random che vi colpiranno quando meno lo aspettate: le gare così sono molto più mozzafiato e incerte fino all'ultimo giro, è vero, ma veder vanificata una corsa strepitosa da un macigno che vi cade inevitabilmente sulla cocchia è una cosa difficile da mandar giù. Avrei piuttosto preferito essere colpito, chissà, da un missile o da una mina, ma poi Ignition sarebbe effettivamente stato troppo simile a Micro Machine 3.

Concludendo, un breve cenno alla modalità di gioco, rispondenti al nome di Single Race, Training, Championship e Pursue Mode. Se le prime due non credo necessitino di particolari chiarimenti, riguardo alle ultime qualcosa da aggiungere ci sarebbe. Per quanto riguarda la modalità Championship, c'è da dire che questa vi permetterà inizialmente di accedere a 5 circuiti, sui quali potrete gareggiare solo a livello di difficoltà "Novice". Se vincerete il primo campionato, non solo accederete al primo dei due percorsi "nascosti", ma potrete anche gareggiare al livello "Amateur"; superate il secondo campionato e "sbloccherete" l'ultimo circuito, garantendovi per giunta la possibilità di competere a livello Pro.



E' stato non senza una certa sorpresa che ho assistito al primo tramonto della mia vita avvenuto alle ore 1.45 del mattino: dimenticandomi della latitudine, non avevo considerato che d'estate in Svezia la notte dura soltanto 3 ore, essendo le rimanenti 21 ore di piena luce. Il risvolto della medaglia è che d'inverno il giorno dura solo dalle 12 alle 14.30, dopodiché la notte regna sovrana: siccome lo stesso Peter Zettemberg, Managing Director della UDS, ha ammesso di lavorare principalmente di notte, e visto quello che dura da quelle parti, sono giunto a due considerazioni: io, che mi vanto di lavorare solo dopo il tramonto, in confronto a lui sono un poppante; lui, per vivere da quelle parti, deve avere qualche parente in Transilvania. Da cui il titolo di questo box.

Al contrario però di quanto potreste pensare, con Peter non c'è stato alcuno scambio emotivo bensì una fitta conversazione: con me, come al solito, a fare domande. Eccovi il resoconto di questa succinta ma a mio avviso interessante intervista con uno dei personaggi più schietti che mi sia mai capitato d'incontrare (che, per nota di cronaca, è il ragazzo biondo con la maglia blu accosciato al centro della foto)...

**SS:** Il modo migliore di descrivere Ignition sarebbe quello di definirlo un incrocio tra Micro Machine 3 e Screamer 2: siccome, visto che vivo a Milano, uno dei tuoi programmatori mi ha chiesto molte notizie sulla Milestone, la prima domanda che vorrei farti è quanto vi siete ispirati ai due titoli della ex-Graffiti...

**PZ:** Alla serie di Screamer ci siamo ispirati non tanto tecnicamente quanto "emotivamente". Mi spiego meglio: quando abbiamo visto il gioco della Graffiti per la prima volta, siamo subito rimasti affascinati dall'impatto puramente arcade del gioco, un qualcosa che lo rendeva immediato e divertente al punto che avrebbe potuto essere tranquillamente un titolo per console. In Ignition abbiamo cercato di ricreare tale spirito. Al di là di questo, però, non siamo andati, visto che Screamer è un gioco di guida con la visuale posta dentro o dietro la macchina, mentre il nostro gioco ha la visuale da sopra.

**SS:** OK: a quali altri giochi vi siete ispirati, allora?

**PZ:** Buona domanda... Innanzitutto direi a Micro Machine 3 per la visuale, quindi a un vecchio gioco per l'Atari di nome Rally Speedway, e infine alla serie "Lotus" della Gremlin. Abbiamo cercato insomma di tornare indietro ai vecchi tempi, quando quello che contava veramente era il gameplay...



**SS:** Quando avete iniziato a programmare Ignition?

**PZ:** Se non ricordo male era marzo dell'anno scorso...

**SS:** Beh, devo dire che siete stati decisamente veloci!

**PZ:** Sì, però questo non è un caso, ma fa parte della strategia di mercato che abbiamo concordato con la Virgin, quella cioè di limitare il prezzo dei nostri videogame a 24.95 sterline (circa 62.000 lire... NdSS). Per far ciò limitiamo i tempi di sviluppo dei nostri titoli a 12, massimo 14 mesi, sui quali devono lavorare dei team composti dalle 3 alle 5 persone. Se riduciamo i costi di sviluppo, possiamo anche essere molto più competitivi sul mercato.

**SS:** Team ridotti, pochi mesi di sviluppo, prezzi competitivi: non mi sembra uno che creda molto nelle mega-produzioni...

**PZ:** No, non credo nelle produzioni di stampo hollywoodiano. E' sempre maggiore il numero di persone che acquistano giochi in formato budget, questo perché ormai il mercato è stanco di sborsare notevoli somme di denaro per un gioco che poi magari non è neanche veramente divertente. Quello che vorrei è che l'industria dei videogame diventasse come quella della musica, dove uno possa entrare in un negozio e portarsi a casa un videogame per 16.95 sterline (circa 42.000 lire... NdSS). Un'altra cosa che mi piacerebbe che la nostra industria prendesse da quella discografica è la dimensione delle scatole: prendi questa, ad esempio (e mi porge una confezione di "Bug Too" della Sega). Immagina un negozio con 50 diversi videogame esposti: ci vuole un muro intero. Prendi questa invece (e mi fa vedere una scatola poco più grande di un CD): se tutti i giochi fossero così, ci sarebbe spazio per tutti sugli scaffali, e le case che producono videogame non dovrebbero affannarsi coi distributori per cercare di far mettere a tutti i costi i loro videogame in prima fila... Team ridotti, tempi di programmazione contenuti, pochi costi di sviluppo, scatole più piccole e prezzi accessibili a tutti: questa secondo me è la strada che l'industria dei videogame dovrebbe seguire per arrivare sempre più allo stesso livello di quella discografica. L'altro giorno ad esempio sono entrato in un negozio di dischi, mi sono comprato un CD dei Prodigy a 15 sterline (poco più di 37.000 lire), me lo sono ascoltato e mi è anche piaciuto; coi videogame non puoi fare così, perché quando devi sborsare 50 sterline (125.000 lire... NdSS) cominci a stare molto attento. Ecco allora che ti leggi con cura le recensioni sulle riviste specializzate, cerchi di provare i demo, tenti insomma di farti un'idea: il più delle volte funziona, ma quando sbagli la frustrazione è grande...

**SS:** Devo dire che tra tutte le persone che ho intervistato in questi anni tu sei uno di quelle con le idee più chiare. Qual è il tuo background: sei un genio del marketing o ti sei magari laureato a pieni voti in Economia e Commercio?

**PZ:** Sono ormai sette anni che faccio videogame: ho iniziato con l'Atari, quindi mi sono mosso sul PC. Ho lavorato come pubblicitario e ho avviato la mia software house nel 1993, ma non ho mai studiato marketing. Uso piuttosto il buon senso: non bisogna essere dei geni pluri-laureati per capire che le dimensioni delle scatole e i prezzi troppo alti sono i due fattori che impediscono alla nostra industria di decollare, come invece

dovrebbe fare, visto che ormai i tempi sono maturi...

**SS:** Una domanda che credo interessi molti lettori: dietro la carica ufficiale di "Managing Director", quale ruolo si cela in realtà? Ad esempio, sei tu che decidi quali tipi di videogame dovranno essere prodotti o ti limiti a curare il lato commerciale della UDS?

**PZ:** Molti mi descrivono come il "capitano che sta al timone della propria nave", ma non è così: il mio lavoro consiste nel raccogliere impressioni, nell'incanalare la creatività delle persone che lavorano con me. Che, per fare un esempio, è quanto è accaduto con "Exit" (il loro prossimo titolo... NdSS): un giorno sono venuti da me i programmatori, mi hanno mostrato 4 pagine con su il progetto del gioco, ho formato il team e ora hanno un mese per dimostrarci che l'idea non solo è fattibile ma merita di essere portata avanti. Ma non ho mai usato la mia autorità per imporre il mio volere: tutte le decisioni che prendiamo, le prendiamo insieme. Il mio lavoro non lo definirei come il decidere cosa debba fare l'impresa, ma piuttosto il fare in modo che l'impresa riesca a fare quello che ha deciso...

**SS:** Cambiamo discorso. Credo che lavorare con una compagnia grande come la Virgin abbia del pro ma anche del contro: ieri sera, più o meno ironicamente, hai più alluso al fatto che non ti sei trovato completamente d'accordo con la scelta della Virgin di non autorizzare una versione PlayStation di Ignition, piuttosto che con quella di non prevedere immediatamente una versione 3Dfx del gioco ma di rilasciare un patch in seguito. Tutto ciò per non parlare del fatto che tu vorresti per il tuo videogame un prezzo ancora più basso di quello già "budget" che verrà adottato al momento del lancio del gioco. Come vedi allora il futuro della tua compagnia: hai intenzione di restare uno sviluppatore o vorresti diventare editore?

**PZ:** Credo che per sopravvivere in futuro una software house dovrà essere sia "developer" che "publisher". Ignition è il primo progetto veramente ambizioso che abbiamo finora prodotto: è un giochino, ma è divertente. Per partire abbiamo avuto bisogno dell'aiuto anche economico della Virgin, alla quale abbiamo venduto il copyright del gioco: questo vuol dire che Ignition è completamente nelle loro mani e che possono fare del gioco quello che più vogliono.

Se le cose andranno come credo, le cose in futuro andranno diversamente: "Exit" sarà solamente di nostra proprietà. Non ci faremo finanziare dalla Virgin, anzi saremo noi a produrre il videogame a scegliere di volta in volta in distributore: potremmo rivolgerci alla Interplay per il mercato europeo, alla Eidos per quello europeo o alla Virgin Japan per quello asiatico.

**SS:** Questo per non avere più costrizioni di alcun tipo...

**PZ:** Quando tu vendi il copyright di un videogame a un "publisher", questo diventa di sua proprietà. Ignition ad esempio non è più un gioco nostro, ma della Virgin. Questo vuol dire, per esempio, che se noi decidessimo di farne un seguito, loro potrebbero impedirci di farlo. Questa è la ragione per cui ieri, quando mi chiedevi quando il gioco sarà sugli scaffali o quando verrà rilasciato il patch per la 3Dfx, ti dicevo di chiedere a Doug (Doug Johns è il PR della Virgin che sta seguendo il progetto... NdSS). Per carità, non mi sto affatto lamentando dell'accordo che abbiamo siglato con loro; Ignition è il progetto che ci permetterà di realizzare "Exit": da qualche parte dovevamo pur iniziare. Solo che in futuro vorremmo gestire le cose in modo diverso.

E se questo non è parlar chiaro...



Questo è uno dei momenti più difficili ma anche spettacolari di Snake Island: per passare da una parte all'altra del ponte o si ha una macchina veloce o si deve sperare nel turbo. Io in questa foto stavo guidando proprio l'ignition, una delle due macchine segrete, quindi ero tutto sommato tranquillo...

Ecco un'immagine che ben vi dà l'idea della profondità degli scenari gestiti dall'engine di Ignition: per la cronaca, stiamo guidando quella che a logica dovrebbe essere la macchina preferita di Max, la Vegas, con tanto di dadi da gioco appesi allo specchietto retrovisore...

Qui inizia il bello, perché in caso di nuovo trionfo si abiliterà la funzione "Mirror-Mode", grazie alla quale dovrete correre sugli stessi circuiti di prima, solo però in senso di marcia opposto; doveste primeggiare anche questa volta, vincereste le macchine segrete (la Vegas e la Ignition), che potrebbero poi tornarvi particolarmente utili qualora alla UDS abbiano accettato alcuni miei consigli circa l'abilitazione di un particolare cheat capace di spostare la telecamera dietro la macchina e di trasformare di fatto Ignition in un versione riveduta e corretta di Screamer.



Decisamente appassionante è infine la modalità Pursue Mode, nella quale l'ultima macchina a tagliare il traguardo sarà la prima a esplodere: in questa lotta per la sopravvivenza, continuerete a correre finché, come avrebbe detto l'Highlander, non ne resterà uno solo.

Insomma, Ignition è un titolo veramente azzeccato: per vedere però "quanto", non vi resta che leggere il box di commento finale...

Stefano Silvestri



Come accennavo nel corso della recensione, digitando un apposito cheat è anche possibile spostare la visuale dietro la macchina. Non aspettatevi la guidabilità di Screamer, però anche così Ignition fa la sua buona figura...



In prossimità di questa curva, a Cape Thor di solito accadono gli incidenti più spaventosi: eccone uno, che ovviamente ho immortalato per voi...



## H A R D W A R E

Ignition funziona sia sotto DOS che sotto WINDOWS: tra le due versioni non c'è alcuna differenza, se non che la prima non supporta il multiplayer, che può arrivare fino a 6 giocatori e che funziona tramite connessioni via LAN, modem e seriale.

Le risoluzioni supportate sono la 320 x 200, la 640 x 480 e la 800 x 600: per far girare il tutto è richiesto un Pentium 75MHz con 8MB di RAM e un CD 2x, anche se per potersi gustare decentemente la SVGA è consigliabile essere almeno i proprietari di un P133 (con un paio di dettagli abbassati, altrimenti un 166 si rende indispensabile). Come accennato nel corso del commento, entro la fine di ottobre sarà poi disponibile il patch per 3Dfx, quindi direi proprio che possedere anche questa scheda che non farebbe male alla salute.

Per il resto, non ho altre raccomandazioni da farvi...

## PC

Penso che la migliore affermazione riguardo a questo Ignition sia la frase che mi ha detto Peter Zettemberg durante l'intervista: "è un gioco, ma è divertente". Il titolo degli UDS, infatti, rappresenta un piacevole tuffo nel passato, quando i videogame non erano solo z-buffering e bilinear-filtering ma anche tanta giocabilità basata su un gameplay degno di questo nome. Giocare a Ignition è divertente, punto e basta, e questo rappresenta a mio avviso una ragione più che ottima per farci un pensiero: è veloce, spensierato, mai scontato, tecnicamente ben realizzato, forse un pelino troppo facile. Può bastare? Mi verrebbe da dire di sì, ma in fin dei conti questo è il box di commento finale, quindi vedrò di dilungarmi un po' di più a esaminare la situazione.

L'introduzione è in perfetto stile col gioco: semplice, breve ma efficace. La dimostrazione lampante che non servono 15 minuti di filmati FMV per far capire a cosa si stia giocando. La grafica è decisamente bella, con un engine all'altezza della situazione, capace di gestire il gioco sotto varie angolazioni (vedi foto) e a tutte le velocità; qualche appunto lo si potrebbe muovere all'alta risoluzione, bella ma solamente accettabile su un P133: d'altro canto è vero che Ignition fa parte, guarda caso, di quella stirpe di giochi alla Screamer (1 o 2 non importa), che non solo fanno la loro bella figura anche in bassa risoluzione, ma che alla fine chissà perché finiscono per essere sempre giocati in low-res. Peraltro, il rilascio a fine ottobre del patch 3Dfx, capace di muovere il gioco a 640 x 480 a 16bit a 30fps, dovrebbe soddisfare anche i più esigenti. Il sonoro è nella miglior tradizione scandinava (musica da discoteca allegra e pompata, seppur non originalissima), mentre il vero punto forte è rappresentato dalla giocabilità, visto che il videogame targato UDS è immediato e istintivo come pochi, cosa questa che lo riallaccia al "redazionale" mitico Micro Machine 3. Da soli lo si gioca che è un piacere, in split-screen è anche meglio, in multi-player è una goduria; i circuiti sono tutti intriganti e ben progettati, ma il massimo lo si raggiunge coi bivi e le scorciatoie, capaci di ribaltare in pochi secondi l'esito di una corsa. Sempre relativamente alla giocabilità, si potrebbe dire che alle volte si sente la mancanza delle armi, ma ancora una volta Ignition dimostra che la propria anima penderà più dalla parte della Milestone che non da quella della Codemaster; peraltro i circuiti sono ricchi di ostacoli naturali e artificiali (scogliere senza guardrail piuttosto che Tir che tagliano la strada o fulmini che vi rifanno la permanente), col risultato che le volte che verrete ostacolati o esploderete saranno tali e tante da non farvi sentire la mancanza di power-up vari e assortiti.

Un discorso a parte la merita la longevità, fattore questo sul quale in questo caso è quantomeno necessario fare alcune distinzioni: Ignition ha in comune con Screamer 2 non solo l'impostazione arcade, la giocabilità e, in parte, l'engine, ma anche e soprattutto il livello di difficoltà. Diciamolo chiaro: il primo gioco dei Graffiti lo si finiva in pochi giorni, mentre la sua seconda incarnazione sotto il marchio Milestone era riuscita a risolvere furbamente il problema portando a 4 il numero delle scuderie e delle macchine a propria disposizione. Ebbene, il discorso qui è simile: il primo livello di difficoltà è irrisorio, il secondo non vi richiederà che un paio di tentativi, mentre solo il terzo diventerà finalmente piuttosto impegnativo. Tutto qui, allora? Neanche per sogno: cominciate ad aggiungere dapprima i due circuiti segreti, quindi le due macchine segrete, quindi la lega segreta (il cosiddetto Mirror Mode) e infine la possibilità di rigiocare tutti i circuiti con la telecamera posta dietro la macchina (che di fatto trasforma Ignition in un vero e proprio erede di Screamer), e avrete tra le mani un videogame ancora abbastanza facile ma comunque longevo in virtù della propria varietà. Non sto dicendo che tra due anni sarete ancora lì a giocarci, ma se non vi ci buttate anima e corpo dovrebbe valere il costo del biglietto, considerato che la Virgin ha intenzione di venderlo a un prezzo molto competitivo, fattore questo che non può che innalzare il punteggio finale alle vette di uno Star Player, seppure di misura. E se questo non è abbastanza, ditemi voi...

PRESENTAZIONE

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

90

GLOBALE

# actua

# GOLF 2

**UN GIOCO...  
DA PROFESSIONISTI.**

MANUALE  
IN ITALIANO

Il migliore gioco di GOLF che sia mai stato fatto! Ogni mossa è stata registrata in 3D, con l'ausilio di speciali sensori applicati ai migliori professionisti. Ogni movimento è stato così monitorato e riprodotto. L'ambiente tridimensionale garantisce scenari spettacolari e totale libertà di movimento. Il gioco segue tutte le regole del golf con diverse opzioni per scegliere lo stile di gioco preferito. Meglio di così c'è soltanto il golf vero!



## CD-ROM

MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:  
WIN '95, WIN NT4.0,  
PROCESSORE:  
MINIMO PENTIUM 75  
CONSIGLIATO PENTIUM 120.  
INSTALLAZIONE:  
MINIMA 70 Mb  
MASSIMA 250 Mb.  
16 Mb RAM, LETTORE CD-ROM 2X.

**£ 89.900**

Numero Verde  
**167-821177**

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



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



**Tricche-tracche!  
Bumme 'a mano!  
Cose ca sparano!  
Per una volta  
è proprio vero:  
questo gioco  
è un tripudio  
di miccette...**

A questo punto, vi svelo l'arcano che sta dietro al gioco, e per questo userò le parole stesse del manuale. Ivi si può leggere che AB fonda il suo gameplay sulle seguenti tre azioni, ripetute all'infinito: 1) mollare una bomba (niente batute); 2) correre via molto velocemente; 3) guardarsi alle spalle, ma anche di fronte, a destra ecc. ecc. per evitare le bombe altrui. Potete star certi che queste parole descrivono precisamente il gioco in questione: il tutto, aggiungiamo, muo-

Il fondale dello schermo di selezione dei livelli è alquanto leonardesco.



Che bello, una recensione! Giunto in redazione per consegnare il TecnoTGM di settembre mi vedo schiappare in mano da SS un voluminoso pacco (lo stesso SS mi ha fatto poi fatto notare come questa locuzione celi un misterioso doppio senso, ma io sono un'anima candida e ho fatto lo gnorri), un pacco - dicevo - contenente la versione finale di questo giochillo della Interplay, che mi sono ben presto accinto ad installare nell'intimità della mia stanzetta. A questo punto della narrazione dovrebbero susseguirsi una serie di turpi vicissitudini tecniche, che hanno minato la mia buona volontà nonché disposizione verso il titolo; dal momento che la recensione è stata ridotta da due a una pagina, sappiate solo che l'installazione



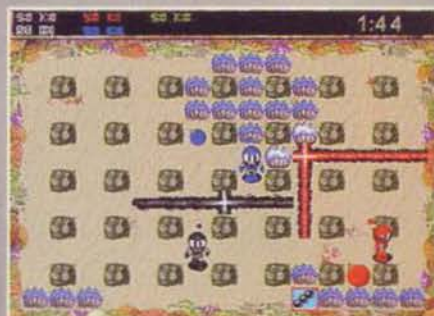
Guardate un po' che bombe spara il verde! (Ehm...).

Mentre il blu è caduto vittima di una bomba rossa, il sottoscritto (bianco) si è già reso cadavere da solo!

massima (per un gioco a schermi fissi) è di 515 mega; che ho dovuto fare un doloroso reset fisico in seguito all'incauto tentativo di cambiare, durante il setup, la directory di default nell'esotica e pretenziosa D:\BMAN; e che all'avvio il gioco ha mostrato una marcata scattosità dal momento che va a leggere la musica dall'HD durante la partita e gli effetti sonori direttamente dal CD (con relativa pausa di mezzo secondo nel bel mezzo dell'azione). Demenziale.



vendosi in un campo di gioco grande come una schermata, senza alcuno scrolling. Il vero punto forte del prodotto è il supporto al multiplayer, efficacemente coadiuvato da una buona intelligenza artificiale: il primo è estremamente potente perché, al di là di soluzioni come Internet e le varie reti locali, permette di giocare già in quattro sullo stesso PC (due sulla tastiera più due joystick o pad) e addirittura in otto con due PC collegati con un cavo seriale. L'intelligenza artificiale, preziosa per raggiungere un numero sufficiente di giocatori qualora si sia in pochi "umani" o - peggio ancora - da soli, è ben fatta anche se ha il grave difetto di non essere regolabile, il che rende il gioco abbastanza frustrante all'inizio (quando passerete già la maggior parte



Questo vorrebbe essere un livello sottomarino. Di più non dimandate.

del tempo a farvi saltare in aria da soli). Ma adesso basta, è ora di dare un taglio alla mia ampollosa retorica! Leggetevi il commento che poi si gioca a Bomberman... oppure se fanno du' spaghi? **Stefano Gaburri**

PC

Che dire? La prima impressione, quella determinante, è stata per me compromessa dai problemi tecnici piccoli e grandi che

mi ero dilungato a illustrare, con la consueta brillante prosopopea, nel corpo della recensione prima che venisse impietosamente mutilata. Passando al giudizio sul gioco vero e proprio, devo dire che non è che mi abbia esaltato più di tanto. Sicuramente non è perché ha una concezione datata, dal momento che in pratica si rifà al Dynablaster già visto su Commodore 64: anzi, io solitamente per quei giochi vado matto. Il fatto è che semplicemente non ho trovato divertente piazzare bombe qua e là, finendo il più delle volte per saltare in aria da solo. Sono un fallitaccio e un grosso incapace, dite? Sicuramente, ma un grande gioco - o semplicemente uno che si fa giocare - lo riconosco proprio dal fatto che più ti mazzulano e più vuoi riprovarci, qui invece non ti esalti neppure quando sei tu che fai saltare in aria gli avversari. E poi quei problemi tecnici... Mah... È tempo di finire...

H A R D W A R E

Come ho detto, abbiamo raggiunto il livello dei racconti del grottesco di Poe: per giocare ad Atomic Bomberman - un gioco a schermate statiche senza scrolling - è infatti richiesto un Pentium 90 con 16 mega di RAM; vivamente consigliato un P133 con 32 mega. Ma non è finita qui: tre sono le installazioni possibili, la vezzosa da 38 mega, la surreale da 178 e l'ultima, l'imitabile, l'irraggiungibile installazione globale totale che schiafferà 525 (cinquecentoventicinque) megabyte sul vostro disco fisso. Pensate che bello: con quest'ultima non sarà più necessario il CD! A parte queste piacevolezze, il solito: una scheda sonora qualsivoglia e il supporto di joystick/gamepad (qualora aveste brama di avvalervene). Come ho scritto nella recensione, occhio a non cambiare la directory d'installazione: usate quella di default! Ho detto.

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITÀ  
LONGEVITÀ

19  
GLOBALE



# IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

**Le Novità Hardware**

e Software, **la guida alla navigazione**  
in Internet,

**le recensioni**

**dei CD-ROM M u l t i m e d i a l i**  
e dei videogiochi

E nel

**CD ROM**  
i Migliori

Programmi  
Shareware  
per **Windows 95**





**7 dicembre '41 ...il Giappone  
attacca gli U.S.A. ...come finirà?**

# PACIFIC GENERAL™



Il conflitto nippo-americano  
navale o terrestre,  
il teatro del pacifico,  
le unità navali,  
gli eserciti, gli aerei, le tattiche:  
PACIFIC GENERAL riproduce  
tutto questo  
per rivivere e modificare  
la storia!

## CD-ROM

REQUISITI TECNICI:  
PENTIUM 90 O SUPERIORE,  
16 Mb RAM, SCHEDA SVGA  
1 MB, SCHEDE VIDEO  
E AUDIO WINDOWS 95,  
WINDOWS 95, LETTORE  
CD-ROM 4X, MICROSOFT DIRECTX  
PER OPZIONE MULTI-PLAYER.

**£ 99.900**



MINDSCAPE



Numero Verde  
**167-821177**

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

# PUZZLE FIGHTER II TURBO



**E chi l'avrebbe mai detto che una partita a Puzzle Fighter mi sarebbe costata l'intero hard disk?**

non più a randellate, ma a sapienti tocchi di joystick per incastrare con il giusto criterio una pioggia di simpatiche pietre colorate. Puzzle Fighter è infatti un esimio esponente di quel filone di giochi inaugurato da Tetris (a tutt'oggi, ritengo, uno dei titoli più geniali della storia dei videogame), che in Giappone si è sviluppato con notevole vigore, perlopiù propo-

E invece è stato proprio così: me ne stavo tranquillamente giocando a Puzzle Fighter, divertendomi tra l'altro un sacco, quando il sistema si è misteriosamente inchiodato, per nessun motivo apparente. Al reset successivo la FAT del mio hard disk non esisteva più: tre ore di tentativi di recupero e tre giorni di ricostruzione totale, e sono tornato operativo. Metto a tacere subito le vostre preoccupazioni e vi assicuro che non c'è nessun indizio per ritenere che sia stata effettivamente colpa del gioco in questione, che infatti in seguito alla ricostruzione ha funzionato senza darmi ulteriori problemi. Immaginate però come si possa sentire un povero mentecatto che passa, nel giro di qualche minuto, dall'incastrare gioiosamente delle gemme colorate al cercare di raccattare dalle ceneri del proprio disco fisso quanti più dati possibile (per chi fosse interessato alle mie questioni personali, sono poi riuscito a recuperare tutto il materiale importante). Ma comunque: giorno nuovo, hard disk nuovo e FAT a 32-bit nuova di zecca. E siccome con questo abbiamo assolto alla regola non scritta che suggerisce di iniziare la recensione con aneddotica varia che niente abbia a che fare con l'articolo, possiamo finalmente parlare di (prendete fiato) Super Puzzle Fighter 2 Turbo.

Pur essendo degli inguarabili Pcisti, mi aspetto da voi che conosciate, almeno alla lontana, la saga di Street Fighter della Capcom, i cui personaggi più noti sono qui riuniti per sfidarsi

I gatti in redazione sono piuttosto popolari... le gattine purtroppo non ancora, ma ci stiamo lavorando (bravi ragazzi, è così che vi voglio. NdMax).



Chun-Li sbuffeggia amorevolmente Ryu, pregustando la pioggerella che tra poco lo colpirà.

Donovan ha appena eseguito una temibile Spirit Crusher, e per la gattina Felicia è purtroppo la fine...

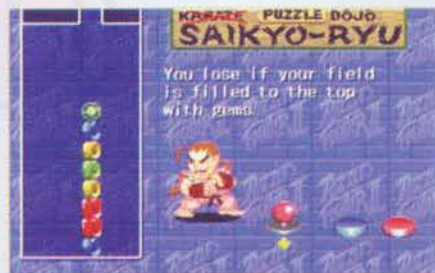


dall'alto cadono, a coppie, queste famose pietre colorate (gialle, rosse, verdi o blu), ed è vostro compito assemblarle nella maniera più corretta, cercando se possibile di formare dei grossi agglomerati. Di tanto in tanto, invece di una semplice gemma vedrete cadere una sorta di fiammella colorata, capace di fare esplodere tutte le pietre del suo stesso colore con cui viene a contatto, verticalmente o orizzontalmente. Se siete fortunati arriva anche una gemma a forma di diamante che distrugge tutte le pietre del colore con cui la metterete a contatto. Quante più gemme fate saltare, o quante più reazioni a catena riuscite a innescare, tante più saranno le gemme spurie che pioveranno addosso al vostro avversario, rendendogli la vita particolarmente complicata. Facile, no?

Basta in effetti una partita per capire al volo lo schema di gioco, e cominciare così a divertirsi e a sottrarre tempo alle occupazioni più importanti della

D'accordo, è la terza foto in cui appare Felicia: ma ve l'ho detto che è il mio personaggio preferito, no?





Esiste anche un training mode che vi spiega come giocare: guardatelo comunque, è davvero spassoso.

## PICCOLE PESTI



Eccoli qua, nel loro splendore superdeformed: Ryu, Ken, Chun-Li, Sakura, Morrigan, Felicia, Hsien-Ko e Donovan. Ognuno dotato di un proprio pattern per la caduta delle gemme spurie, e ognuno dotato delle proprie mosse speciali. La scelta del personaggio, comunque, è poco più che un vezzo estetico, legato soprattutto alla simpatia che vi suscita e ai "versetti" che produce: io adoro Felicia (il suo miagolio iniziale è da storia dei videogiochi), mentre vi interesserà sapere che quel fallimento del Mao è un fanatico di Sakura. Tanto vi basti per i nostri gusti: ma se i personaggi base sono otto, perché in questo box compaiono undici immagini? Perché ci sono ovviamente i boss e i personaggi nascosti. Sono controllabili dopo aver vinto nella modalità Arcade a tutti i livelli di difficoltà, oppure inserendo particolari codici ottenibili con lo Street Puzzle Mode. Si tratta del mitico Akuma, di Dan e di Devilot. I loro pattern di caduta sono ben più ostici di quelli dei personaggi regolari, per cui questi simpatici figurini sono dichiarati off-limits negli scontri a due. Usateli con giudizio!



Li vedete quei bei blocconi che ha messo in piedi Chun-Li? Non vorreste che vi scoppiassero addosso...

vita, come lavoro, studio o rapporti sociali, attaccandosi al monitor (da soli o in coppia con un mentecatto vostro pari) per interminabili sessioni di gioco. In effetti, la regola di questo tipo di giochi, che li vuole coinvolgenti come una droga, è ampiamente confermata: una volta che iniziate, non smettete più.

Le modalità di gioco sono tre (volendo escludere l'Original Mode): Arcade, VS e Street Puzzle. Il primo vi vede sfidare personaggi controllati dal computer in un torneo a tre livelli di difficoltà, in cui affrontate otto avversari più un misterioso boss finale. Il VS serve per giocare contro un amico (senza dubbio la modalità più divertente e longeva), mentre lo Street Puzzle è una sorta di Arcade, che vi consente però di guadagnare una serie di simpatici premi inerenti al gioco. In questo caso la difficoltà è standard, così come la velocità di gioco e il livello di danno, e per ciascuno degli otto personaggi disponibili potete guadagnare altri otto premi: si tratta di immagini, scene animate, musiche e codici inerenti, appunto, a Puzzle Fighter, che faranno la felicità degli appassionati e che potranno, una volta conquistati, essere salvati e conservati separatamente. Come detto, i personaggi sono otto, ognuno dotato delle proprie mosse speciali e del proprio pattern. Questo rappresenta la trama con cui le gemme spurie cadranno nell'area di gioco del vostro avversario: più ne fate saltare dalla vostra parte, e più ne arrivano di là, secondo i colori e la disposizione particolare del personaggio che controllate. Queste gemme spurie vengono visualizzate con un count-down a scalare che parte da 5, cioè diventano gemme normali una volta che avete fatto cadere nella vostra porzione di schermo cinque coppie di pietre. Avete perso, ovviamente, quando la vostra area di gioco è saturata e non c'è più spazio per lavorare. E le mosse speciali? Ogni personaggio ne ha tre, determinate dal numero di gemme che fate saltare contemporaneamente. Così, subito prima che una pioggia di spurie cada in faccia al vostro nemico, vedrete anche i due piccoli lottatori superdeformed che si tirano delle sane

mazzate, come impone la loro natura. Il segreto è ovviamente cercare di costruire grossi agglomerati dello stesso colore, il cui effetto è davvero devastante: se però doveste riuscire a contrattaccare prontamente, prima che le gemme nemiche vi cadano addosso, potete ridurne l'impatto negativo, ottenendo anche un count-down di 3 invece che di 5. Insomma, non c'è molto da dire: andate a giocare e tornate soltanto quando le occhiaie avranno raggiunto il limite di guardia.

Jacopo Prisco

PC

Telefonate agli amici, alla ragazza, alla scuola, al datore di lavoro, telefonate a chi volete e avvertite che siete in quarantena:

è una cosa da fare assolutamente prima di iniziare a giocare a Super Puzzle Fighter 2 Turbo, altrimenti tutti quanti cominceranno a chiedersi che fine avete fatto, e prima o poi vi manderanno i pompieri in casa alla ricerca delle vostre spoglie. Va bene, magari sto drammatizzando un po' troppo, ma non mi stupisce che la parola più ricorrente usata dagli anglosassoni per questo genere di giochi sia "addictive" (coinvolgente): se avete amato Tetris o Puzzle Bobble, Puzzle Fighter è il vostro pane. E anche se sembrerebbe abbastanza inutile parlare di grafica e sonoro per un gioco che è "concoctato" al 99%, anche in questi campi Puzzle Fighter è una delizia, con animazioni divertenti, personaggi colorati, musicchette carine ed effetti sonori di quelli che restano in mente e che vi trovate a ripetere, come in trance, mentre siete a tavola, in bagno o in qualunque altro posto. Le modalità di gioco sono tante e lo Street Puzzle Mode è un'idea azzeccata: ovviamente il vero divertimento arriva sfidando uno o più amici. Se volete un puzzle game con un pedigree da competizione, questo è il gioco da comprare.

## H A R D W A R E

Puzzle Fighter richiede un Pentium 90 con 16MB di RAM, una scheda sonora e un CD 2X. Le mie uniche raccomandazioni sono rivolte al CD, perché visto che il gioco viene eseguito direttamente dal supporto argenteo, dovrebbe essere il più performante possibile. Diciamo quindi che un 8X vi evita qualunque, seppure breve, attesa. Per il resto, se volete giocare con milioni di colori e in 800x600, allora meglio avere un P133 e una SVGA veloce e tanta RAM, ma concordate con me che non è questo il punto.



# PUOI SCEGLIERE UN NEGOZIO A CASO...

## O TRE DI FIDUCIA!!

**VIA PARMA 5  
(VIA NAZIONALE)**



**V.LE GORIZIA, 60  
(C.SO TRIESTE)**



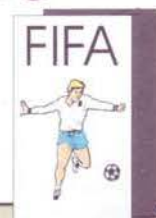
**VIA BODONI 55A  
(TESTACCIO)**



**VIDEOGIOCHI**

TUTTE LE NOVITA'  
E LE INFORMAZIONI  
DALLA PAGINA 801  
SUL TELEVIDEO DI

**Teleroma  
56**



**10.000  
A SCATOLA**



- CD-ROM PER PC
- GAMES WORKSHOP
- CD-ROM PER MAC
- SONY PLAYSTATION
- NINTENDO 64
- GIOCHI DI SOCIETA'

- PUZZLE
- GIOCHI DI RUOLO

SU INTERNET  
[WWW.GIOCOFOLLIA.IT](http://WWW.GIOCOFOLLIA.IT)

VENDITA PER  
CORRISPONDENZA  
06/4746415

# GIOCOFOLLIA®

EH!.. È QUELLA LA STRADEN... MA SIETE SCEMI?... DELLA VICTORIEN!

..È QUELL'ALTREN!!

ACH! CI VORREBBE UN PO' DI SEGNALETIKEN STRADALEN...

# Sturmtuppen by bonvi

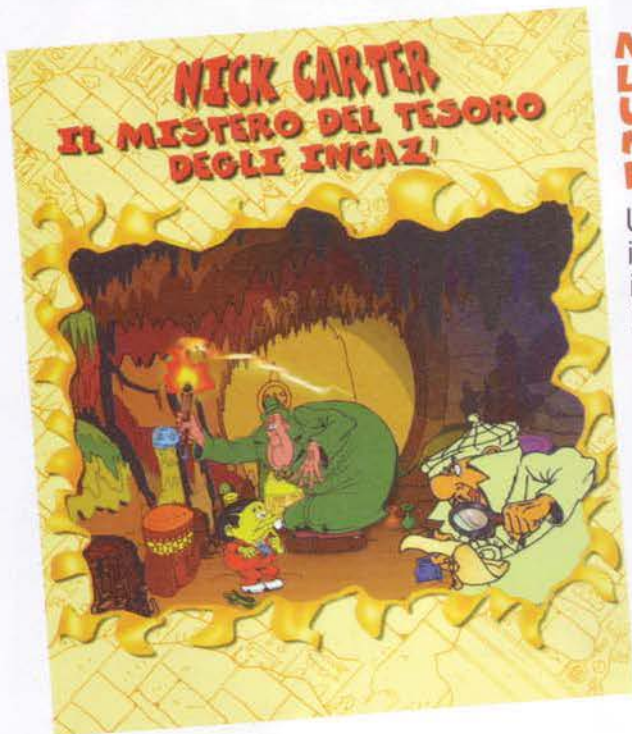
PRESTEN NEI MIGLIORI NEGOZIEN!



Dai 9 ai 99 anni

# RISIKEN

## NICK CARTER IL MISTERO DEL TESORO DEGLI INCAZ!



**MENTRE SU NEW YORK CALANO LE PRIME OMBRE DELLA SERA, UN GRIDO DI AIUTO RISUONA NELL'UFFICIO DEL CAPO DELLA POLIZIA O'CALLAGHAN...**

Un esilarante gioco di avventura animato, vi terrà incollati davanti al vostro computer per risolvere insieme al mitico trio: Nick Carter, Patsy e Ten, un intricatissimo mistero!

Il famoso Kero di Orecchion, vaso risalente all'epoca del glorioso popolo Incaz, e la mappa della città di Cucuzzo sono state

Cosa se ne farà il fantomatico ladro di questi antichi oggetti? E mister Carter riuscirà a smascherare il colpevole? Questo dipende da voi!



Dai 9 ai 99 anni

Personaggi creati da Guido De Maria e Bonvi



CD-ROM

Per informazioni e prenotazioni:

**MATCH ITALIA**

C.so d' Augusto, 193 - 47037 Rimini  
Tel.: 0541-50171 - Fax: 0541-25689  
E-Mail: rpaolini@rimini.com

**EuroMasters**  
DISTRIBUTION

Tel.: 0541-50171 - Fax: 0541-25683 Rimini  
Tel.: 010-6044178 - Fax: 010-6590343 Genova  
<http://www.euromaster.com>

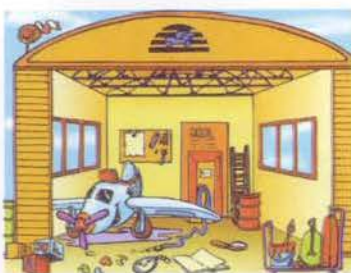
MAC and PC

# AARON



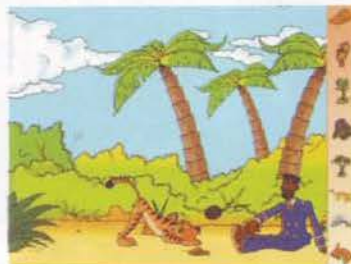
EXPLORES THE WORLD  
AARON ALLA SCOPERTA DEL MONDO

Dai 4 ai 9 anni



Aaron, un simpatico aeroplano, ed il suo fedele pilota ed amico Mosè, sono i protagonisti di questo esilarante ed innovativo

CD-ROM multimediale. Il CD-ROM si divide in tre parti: una favola che si compone graficamente e testualmente, una parte didattica ed un'avventura interattiva dove il bambino, attraverso l'inserimento nella scena di vari imprevisti, può far cambiare il percorso della storia, con gags a non finire e inaspettati colpi di scena. Tutta l'avventura è completamente animata con la tecnica dei cartoons, anche quando il bambino interagisce con essa.



# i Muppet NELL'ISOLA DEL TESORO™

Di titoli multimediali e giochi per i più piccoli ne ho recensiti molti per altre riviste della grande famiglia Xenia, e il nome dell'editore sulla copertina ricadeva sempre in due categorie: semiconosciuto, oppure divisione minoritaria di un grosso gruppo i cui interessi stanno sicuramente altrove (Rizzoli, Mondadori e via dicendo). Ciò non toglie che molto spesso tali prodotti siano di ottima fattura e ciò va a ulteriore merito di programmatori costretti a fare i conti con budget limitati. Perché mai dunque le grandi software house dovrebbero entrare in un settore che non dà enormi profitti? E che ne sappiamo noi? Fatto sta che la casa produttrice di Mechwarrior 2 l'ha fatto: come se la saranno cavata? (Una prima risposta semplice è che i team di sviluppo non sono certo gli stessi, ma facciamo finta di niente).

All'inizio dell'avventura Kermit e i suoi amici vi recluteranno per recitare il ruolo di Hawkins, protagonista della storia, con il compito di ritrovare il tesoro del pirata. La sfida viene dal pirata stesso e dunque non è il caso di tirarsi indietro. Dopo aver trovato la mappa per raggiungere l'isola scoprirete che al tempo della filibusta non si viaggiava facilmente come oggi, dunque dovrete trovare qualcuno disposto a finanziarvi. Trovata una nave nella città di Bri-



**La recensione di un educativo su TGM ci sta benissimo, soprattutto se a produrlo è un colosso come l'Activision. Che succederebbe se tutte le grosse software house dessero il loro contributo all'editoria elettronica? La cosa m'incuriosisce alquanto.**



Ecco un altro dei tanti intermezzi che arricchiscono Muppet. Dovete affiancare due mattonelle uguali per toglierle dal gioco, ma si possono muovere solo quelle con almeno un lato libero.

Ecco Tim Curry nella cambusa della nave. La che vedete sul tavolo non dovete tirarglielo in faccia, bensì farci una crostata per dargliela e guadagnarvi il suo aiuto.

Questo arcigno custode non vi farà passare se non vi sarete fatti aiutare dal figlio dell'armatore.



Volevate una nave per andare sull'isola del tesoro? Bene, il vostro armatore preferito è in vacanza, ma il suo figlio scemo vi darà volentieri una mano. Questo pazzo di un pupazzo è simpaticissimo!

stol, avrete a che fare con un capitano piuttosto esigente che per ammettervi nell'equipaggio vuole che sappiate svolgere i principali compiti del buon marinaio. Sull'isola, infine, non aspettatevi che il tesoro vi venga incontro da solo.

Il gioco è sostanzialmente un'avventura grafica con un'interfaccia semplicissima: in ogni schermata ci sono molti hotspot, quando vi passerete sopra con il puntatore questo assumerà la forma di una manina e cliccando potrete eseguire l'azione giusta. Se non serve proprio



Un balestrone gigantesco per tirare le crostate di fragola in faccia alla gente è sempre stato uno dei miei sogni. Stavolta vi pagano pure, visto che beccando i piratilli proprietario del negozio vi darà un doblone.

Qui abita l'armatore principale di Bristol. Se riuscirete a superare il suo esigente maggiordomo-bassotto, forse vi finanzierà il viaggio fino all'isola del tesoro.



a niente vedrete una simpatica animazione o ci sarà un intervento dei Muppet, altrimenti potrete prendere l'oggetto e spostarlo, metterlo nell'inventario, avere qualche informazione e via dicendo. Qualcosa di molto simile lo si è visto in *Dracula's Secret* della Corel, per chi avesse già dimestichezza con i giochi dedicati ai più piccoli.

Un pappagallo di nome Stevenson vi accompagnerà per tutta l'avventura. Se vorrete salvare, caricare, stampare una delle tante schermate del gioco o esaminare l'inventario vi basterà dare un'occhiata tra le sue verdi piume, in più se non saprete proprio cosa fare cliccateci sopra e vi darà un suggerimento. In un paio di ruoli nel gioco troviamo attori umani, tra i quali spicca Tim Curry nei panni di Long John Silver. Tim è molto famoso negli Stati Uniti, i più ricorderanno sicuramente la sua interpretazione nel film "It", basato sul celebre romanzo di Stephen King.

Non c'è praticamente testo su schermo e abbonda il parlato, interamente tradotto così come tutta la documentazione d'accompagnamento. Incluso nella scatola troverete un pieghevole con una specie di guida alla risoluzione dell'avventura, di per sé né lunga né difficile.



Questa foto vi potrà sembrare tutta rovinata, ma in realtà è un'altra trovata simpatica: siete caduti nella melassa fuori dalla locanda, e intanto che vi pulite gli occhi con la spugna gialla, il carro su cui vi trovavate sarà arrivato a Bristol.

A prescindere dall'effettiva qualità di i Muppet e l'isola del Tesoro, spero proprio che l'iniziativa dell'Activision abbia un seguito. L'editoria multimediale, che comprende anche l'edutainment, attualmente è sicuramente sottovalutata e dal suo sviluppo tutti gli utenti trarrebbero beneficio. Materiale pronto su due piedi per ogni tipo di ricerca, titoli monografici su eventi e persone, la possibilità di avere un archivio sconfinato su una mensola della libreria... Se è vero che i prezzi scendono all'aumentare dei

Il forziere del pirata dev'essere frutto di un buco dimensionale tra il mondo dei Muppet e quello di Eta Beta: c'è dentro di tutto!

volumi di vendita, speriamo che il mercato si svegli. Io intanto ho studiato come strutturare il primo gioco educativo della id software: il bambino sceglie all'inizio se avere bambola, cono gelato o uno shotgun, dopodiché giocherà dal vivo le fiabe più famose. Cappuccetto Rosso, Hansel e Gretel, Guglielmo Tell (qui sarà meglio avere un puntatore...) e chi più ne ha più ne metta. Non so quanto capirà del messaggio della fiaba, ma sono sicuro che si diventerà molto!

Alessandro La Spada

## PC

Questo programma è bellissimo sotto tutti i punti di vista. Non ci si aspetterebbe granché da un gioco dedicato ai più piccoli,

invece è proprio dalla tecnica che voglio iniziare il commento: le schermate fisse vanno benone, mentre sono perfette le animazioni dei pupazzi. I due attori umani sono dei professionisti e il risultato si vede. Per quanto riguarda il sonoro, signori, qui si tocca l'apice della qualità. La traduzione dei testi è perfetta, assolutamente priva di quel "maccheronismo" tipico di quando non sai rendere in italiano il senso di un'espressione inglese. Grandiosa l'interpretazione degli speaker, che non per nulla sono gli stessi che hanno doppiato l'omonimo film di animazione uscito questa primavera.

Insomma, Muppet è fantastico ed è il regalo ideale per il figlio piccolo di un amico che magari usa il PC per lavoro. Avendo fatto per un certo tempo il localizzatore ho potuto (purtroppo) tastare con mano le difficoltà di questo lavoro, che per Muppet è stato svolto alla perfezione. Sebbene sia un educativo, si becca il suo meritissimo Star Player e i miei personali complimenti.

## H A R D W A R E

Per usare Muppet vi serviranno almeno un 486 a 66 MHz, 8 MB di RAM e 35 sull'hard disk. Il lettore CD minimo è un 2x (consigliato un 8). Per il lato audio, sebbene vi basti una compatibile Soundblaster a 16 bit, fate in modo di avere una AWE o superiore per non perdersi il meglio del gioco. Se disponete di una stampante potrete stampare le belle schermate grafiche, nei CD troverete infine l'utility per visualizzare i filmati.



**PC  
GAMES**

**MILANO 1997**

**CD  
ROM**

**ESPLORA IL  
NUOVO UNIVERSO  
PER IL TUO DIVERTIMENTO**

**VASTISSIMO ASSORTIMENTO  
DI VIDEO-GIOCHI**

**TUTTE LE  
MIGLIORI NOVITA'**

**I CLASSICI**

**SOLUZIONI HARDWARE E  
MULTIMEDIALI**

**PROGRAMMI EDUCATIVI**

**CONSULTAZIONE  
RIVISTE**

**ACCESSORI DELLE  
MIGLIORI MARCHE**

**PROMOZIONI**

**SOFTWARE IN  
ITALIANO**

**PLUTUS**

**Games &**

**Edutainment**

**L'UNICO CON**

**SALA  
DEMO**

**PER PROVARE**

**I TUOI GIOCHI**

**PREFERITI**

**... ORA TROVI  
TUTTE LE NOVITÀ SU**

**CONSOLE!**

**BE HAPPY  
NOW!**

**PLUTUS**

**games & edutainment**

**MILANO • P.ZZA DURANTE, 36**

**A DUE PASSI DA P.LE LORETO**

**Tel. 02/26110389**

**Fax 02/26115591**

**ORARIO  
CONTINUATO**

**PLUTUS  
POINT**

**Fermignano - PESARO  
EDICOLA DURANTI SAMUELE  
P.zza Giovanni XXIII (Ex-Stazione)**



# HARD CORE

## 4x4

### ESALTANTI CORSE SU FUORISTRADA A TRAZIONE INTEGRALE



GARE SINGOLE, CAMPIONATI O SFIDE CONTRO IL TEMPO  
IN TUTTE LE CONDIZIONI METEO IMMAGINABILI

SVARIATI TRACCIATI: DAGLI INSEGUIMENTI TRA LE MONTAGNE  
ALLE DUNE DEL DESERTO...

3 CIRCUITI EXTRA

AZIONE A 2 GIOCATORI GRAZIE ALLO SPLIT-SCREEN

**Software&co**

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



© 1997 Gremlin Interactive  
© 1997 American Software Corporation. All rights reserved.

PC CD-ROM  
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

DIVER  
TIMEN  
TO

# A LOOK IN THE FUTURE

## MEGLIO TARDI CHE MAI...



E' ufficiale: qualcuno si è finalmente accorto che l'amighista medio si è ormai evoluto upgradando e accelerando la propria macchina, e dunque TFX atterrerà sui nostri Amiga a ottobre per la misera cifra di circa 20.000 lire.



Infatti, come già si vociferava da tempo, la nota rivista inglese CU Amiga includerà la versione finale di questo fin troppo atteso simulatore di volo nel proprio cover CD, al solito prezzo di 5.99 sterline. Il minimo indispensabile per far girare TFX sarà un Amiga AGA con almeno 2MB di Fast RAM, un po' di spazio su hard disk e un lettore CD (almeno per il momento non è prevista una versione su floppy, data la mole del gioco) e saranno anche incluse delle versioni specifiche per i possessori di FPU o di processore 68040. Il gioco in questo momento non "funziona" sui 68040 a causa di un bug non ancora scovato, che speriamo venga corretto nella versione finale (se no scatta la rissal NdTMB).

latore di volo nel proprio cover CD, al solito prezzo di 5.99 sterline. Il minimo indispensabile per far girare TFX sarà un Amiga AGA con almeno 2MB di Fast RAM, un po' di spazio su hard disk e un lettore CD (almeno per il momento non è prevista una versione su floppy, data la mole del gioco) e saranno anche incluse delle versioni specifiche per i possessori di FPU o di processore 68040. Il gioco in questo momento non "funziona" sui 68040 a causa di un bug non ancora scovato, che speriamo venga corretto nella versione finale (se no scatta la rissal NdTMB).

## VIA INTERNET E' MEGLIO!

A mio modo di vedere un gioco è veramente divertente se è possibile giocare contemporaneamente in più persone e questo, probabilmente, è il motivo per cui titoli come Bomberman hanno fatto la storia dei videogame. Internet ha poi dimostrato come non sia necessario invitare amici a casa per poter organizzare una sana sfida con altre persone (per quanto sia ancora impossibile in rete poter picchiare fisicamente l'avversario e magari fregargli il joystick per metterlo in difficoltà). Ebbene, la Aurora Works sta per pubblicare quello che con tutta probabilità sarà il primo gioco che permetterà una sfida in tempo reale tra due Amiga (per un totale di 4 giocatori contemporaneamente) collegati tramite TCP/IP.

Hover Bomber (H-BOMB) riprenderà il concept di Bomberman per esaltarli ai massimi livelli tecnici e sarà in vendita entro settembre nella sola versione CD; versione che includerà due differenti versioni (una AGA e una per possessori di CyberGFX!!!) e supporterà, oltre al già citato TCP/IP, anche il sistema audio AHI ed eventuali schede sonore. E' previsto anche un completo editor per poter creare i propri livelli nel caso in cui non ci si accontenti dei 20 già disponibili. La versione AGA richiederà almeno un 68030/25MHz (è però raccomandato un 68040/25MHz) e 4MB di Fast RAM, ma in compenso il gioco potrà funzionare anche in multitasking.



## CARI VECCHI SPARATUTTO 2D



parallasse, effetti speciali (acqua, nebbia, pioggia, luce), il tutto a 50 frame al secondo e con suono a otto canali, rigorosamente in doppia versione floppy/CD e per i soli possessori di almeno un 68030 e 4 MB di Fast RAM (questo ormai è l'entry level per l'amighista dal 1997).

Su Aminet ha fatto la sua apparizione un più che apprezzabile dorno di RAZOR, uno sparatutto in 2D che ricorda molto da vicino Project-X e che, grazie alla sua spettacolare grafica, troverà quasi sicuramente una meritata collocazione commerciale, come il suo programmatore, Dante Mendes, vorrebbe. Nella versione finale del gioco la grafica verrà ulteriormente migliorata con la renderizzazione di tutti gli sprite e con l'aggiunta delle immancabili sequenze animate, ma anche in questo caso avremo bisogno di un po' di Fast RAM per far girare il tutto. Rimanendo nello stesso genere, i Fullspeed Creative Development finiranno entro gennaio 1998 il loro PULSATOR - che non è proprio niente male, almeno a guardare lo screenshot. 512 colori contemporaneamente su schermo, scrolling in

## UNA GUERRA DIVERSA? MICA TANTO!

Gli autori di The Strangers si stanno già dedicando alla loro seconda fatica, l'ennesimo incrocio tra Dune II e Command & Conquer che tanto va di moda ultimamente (ma basta! NdTMB). In DIVERSIA ci troveremo nel bel mezzo di una guerra terrestre contro strani nemici dotati di speciali tecnologie aliene, che renderanno la nostra missione tutt'altro facile. Gli Ablaze Entertainment non si sbottonano più di tanto per quanto riguarda le caratteristiche del gioco, vista anche la concorrenza che c'è intorno a questo genere, ma ci fanno sapere che utilizzeranno grafica chunky, molto più facile da programmare e utilizzare, soprattutto se si è in possesso di schede grafiche o di processori molto veloci; e che il tutto sarà disponibile verso la fine dell'anno nella sola versione CD con tanto di tracce audio.



## MAIM & MANGLE

Dietro questo pacifico titolo (maim significa mutilare, mentre mangle vuol dire stritolare) si nasconde una sorta di Dune II programmato dai Deimos Designs che sarà disponibile verso la fine dell'anno nella sola versione CD. Come in Dune II sarà possibile scegliere una tra tre fazioni con differenti caratteristiche ed abilità e si disporrà di una particolare interfaccia grazie alla quale compiere facilmente tutte le previste azioni e strategie. Le caratteristiche tecniche saranno quelle ormai d'obbligo per ogni nuovo gioco che si rispetti: supporto per il protocollo TCP (e vai con le sfide in Internet!), pieno multitasking col sistema operativo, supporto di schede grafiche e di eventuali processori potenti (PowerPC inclusi).

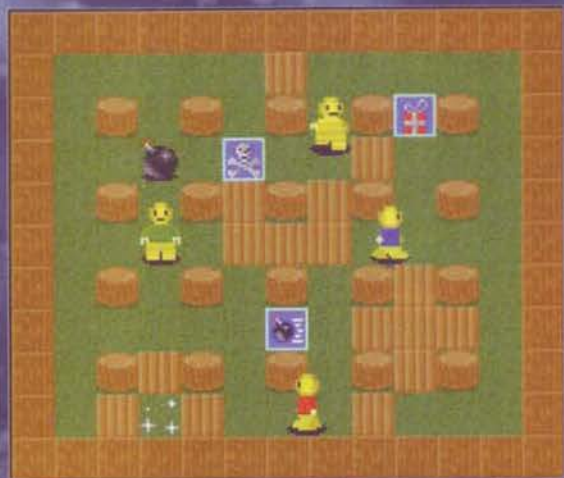
## NON SOLO GIOCHI

Ecco un altro box che vorrei divenisse un appuntamento mensile, anche se la mole delle notizie relative ai giochi non lo permetterebbe sempre. Inizierei senz'altro dal CYGNUS EDITOR, il famoso editor di testo (probabilmente il più usato su Amiga) ormai fermo alla versione 3.5 da diversi anni. Ebbene, pare proprio che entro la fine dell'anno la Schatztruhe di Stefan Ossowski pubblicherà su CD la tanto attesa nuova versione, nella quale saranno corretti alcuni bug di sempre, riveduti alcuni problemi e aggiunte alcune nuove caratteristiche che gli utenti stessi potranno suggerire a questo indirizzo: schatztruhe@cww.de. E' inoltre disponibile, in attesa della definitiva versione 2.0, la release 1.28 di MasterISO, programma per la gestione dei masterizzatori CD tramite Amiga che ora supporta due nuovi drive, ma rimane sempre un paio di gradini al di sotto del MakeCD 2.3, disponibile come shareware su Aminet.

Sul fronte dei tool per Internet la notizia secondo me più interessante è la disponibilità tra breve della versione 2.0 di NET CONNECT, una raccolta di programmi facilmente configurabili e utilizzabili tramite apposita e intuitiva interfaccia, che permettono anche al più farlocco degli utenti di collegarsi in Internet. Voyager NG 3.0, AmiTCP 4.6 e tutte le ultimissime versioni dei vari AmIRC, AmFTP, AmTelnet, AmMammete (ehm), permetteranno di sfruttare la rete in tutte le sue forme e manifestazioni ed è persino previsto il supporto per le applicazioni JAVA grazie al progetto MERAPI già in fase di realizzazione da parte della Haage & Partner, a tutti nota per gli ottimi Storm C++ e Art Effect.

## VOCI E PETTEGOLEZZI, MA NON SOLO

Con la speranza che questo box possa diventare un appuntamento mensile, eccovi una veloce carrellata delle voci di corridoio che sono circolate in quest'ultimo mese. Potrebbe vedere la luce entro il prossimo autunno l'attesissimo (da chi?) **STREET RACER**, un divertente incrocio tra Xtreme Racing e Lotus Trilogy annunciato più di un anno fa dalla Ubi-Soft e recentemente dalla Guildhall Leisure. Nel frattempo due non meglio precisati team di programmatori starebbero lavorando l'uno alla conversione di EF2000 (!!!) per Amiga dotati di processore PowerPC e l'altro all'ennesimo gioco in stile Command & Conquer (succede sempre così: prima non ce n'era neppure uno, adesso ce ne sono tremila) che si chiamerà **COUNTERSTRIKE**. Parlando invece di giochi già finiti, dovrebbero essere ormai disponibili **CHAMPIONSHIP MANAGER 2**, che in base alle notizie raccolte sarà distribuito in 2 dischetti non installabili su hard disk e avrà bisogno di almeno due drive per essere giocato (è uno scherzo o cosa?) e a grande richiesta **BLITZ BOMBERS**, che sul proprio sito web ha evidentemente ricevuto ampi consensi (e prenotazioni) dal popolo amighista. Inoltre la Vulcan sta per distribuire **FINAL ODYSSEY** e **THE STRANGERS**, quindi preparatevi a leggere le recensioni sul numero di ottobre. Questo mese hanno fatto capolino sul panorama videoludico due nuovi team per la verità senza grosse pretese: la Exotic Software ha annunciato **HAKONI INVADERS** e **PETRO PETRONI - PRIVATE EYE**, dei quali il primo, già disponibile ad agosto in versione AGA, è un clone di Space Invaders (niente meno! NdTMB) e il secondo, disponibile a Natale solo su CD, sarà un'avventura grafica completamente fuori di testa (per il momento l'unica cosa fuori di testa sono i nomi dei due giochi); la francese Proxima, invece, ha annunciato **LEGO BLAST**, di cui per mera pietà e per completezza di informazione vi mostro una prima immagine. Per concludere, vi annuncio l'avvenuto accordo tra Paolo Cattani e la Epic Marketing per la pubblicazione del promettente **ALIEN FI**, che dovrebbe prendere il nome definitivo di **GRAND PRIX CHALLENGE**. Ooops, all'ultimissimo momento mi è giunto un breve aggiornamento su **OLOFIGHT**: i colori su schermo sono diventati 4900 (!!!), il gioco sarà finito a dicembre e sarà distribuito dalla Alive Media Soft o dalla Epic Marketing, con le quali i nostri amici The Real Ologram stanno contrattando. E adesso è davvero tutto.



## LA DIRECT SOFTWARE PERDE I PEZZI

La compagnia di Northampton, divenuta famosa grazie agli entusiasmanti annunci dei nuovi "Power Amiga" e alla realizzazione di Phantasmagoria e di The Haunted, ha perso due pezzi importanti della propria squadra ed è stata da più parti data per fallita. In realtà la Direct Software è viva e vegeta, ma continuerà probabilmente la sola distribuzione di giochi per Amiga nel territorio inglese abbandonando totalmente i progetti annunciati. La buona notizia è che i due fuoriusciti (di cui uno è l'ideatore di The Haunted) sono entrati in contatto con gente disposta a investire nel loro progetto e hanno creato una nuova compagnia, la **ACTIVE MEDIA SOFT**, che produrrà e distribuirà giochi per Amiga. Il primo di questi dovrebbe essere lo stesso **THE HAUNTED**, mentre per il futuro sono in programma 6 conversioni da altre piattaforme, tra cui sicuramente spiccano **DOOM 1 e 2** (di cui secondo me non abbiamo affatto bisogno su Amiga) e **DARK FORCES**, oltre al già annunciato **PHANTASMAGORIA**.

## AMIGA CON GLI OCCHI A MANDORLA

Sentite un pò qua cosa ho trovato in rete: il 18 luglio scorso la Lotus Pacific ha annunciato che attraverso la propria diretta sussidiaria, la Regent Electronic Corp., ha raggiunto un accordo economico con la Rightiming Electronics Corp. per l'acquisizione di brevetti, licenze, marchi di fabbrica e diritti relativi alla tecnologia Commodore e Amiga, però limitatamente al mercato della Cina, di Taiwan, di Hong Kong, di Macao e di alcuni paesi a confine tra la Cina e l'ex Unione Sovietica. Il tutto per la bellezza di 5 milioni di dollari + 8 milioni di dollari in azioni della stessa Regent. Tra la tecnologia acquisita c'è anche la **Wonder TV A-6000**, un televisore tuttofare comprendente personal computer multimediale, fax, karaoke, internet box, lettore cd audio e video e macchina per videogames (e il caffè lo fa?). Lo scopo dell'acquisizione è, secondo i piani della Lotus Pacific ([www.lpf.com](http://www.lpf.com)), di produrre una Web-TV da introdurre nel mercato cinese e negli altri paesi dell'Asia Pacifica. Pare comunque che la notizia abbia fatto girare non poco le scatole alla Gateway 2000, che ha tenuto a precisare che tutti i diritti sulla tecnologia Amiga sono strettamente in loro possesso e che non sono mai stati presi accordi con questa misteriosa Lotus Pacific... Grane legali in vista?

## FINALMENTE UN PLATFORM!

A causa della vecchia leggenda che voleva l'Amiga come una macchina per i platform, alla fine non se n'è più visto uno. Per fortuna, però, la Titan Software sta per pubblicare un prodotto molto carino e pieno di enigmi che fa della giocabilità il suo punto di forza. **SWORD** verrà distribuito in versione ECS su floppy disks e in versione speciale AGA su CD, dove saranno ovviamente migliorate la grafica e le animazioni dei personaggi, dei fondali e dove troveranno spazio, visto che il supporto lo permette, anche delle sequenze parlate e delle animazioni di intermezzo tra i vari livelli.



## ALLA RICERCA DEL FUNGO PERDUTO

Sarà proprio questa la trama che vi guiderà all'interno della prima fatica targata Prelusion. La maniacale cura per la grafica in tutti i suoi più piccoli particolari e le richieste di sistema per una volta accessibili a tutti (sarà sufficiente un qualunque Amiga con KickStart 1.3 e 1Mb di Chip RAM) rendono **GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA** un'avventura grafica davvero promettente che però non potremo avere tra le mani prima di un anno (se non altro tra un paio di mesi mi manderanno un primo demo giocabile).



## GRAFICI CERCANSI

Joerg Dahmen, manager della Digital Reality SoftworX, è alla ricerca di grafici volenterosi che vogliano contribuire alla realizzazione di **Fortress Of Fear**, l'RPG alla Diablo di cui vi ho parlato nello scorso numero estivo. Joerg ci tiene a precisare che il suo team già comprende degli ottimi grafici, ma che l'immensità delle locazioni del gioco e l'incredibile numero di personaggi e oggetti con cui sarà possibile interagire non permettono loro di realizzare l'intero lavoro in tempi brevi. Dunque, se ritenete di essere buoni grafici 3D e se gli screenshot del mese scorso non vi hanno impressionato più di tanto, contattate Joerg a questo indirizzo email: [dahmen@rad.rwth-aachen.de](mailto:dahmen@rad.rwth-aachen.de).



Eravamo quasi alla fine del 1995 e sui gruppi di discussione dedicati ai giochi per Amiga si parlava di nuovi e rivoluzionari prodotti che avrebbero finalmente portato anche sulle nostre macchine dei motori grafici fino a quel momento mai visti. Fabio Bizzetti aveva ormai completato il suo Virtual Karting e già dalla Siltunna arrivavano le prime notizie di XTreme Racing. Mi ricordo che quando finalmente mi arrivò il tanto atteso pacchetto dalla OTM (ora fallita, pace all'anima sua), passai degli interminabili pomeriggi

Dopo aver superato senza grossi problemi la foresta, l'animazione in ray-tracing ci introduce alla serie di tracciati sulla neve.



alla ricerca della traiettoria giusta per poter abbassare anche solo di un centesimo il record della pista precedentemente stabilito. Il gioco era quanto di più realistico ci si potesse aspettare: la simulazione era stata studiata fin nei minimi particolari, la giocabilità era (ed è!) assolutamente grandiosa, la routine che gestiva la rotazione e lo zoom della pista mi aveva fatto tornare qualche speranza nel futuro sempre più incerto dell'Amiga.

Peccato che ci fossero così poche piste e che la grafica e la musica non fossero allo stesso livello del codice (a proposito, Virtual Karting Deluxe è chiuso nel cassetto della scrivania di Fabio da anni! Possibile che nessuno sia disposto a pubblicarlo?). Poi arrivò XTreme Racing e fu l'ora delle vere texture applicate al percorso, con un dettaglio grafico più che buono, delle colonne sonore grandiose e una giocabilità notevole, ma comunque non paragonabile a quella di VK. Sì, erano due giochi diversi, ma in fin dei conti erano sempre delle "macchinine" che correvano su una pista. Stesso discorso per questo



La giungla è sempre piena di ostacoli rappresentati da grosse piante che occupano il suolo stradale. Rigirarsi è inevitabile...

Flyin' High, che a distanza di due anni e mezzo mi è capitato fra le mani per diventare la mia prima recensione all'interno di The Games Machine (che emozionoooo, pippo pippooooo)(ma questo è il Tenerone, l'ho riconosciuto! NdTMB). Il CD nel quale risiede Flyin' High non richiede alcuna installazione (a differenza della versione su dischi, il cui processo di installazione ha una durata di circa 20 minuti) ed è quindi semplicemente necessario cliccare due volte sull'icona per godersi la brevissima ma efficace animazione iniziale realizzata in ray-tracing. Vi ritroverete poi all'interno di una schermata stati-



L'animazione che ci accompagna dalla città alla giungla è tanto breve quanto ben fatta.

## XTreme Racing 2 non uscirà mai più? E chi se ne frega!



Si parte alla volta della foresta. Come al solito sono ultimo.

ca che rappresenta il pannello di controllo dell'intero gioco, dal quale è possibile modificare le opzioni, caricare una partita precedentemente salvata, iniziare un nuovo gioco o uscire e tornare al Workbench. La cosa che maggiormente mi ha impressionato in questa prima fase della mia prova è stata l'incredibile stabilità del gioco, che ha funzionato in multitasking col workbench (è sufficiente il classico Amiga+M per passare a un altro schermo) senza il benché minimo problema, segno che il coder ha fatto davvero un buon lavoro scrivendo delle routine pulite e compatibili col sistema operativo. E' però consigliabile evitare strani patch (tipo MCP) se non si vogliono avere brutte sorprese durante il gioco vero e proprio.

Le opzioni permettono di settare solo tre aspetti del gioco: la sensibilità dello sterzo, la profondità della visuale (il famoso effetto "clipping", che andrà a pesare non poco sul lavoro della CPU) e la risoluzione dello schermo, visualizzabile in 3 modi diffe-

Notate la cura con la quale sono disegnati il pupazzo di neve e i cristalli di ghiaccio che si intravedono sulla sinistra.



renti: a tutto schermo con i pixel raddoppiati (2x2), a schermo rimpicciolito (160x128 nella modalità 1x1 pixel) e di nuovo a tutto schermo ma con la massima definizione. Inutile dire che la modalità più spettacolare è proprio quest'ultima e che per godersela appieno è necessario possedere un processore veloce (almeno un 68030 a 50MHz). Da notare che il multitasking funziona solo con i modi a 1x1 pixel e



La città è piena di dossi e cunette che mettono a dura prova la stabilità e il controllo della nostra macchina.



Questa è la schermata che funge da pannello di controllo per avere accesso alle opzioni, iniziare un nuovo gioco oppure quitare.

che è possibile giocare tranquillamente anche in modalità DBLPAL (uno spreco inutile di banda video, a mio parere. NdTMB). Allorché si decide di iniziare una nuova partita, è possibile scegliere tra 3 diversi tipi di gioco: la classica pratica su un tracciato a piacere, la gara di velocità il cui scopo è fare il miglior tempo (quindi in teoria si può vincere anche arrivando ultimi) e infine la coppa vera e propria. Una volta deciso il numero dei giocatori (da 1 a 4), saremo finalmente pronti per partire al volante della macchina di Buggy Boy.



Se siete ancora convinti del fatto che il vostro Amiga 1200 di base non ha bisogno di essere accelerato, allora ecco come vi toccherà giocare...

La prima cosa che si nota è sicuramente la grafica, assolutamente spettacolare con il suo texture mapping ammirabile sia sulla pista che sulla maggior parte degli elementi del paesaggio. Anche i fondali sono realizzati con molta cura, ma non si fa in tempo ad ammirare nulla che il semaforo, inesorabile, accende la luce verde. Finalmente si parte, vrooooo, vrooooo! Gasato com'ero di godermi il primo gioco simil-PSX sul mio Amiga, ho giocato e rigiocato diecimila volte attraverso i 4 differenti ambienti (a loro volta divisi in 5 tracciati l'uno, per un totale di 20 circuiti) che formano il mondo di Flyin' High: città, giungla, foresta e paesaggio innevato, tutti ben disegnati e pieni di salti che fanno sì che la nostra macchina passi parecchio del suo tempo

Ooops, quasi quasi mi stavo dimenticando di mostrarvi un'immagine del gioco nella modalità 2x2 pixels a tutto schermo (ideale per processori lenti).



staccata dal terreno e sballottata in modo molto realistico a seconda del dosso affrontato. La prima impressione che ho avuto è stata quella di correre sempre sullo stesso percorso, visto che fondamentalmente la differenza tra diversi tracciati di uno stesso ambiente sta solo nella maggiore difficoltà derivante dal diverso numero di ostacoli presenti in pista. Eh, sì, perché il grande problema degli ostacoli è che a contatto con uno di questi la macchina si rigira e si ferma facendo perdere tempo e posizioni, e risulta poi immensamente difficile riprendere gli

Ed ecco finalmente la tanto decantata modalità a 4 giocatori. A meno che non abbiate un 68060 vi toccherà aspettare due giorni prima di arrivare al traguardo.



avversari, dato che corrono alla stessa identica velocità della nostra macchina (o comunque pochissimo di meno). Fortuna che lungo i tracciati sono sparsi quà e là dei soldi che è possibile raccogliere semplicemente andandoci sopra col nostro bolide e che, uniti a quelli guadagnati a seconda dell'ordine di arrivo, possono poi essere spesi per potenziare la propria autovettura: turbo, gomme chiodate, gomme veloci, razzi e motori potenziati saranno a nostra disposizione per renderci la vita parzialmente più facile nei tracciati successivi.

Col turbo inserito mi sono riportato momentaneamente in testa! Peccato che tra pochi secondi, a causa della mia distrazione nell'ammirare i giochi di luci e ombre all'interno del tunnel, sarò di nuovo ripreso.



Durante le primissime partite, a dire la verità, mi sono soffermato ad ammirare le varie finzze introdotte da quei maniaci della P.U.R.E.-Design: le texture sono assolutamente fantastiche (mi piacciono in particolar modo quelle utilizzate all'interno dei tracciati della giungla), quando si passa sotto le gallerie si

**E SE IO VOLESSI ACQUISTARLO?**  
Flyin' High costa 69,95 marchi + 10 marchi per le spese postali e può essere acquistato direttamente presso la APC&TCP mandando i soldi in busta chiusa al seguente indirizzo (purtroppo la APC&TCP dall'estero può accettare solo ed esclusivamente ordini di questo tipo):  
APC&TCP  
FLYIN' HIGH  
Dorfstr. 17  
83236 Uebersee  
Germany

# REVIEW

nota un realistico effetto di luce e ombra sopra la carrozzeria della propria macchina e addirittura quando si frena si accendono le luci posteriori!!! Finiti i cinque tracciati di ogni ambiente, è possibile vedere una breve animazione d'intermezzo realizzata in ray-tracing sullo stesso stile di quella iniziale e di quella che poi accompagnerà la nostra eventuale vittoria finale.

Massimo "MAXIME" Marino

## AM1200

Ho impiegato parecchio tempo per decidere se questo gioco mi piacesse oppure no e per meglio analizzarlo ho persino

rigiocato a Virtual Karting e a Xtreme Racing, decisamente meno competitivi come codice e grafica, ma sicuramente migliori a livello globale grazie alla elevata giocabilità. Il fatto è che il livello di difficoltà di FH (peraltro non settabile attraverso le opzioni) è roppo elevato sia perché la macchina è abbastanza scomoda da controllare (e a nulla serve cambiare i settaggi relativi alla sensibilità dello sterzo), sia perché alcuni tracciati sono troppo pieni di ostacoli superabili con successo solo imparando perfettamente a memoria le posizioni in cui si trovano. All'interno di una stessa gara può capitare di ritrovarsi con la macchina rigirata e ferma per molto più tempo di quanto si riesca a correre alla massima velocità e per riuscire a vincere si rende spesso necessario l'uso incrociato di turbo (per riavvicinarsi agli avversari) e di razzi (per eliminarli senza farsi troppi problemi). Risulta dunque ovvio che la giocabilità risente decisamente di tutto quanto fin qui esposto e che persino giocando in due non ci si riesce a divertire più di tanto. In ogni caso Flyin' High è davvero ben programmato, funziona perfettamente in multitasking, usa un motore grafico assolutamente fantastico e gestisce bene il grande numero di texture e gli effetti di luce e ombra presenti all'interno delle gallerie. Senza considerare che è in assoluto il primo tentativo di portare su Amiga un motore grafico ad alto livello tipico delle produzioni per PSX e PC.

Tutto ciò ha però un prezzo: la velocità. Infatti, persino un 68030 a 50MHz fa fatica a muovere tutta quella grafica a una velocità ottimale, a meno che non si diminuisca la definizione a risoluzioni che però pregiudicano l'effettivo godimento del gioco. Se si considera che questo prodotto è nato per sfruttare processori potenti e solo successivamente è stato in qualche modo ottimizzato per girare anche su macchine meno veloci, non me la sento di penalizzarlo più di tanto anche in considerazione del fatto che su un 68060 il tutto gira con una fluidità impressionante ed è addirittura possibile giocare in modo decente in 4 persone contemporaneamente grazie allo split-screen (ovviamente utilizzando un adattatore specifico per collegare 4 joystick). Insomma, considerate questo gioco uno STAR PLAYER solo se possedete un 68060 e comunque compratelo anche se avete processori più lenti, purché non pretendiate di giocarci al massimo dettaglio grafico.

## HARDWARE

FH sta molto comodamente (pure troppo) su un CD e non necessita di alcuna installazione. La versione su floppy disk necessita di 18MB su hard disk nonchè di 20 minuti di pazienza necessari a installare gli 8 dischetti. Il minimo indispensabile per farlo funzionare è un Amiga 1200 di base con 4MB di Fast RAM, ma si consiglia vivamente un 68030 a 50MHz come minimo (il massimo sarebbe un 68060, ovvio). Non sfrutta eventuali schede grafiche.

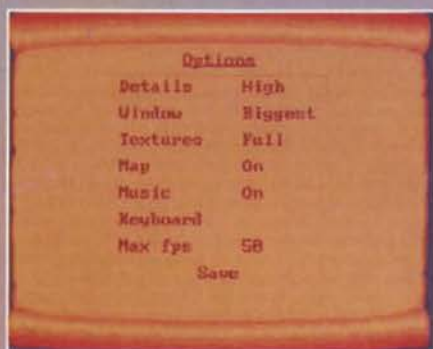
PRESENTAZIONE ●●●●●  
 GRAFICA ●●●●●  
 SONORO ●●●●●  
 GIocabilità ●●●●●  
 LONGEVITÀ ●●●●●

89

GLOBALE



L'ansia e la voglia di potermi finalmente godere le meritate ferie mi avevano già catapultato in Francia, destinazione prescelta per il mio "sballamento" estivo di quest'anno. Come al solito, però, avevo fatto i conti senza l'oste e così mi sono ritrovato fra le mani questo Testament, un gioco annunciato da una vita e arrivato per la recensione solo ora, mentre è già disponibile su Aminet un primissimo demo giocabile



Il menù delle opzioni, benchè graficamente scarno, permette il settaggio di tutti gli aspetti del gioco (comunque modificabili tramite tastiera anche durante il gioco vero e proprio).

del suo seguito. Lo scopo del gioco, oltre all'esplorazione dei 16 livelli e alla distruzione di tutto ciò che si muove davanti a noi, è quello di raccogliere dei pezzi di pergamena di solito posizionati proprio davanti all'uscita di ogni locazione. L'ambientazione cupa e un po' "splatter" (all'inizio si ha nettamente l'impressione di trovarsi nel bel mezzo di qualche rito satanico) ci porterà immediatamente a dover evitare le palle di fuoco degli odiosissimi mostriciattoli verdi volanti, per poi trovare sulla nostra strada anche dei simpaticissimi zombie e degli stregoni

Il mitra è sicuramente più efficace della pistola base, però rimane ancora ben lontano dalla cattiveria di uno shotgun stile Doom.



che non avevano nient'altro da fare se non romperci le scatole. Fortunatamente il nostro eroe, come ogni bravo combattente che si rispetti, non va mai in giro a mani nude e così avremo la possibilità di raccogliere e usare prima una pistola, poi via via un fucile, un marchingegno che spara palle di fuoco e, infine, un'arma devastante chiamata "double". Tolti di mezzo i nemici di turno, non ci resterà che trovare le chiavi necessarie ad aprire alcune porte e proseguire alla ricerca della pergamena, sempre tenendo bene in mente che è possibile salvare la propria posizione di gioco nel caso in cui un improvviso attacco di sonno (o di paranoia) ci colga. Apparentemente il motore grafico sembra davvero ben realizzato e ci regala anche degli effetti di luce più che



I mostri presenti in questo gioco non hanno esattamente un aspetto salubre. Da notare la mappa in alto a sinistra, tutto sommato non molto utile.

buoni, ma a ben vedere il massimo dettaglio consentito non si avvicina nemmeno lontanamente alle risoluzioni utilizzate da mostri sacri quali Breathless e Alien Breed 3D II, benchè la grafica sia realizzata in maniera più che discreta. Meno male che in Testament 2 sono previste risoluzioni ben più dettagliate (1x2 e 1x1 pixel), purtroppo però non implementate in questo primo episodio.

Massimo "MAXIME" Marino

**I cloni di Doom hanno ormai fatto l'acido anche al più maniaco di questo genere e così qualcuno ha pensato bene di programmare un clone di Wolfenstein! Non vedo l'ora di provarlo...**

Già nei primissimi secondi di gioco Testament ci fa comprendere il motivo per cui i programmatori gli abbiano dato un titolo del genere...

#### CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Anche Testament (come Flyin' High) è distribuito dalla APC&TCP e può essere acquistato solo mandando i soldi (59,95 marchi + 10 marchi per le spese postali) in busta chiusa insieme ai vostri dati personali al seguente indirizzo:

APC&TCP  
FLYIN' HIGH  
Dorfstr. 17  
83236 Uebersee  
Germany

AI200

Testament è un gioco tecnicamente troppo datato: la risoluzione grafica raggiunge livelli di pixelosità non più accettabili in

un periodo in cui la concorrenza si è fatta davvero spietata (le routine di chunky 2 planar con dettaglio grafico ad 1x1 pixel sono ormai una realtà per tutti i migliori motori) e il sonoro non è niente di speciale, nonostante svolga bene il suo dovere e riesca a ricreare quell'atmosfera cupa che contraddistingue tutto il gioco. Atmosfera perfettamente resa anche dalla grafica che, nonostante una realizzazione con ampi margini di miglioramento, presenta delle idee sicuramente degne di nota. Testament ha però un'asso nella manica: la notevole fluidità e velocità dei movimenti (proprio grazie al basso dettaglio grafico) che permettono un'elevata giocabilità. E non è proprio la giocabilità che da sempre reclamiamo a discapito della bella grafica e del bel sonoro? Consigliato a chi non ama passare le sue giornate a controllare la grandezza dei pixel e a fare coraggiosi confronti con Quake e compagnia bella...

#### HARDWARE

Testament occupa 3 dischetti facilmente installabili su hard disk e si muove bene su qualsiasi Amiga AGA con 2 mega di RAM. In teoria il gioco dovrebbe funzionare perfettamente in multitasking, ma così non è a causa di alcuni problemi che verranno risolti solo nella versione 2. Non sono supportate eventuali schede grafiche, almeno per ora.

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITÀ  
LONGEVITÀ

82  
GLOBALE

# BATTLECRUISER 3000AD



"Il più evoluto e completo simulatore galattico. Non prendete impegni per i prossimi tre anni!" (voto: 9/10 - PC Review)

"Grafica sbalorditiva e azione frenetica; cosa vuoi di più?" (PC Home)

"È uno dei pochi giochi che potrebbero essere semplicemente definiti grandiosi" (voto: 9/10 - Daily Mirror)



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

MANUALE IN  
ITALIANO



## FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: FINSON srl  
Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY)  
Telefono (02) 2831121 r.a. - Fax (02) 2840254  
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

# TALENT SCOUT

## PROLOGO

Il bizzarro destino che lega voi lettori di questo numero settembrino di TGM a noi redattori è qualcosa che a tutt'oggi ancora non trova spiegazione. Sono qua, il 30 di luglio, dietro il PowerMac a scrivere quest'ennesimo appuntamento con i talenti di tutta Italia, in condizioni fisiche davvero ignobili (penso di aver toccato il minimo storico, non so se per il Paolone sia lo stesso) più o meno... leggi sotto e capirai! NdP), mentre voi siete di là, a godervi gli ultimi giorni di vacanza prima del ritorno a scuola e/o lavoro (brrrrr, mi vengono i brividi solo a pensarci). L'avrete capito, sono troppo cotto per poter scrivere qualcosa di sensato, quindi se volete, saltate pure l'epilogo che tanto non sarà poi molto diverso...

Mirko "TMB" Marangon

### LE SACRE REGOLE DEL TALENT SCOUT

Ripetere fa bene. Ripetere fa meglio. Molto meglio di quanto possiate voi immaginare, o miserevoli avventori che indugiate coi vostri occhi su codesta sofferta rubrica. E così ho deciso di mettere un po' di ordine alla medesima approfittando del fatto che Mirko è andato in vacanza prima di me (e quindi stavolta non potrà leggere quanto scriverò prima che venga effettivamente pubblicato uah uah uah!), lasciandomi tutto lo spazio occorrente per un golpe in piena regola. Vabbè, deliri del caldo a parte (ragazzi, fa veramente caldo, a fine luglio...), volevo qui riporre alcune buone regole che - credo concordi pure il TMB - possano costituire il primo mattone per un benemerito "Galateo del Talent Scout", cui dovrete attenervi pena pesantissime ritorsioni da parte nostra. Quindi, prima di spedire un'email o un dischetto, assicuratevi di rientrare nei limiti or ora stabiliti:

#### NON CANNATE L'INDIRIZZO

D'ora in avanti, se spedite un dischetto in redazione, **NON dimenticatevi MAI** di scrivere sulla busta il sistema su cui dovrebbe girare. I floppy sono sempre floppy, sia il PC sia l'Amiga possono usare dischetti ad alta densità ma, nonostante tutti i grandi passi avanti che si sono fatti nel campo dell'emulazione, un dischetto per Amiga non verrà mai letto da un PC e un Amiga può avere ancora qualche difficoltà a far girare correttamente Windows 95, per cui, d'ora in avanti l'indirizzo sarà

(per PC): TGM TALENT SCOUT PC - Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20121 Milano

(per Amiga): TGM TALENT SCOUT AMIGA - Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20121 Milano

(per Mac): TGM TALENT SCOUT MAC - Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20121 Milano

(per Minipimer, ecc ecc) TGM TALENT SCOUT MINIPIMER (ecc ecc) - Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20121 Milano

Sperando che sia chiaro, passiamo a tutto ciò che riguarda le...

#### EMAIL

Ve lo chiediamo davvero **PER FAVORE**, se dovete mandarci dei file binari (moduli, programmi, immagini, zippati e via dicendo) fatelo usando **ESCLUSIVAMENTE** i dischetti e la posta tradizionale. I download di diversi mega sono pesanti per noi come per tutti gli altri esseri umani, e in perfetto ossequio alle Leggi di Murphy, il più delle volte il fantastico zippato da 10 mega contenente i moduli più belli della storia ci arriva proprio nei momenti in cui dovremmo destinare l'uso dell'e-mail ad altri compiti di maggiore urgenza. E questo di solito non mette l'autore dei moduli di cui sopra in buona luce... Quindi assumete i 120K come tetto massimo oltre il quale **NON** spedire i vostri lavori via e-mail: in ogni caso, sarebbe opportuno inviare un messaggio del tipo "v'interessa il programma X per fare questo?", se riceverete una risposta positiva (SOLO, se la riceverete), allora, procedete nell'invio. Anche con la posta elettronica, vedete di non cannare indirizzo. Non siamo infatti molto cortesi con gli attach arrivati per sbaglio...

(per PC): pbesser@mbox.vol.it (usare questo indirizzo SOLO per il TS)

(per Amiga): tgmtmb@digibank.it

(immagini): mdelisio@mbox.vol.it

Ah, quasi dimenticavo: per piacere, configurate il vostro client di posta elettronica in modo che spedisca messaggi ASCII, e non quei maledettissimi file .ext o .html!!!

#### MODULI VARI E BASI MIDI

Prima regola fondamentale per i brani MIDI: in giro ci sono diverse schede audio e diverse soluzioni informatiche per tutti i palati (e tutti i portafogli), ma noi non siamo né maniaco audiofil, né tantomeno miliardari, quindi è inutile che spediate brani ottimizzati per la X wavetable che gira solo sulla tal scheda: tanto (facciamo un esempio) Paolone ascolterà sempre i MIDI con la sua SoundBlaster 16 munita di driver ed emulatori wavetable vari, questo finché nessuna anima pia si deciderà a spedirgli una SoundBlaster AWE64 Gold in regalo. Vista l'improbabilità della cosa, usate la mappatura standard.

Seconda regola fondamentale, ma questa vale per tutti i file audio possibili e immaginabili, **NON** spedite 60 moduli diversi in collezioni da dieci dischi ciascuno: la "quantità" è una cosa che non c'impresiona mai, anzi, difficilmente ci mette di buon umore di fronte a 840 minuti totali di esecuzione, quando il tempo a nostra disposizione per approntare la rubrica è decisamente inferiore. Meglio UNO o DUE moduli, ma fatti VERAMENTE bene, roba che ci dovete sudare il sangue sopra, e via scorrendo. Noi siamo più felici perché i moduli sono più belli, voi anche perché sarà questo che noi scriveremo, o per di più potremo dedicare più facilmente la nostra attenzione a tutti quanti. Se però volete spedirci la vostra collezione affinché venga pubblicata direttamente sul CD-ROM, fatelo pure, ma almeno DITECELO.

Concordiamo sul fatto che anche la musica digitale sia "arte", ma preferiremmo che il Talent Scout si occupasse prevalentemente di giochi, demo, e programmi simpatici scritti dai lettori, piuttosto che d'immense sequenze di campionamenti. Tra l'altro, un modulo va ascoltato per essere apprezzato, e la carta non è esattamente il supporto migliore su cui farlo. Non dimenticatevi poi di scriverci se volete o meno che i moduli appaiano sul CD-ROM.

#### TALENT ART

Né io né tantomeno Mirko ci occupiamo più del Talent Art, quindi le immagini **NON** vanno spedite a noi, ma a Manuele De Lisio, che è l'unico responsabile della rubrica. Il suo indirizzo è Via Dei Buonvisi 85, 00148 Roma, e anche nel suo caso vale la regola dell'email vista prima: spesso le immagini occupano megabyte interi, anche se compresse in JPEG o se zippate all'inverso, per cui non è il caso di uccidere la sua casella di posta elettronica. Per lo meno, avvisatelo prima: mdelisio@mbox.vol.it

#### WAD, FRONT END, MAPPE E LIVELLI VARI PER QUAKE, DOOM, DUKE NUKEM 3D ecc ecc

Non sono argomento del Talent Scout, così come non lo sono i desktop theme di Windows 95. Tutto questo interessa maggiormente Stefano Silvestri e finisce direttamente sul CD-ROM, per cui l'indirizzo esatto a cui mandare il materiale di cui sopra è: STEFANO SILVESTRI c/o TGM, Xenia Edizioni, Casella Postale 853, 20121 Milano.

#### VARIE

Ci sono determinati tipi di programmi che sinceramente non riusciamo più a soffrire: quelli che bisogna interpretare le istruzioni solo per installarli, le sorgenti in C, i cloni di Tetris, i giochetti fatti col Click'n'Play, quelli programmati in AMOS o tutti quei dannatissimi "esercizi di programmazione" che alcuni di voi si ostinano a spedirci per provare la loro bravura. Basta! Non ne possiamo più dei piccoli database, delle directory colorate, dei programmi per generare numeri casuali, per proteggere il computer con una password... Oltre ad essere inutili, non hanno niente a che vedere con la programmazione SUDATA. Anche le utility: cercate di spedirne poche, e quando ce le spedite, assicuratevi che si tratti di qualcosa di nuovo, o che comunque superi per qualità i prodotti shareware o PD già in circolazione. Non ce ne facciamo nulla, se no! Allora, avete capito tutto? Bravi, e adesso via col Talent Scout!!!

Paolone

## SHOWTIME 5 by Darkage (Amiga)



Se solo riuscissi a tenere le palpebre aperte per più di cinque secondi di fila (e chiuse per meno di dieci) probabilmente riuscirei a scrivere qualcosa di intelligente, ma dato che già la cosa mi riesce difficile in condizioni fisiche decenti

(non dico ottimali per scaramanzia), non posso che protendere verso la mediocrità definitiva che ha caratterizzato questi miei ultimi giorni lavorativi (per inciso: Roberta pagherai anche questa).

Comunque, tralasciando i miei epiteti lugubri nonché assolutamente influenti ai fini di questo box, lascio il più che meritato spazio a questo nuovo numero di Showtime, rinnovato non tanto nei contenuti quanto nell'animo (sfido chiunque ad affermare il contrario). Cambia infatti la guida spirituale, nonché mentale di Showtime, che passa dalle sapienti mani dei Ram Jam a quelle ormai consumate (a furia di battere sui tasti) dei Darkage.

Il numero rientra nella norma, dato che l'impostazione editoriale è rimasta pressoché identica e i contenuti non sono poi cambiati più di tanto. Anche la grafica non ha subito grossi mutamenti: sarà comunque interessante notare come e in che modo i Darkage intenderanno migliorare Showtime nei prossimi mesi.

Ad accompagnare il bel diskmag troviamo anche la classica gallery, ormai appuntamento fisso. Per chi non lo sapesse, si tratta più o meno dell'unico sistema consono per poter vedere in faccia "scener" più o meno famoso (è anche vero che non sempre la cosa è piacevole, specialmente quando in foto c'è Payko... scherzo, non te la prendere).

Infine, rimane da segnalare l'intro, dotata di un design più che decente (si nota sempre un certo stile nelle produzioni dei Darkage o è una mia impressione?) e di un effetto, il solito toroide env-mappato, che è riuscito nel troppo difficile compito di farmi venire ancora più sonno...



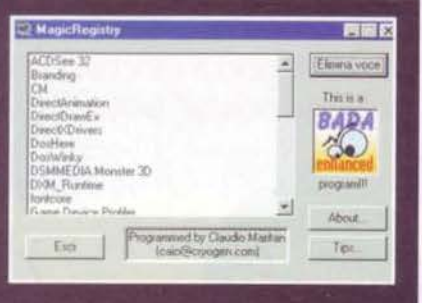
## RAUZER HOME PAGE by RAUZER (vari)

Signori, da quando mi occupo del Talent Scout questo è il primo prodotto su CD-R che mi sia mai capitato tra le mani: una godibilissima home page con un sacco di immagini in 3D (belle) e parecchi moduli ScreamTracker dall'innegabile fascino rave. Buono, anche se con tutto il rispetto, dovrete migliorare un po' le tue doti di htmlista... Ciao, alla prossima!



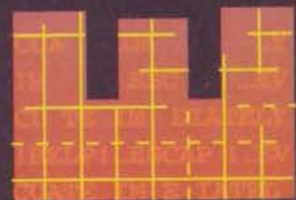
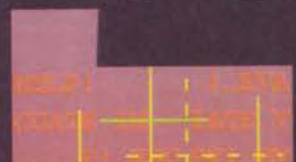
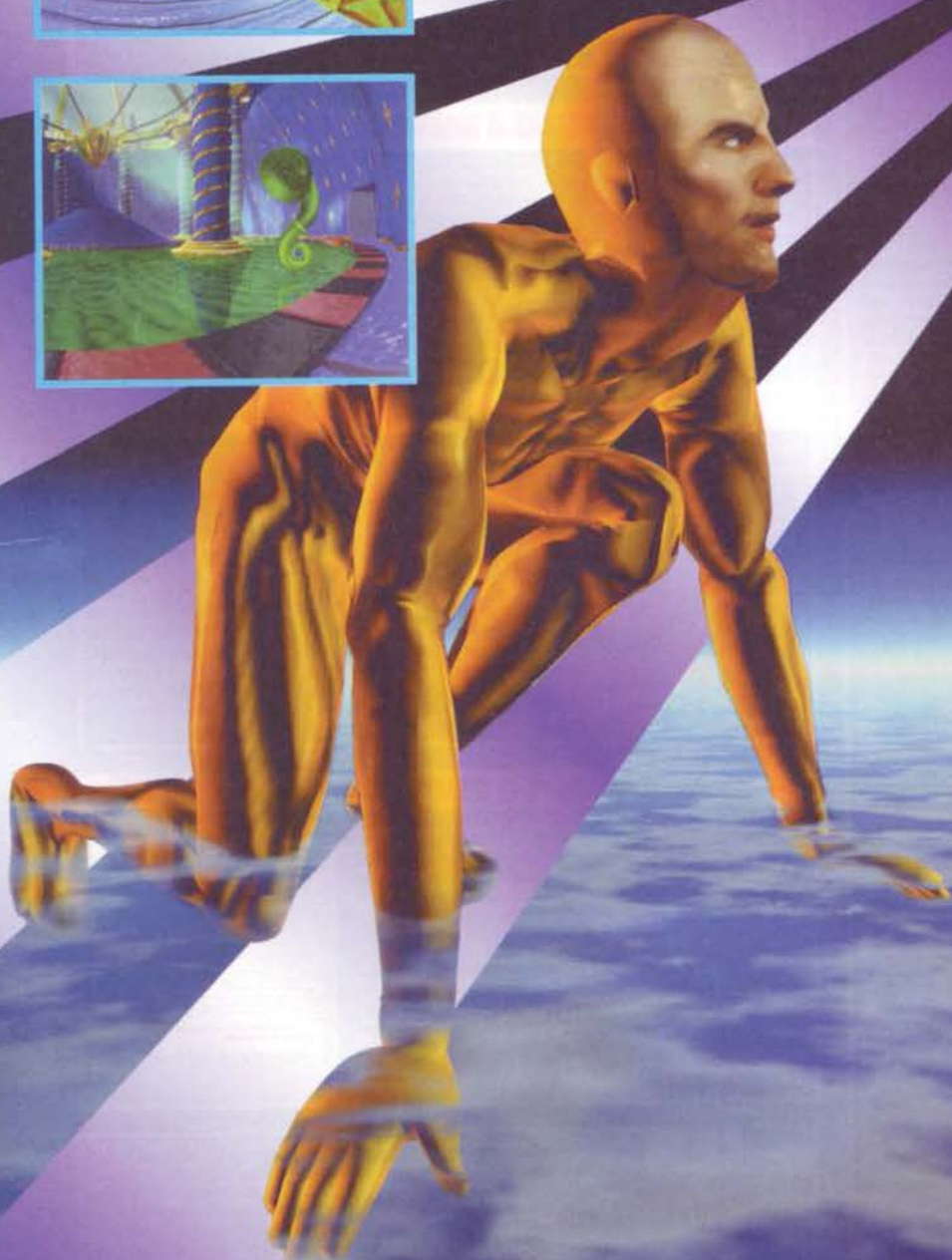
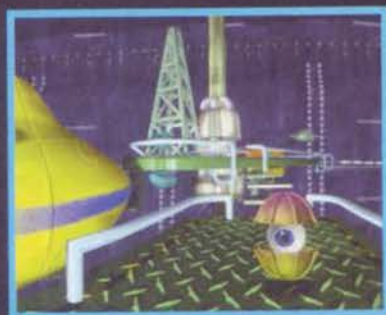
## MAGIC REGISTRY di CLAUDIO MARITAN (Win95/NT)

Ma cosa vedono i miei occhi: questo è il primissimo programma BADA ENHANCED (c'è pure la foto che lo dimostra!!!). E il bollino lo merita proprio, visto che svolge un compito utilissimo, quello di tenere sotto controllo le entries delle applicazioni nel file registro di Windows! Davvero una buona idea, che ho provveduto a installare sul mio computer immediatamente.





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



VERSIONE IN  
ITALIANO



**FINSON**

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**  
Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY)  
Telefono (02) 2831121 r.a. - Fax (02) 2840254  
e-mail: [finson@finson.it](mailto:finson@finson.it) - [www.finson.com](http://www.finson.com)

# TALENT SCOUT

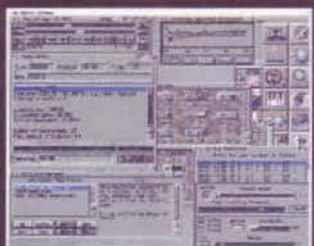
## MEDIA PLAYER di PAOLO INGRAITO (Win31)

E bravo Paolozzo! Anche stavolta sei riuscito a far parlare un po' di te... Dunque dunque... Media Player è di sicuro il progetto a cui hai dedicato più attenzione, ed è forse l'unico degno veramente di nota (meglio infatti calare un velo pietoso sui due moduli e su tutti gli altri file sparsi che hai stipato nel dischetto...). Dovresti però renderlo sempre più 'universale' dandogli la possibilità di leggere qualcos'altro rispetto ai file standard di Windows: di programmi come il tuo ce ne sono a bizzeffe e sono anche più completi. Deve crescere, insomma...



## TALENT-O-TECA

Prosegue il diverbio verbale tra me e Mirko per decretare o meno l'obsolescenza dei moduli a 4 tracce, che dovrebbero compiere in questi giorni il loro decimo (se non di più) anno di vita. So benissimo anch'io che da quelle quattro voci è ancora possibile tirare fuori dei capolavori, ma vedrò di porre il discorso in un'ottica squisitamente musicale: tanto per cominciare, il



fatto che due tracce stiano sul canale sinistro, e due sul destro (tutta eredità di Amiga), non giova gran che alla polifonia, visto che la creazione di un canale 'centrale' implica la sostanziale riduzione a tre delle tracce disponibili. E in tre, prendi un qualsiasi gruppo musicale, non si riesce a fare gran che, se non ricorrendo e strumenti aggiuntivi o a missaggi addizionali in studio. E' vero, ci saranno dei brani fantastici a 4 tracce in formato .MOD, ma è anche vero che lavorando a 16 (o anche 8) canali, sfruttandoli, la differenza e il peso degli anni iniziano a sentirsi, e anche parecchio. O vogliamo fare come chi, caricando il C64S sul Pentium, sostiene che in fondo Armalyte era un gran bel capolavoro pure lui? (Paolone)

XM di Massa Marco: i brani dance ormai infestano questa sezione del Talent Scout con sempre maggiore frequenza e, se devo essere sincero, non è che la cosa mi aggrada moltissimo. Questo modulo di Marco è un esempio classico di questa tendenza: melodia blanda e ripetitiva, strumenti triti e ritriti, solito basso insulso... forse non è chiaro, ma la commerciale è morta da un bel pezzo, nonostante le ottantamila compilation tutte uguali che puntualmente d'estate vanno ad affollare gli scaffali del Virgin Megastore... ragazzi, avete bisogno di rifarvi le orecchie e non per nulla questo mese allegati al CD troverete 100 moduli XM ed S3M altamente spettacolari ed educativi. Fatevi una cultura e poi riprovateci... XM e OctaMED di Luca Canturelli: se devo dirlo tutta i tuoi mod non mi sono poi sembrato molto diversi da quello che ci ha spedito il ragazzo di qualche riga più sopra. Qualche tentativo di comporre qualcosa di un po' più vario c'è e in effetti i brani Nano e Nano Piano sono sicuramente apprezzabili dal punto di vista tecnico (non è da tutti comporre qualcosa di decente utilizzando un solo strumento). Dovresti comunque cercare di creare qualcosa di un po' più vario dei soliti "tunza-tunza", che ormai ci escono letteralmente dalle orecchie. Sono sicuro che con le tue capacità qualcosa di buono riuscirai a combinare!

XM by Ez/DeathStars finalmente la tanto agognata NoWhere trova il suo giusto spazio nel Talent Scout dopo mesi e mesi di rinvii e dimenticanze da parte del sottoscritto (nella fattispecie TMB). Mea culpa, anche perché si tratta di un modulo di grande fattura, davvero eccezionale sia da punto di vista della composizione che da quello prettamente melodico. Se si sentissero più spesso produzioni del genere, io e il Paolone saremo sicuramente molto più felici e decisamente meno "avvoltoleti".

Marco Sartori: iniziamo male. Ecco, non per stigmatizzarti, ma tu rientri proprio nel discorso della "quantità" che non ci piace, visto che ci hai mandato almeno una ventina di moduli XM di piccole dimensioni, senza strumenti particolari, che presentano diversi difetti. Tanto per cominciare, manca l'atmosfera (il che basterebbe), poi sono piuttosto poveri, fatti un po' troppo di fretta... Insomma, non ci sembra che ti manchino le capacità, solo che dovresti studiarli un po' di più le problematiche musicali e poi (sottolineo, POD) lanciarti dello studio di brani più complessi, fantasiosi, insomma, più belli da sentire e soprattutto più ragionato. Un solo modulo, ma bello, fa certamente migliore figura di 20 moduli bruttini. Prendilo come un incoraggiamento, mi raccomando.

Gecco/Gattimorti: tanti moduli diversi e di variegata qualità... anche tu dovresti stare più attento nella composizione delle musiche, che a volte 'stonano' un po' troppo. E' facile lanciarsi nella Gabber Music, ma è anche molto difficile riuscire ad ottenere il giusto effetto da suoni volutamente "brutti". Riprova e controlla, e come ho detto più volte... Uno solo, ma fatto come Dio comanda!

DJ Tafta/Gino/MDC: la storia del modulo "fois" è tutta particolare, visto che uno dei tre ha cercato invano di spedirmelo via email, ottenendo come risposta dal mio mailer un bel nulla di fatto. E' stata quindi una sorpresa aprire uno dei pacchetti che albergava garrullo sulla mia scrivania, per trovarvi un dischetto con lo stesso identico XM (o almeno credo). Bello, comunque, anzi, sono belli tutti e quattro gli XM che ho trovato sui tre dischetti che mi avete mandato. Peccato che non dispongo (almeno al momento) di un lettore di moduli in grado di sorbirsi i file in formato .MDL (tra l'altro, è la primissima volta che ne vedo...).

Stefano Pintarelli: ooooh! Finalmente uno che aderisce alla mia politica dei "pochi ma buoni": il tuo modulo Piano.Xm è semplicemente splendido! Capiamoci, non brilla per particolare originalità (il piano alla Miles ormai è strasentito), ma la melodia è davvero bellissima e gli strumenti sono scelti in maniera quanto mai azzeccata. Un brano da ascoltare quando si è alla ricerca di una boccata d'ossigeno in mezzo allo stress, ma che non sfuggirebbe di certo in discoteca...

FCG: partito un po' in sordina una decina di Talent Scout addietro, questo vulcanico ragazzo sta componendo un modulo sempre più bello dell'altro!!! Stavolta ce ne ha mandati tre, che oltre ad aver passato a pieni voti il mio giudizio già non "easy to please", hanno ricevuto anche i complimenti della mia ragazza, discotecara convinta (e quindi più ferrata di me nel genere...). La cosa non v'interessa? Ok, qualcosa dovevo pur scrivere... Belli. Punto.

## L'ANGOLO DELLO SFIGATO

Iniziamo la trista rassegna di questo mese con Riccardo Cupardo, che ci ha mandato tre dischetti "compattati"



col RAR e che il medesimo compressore, pur adeguatamente interpellato dal sottoscritto, si è rifiutato in tutti i modi di decomprimere. Prima dicendomi che il metodo di compressione era sconosciuto, poi che sul dischetto c'era un bellissimo errore di traccia... Insomma, riprova, sarai più fortunato! Anche Camillo Rota ha qualche problema di dischetto: dice di averci mandato dei moduli per PC, ma evidentemente il mio disk drive non è d'accordo, sostiene addirittura che il dischetto non sia nemmeno formattato! Fabio e Simone ci hanno mandato un sacco di "bovate": purtroppo per voi BovaByte di questo mese è già stato consegnato, ergo rimedio subito piazzando la vostra foto di gruppo nell'unico posto che poteva esserne degno. Questo. Passiamo così a Simone Peruzzi, meglio conosciuto come PiEsse da tutti i fan della talent'o'teca: che dici, ci metto te qua dentro o mi ci piazza io? Non ce l'ho una SB AWE32, per cui mi sono ascoltato le tue due canzoni MIDI con gli strumenti a mia disposizione (un po' poveri a dire il vero...), e, nonostante le storpiature dovute alla wavetable sbagliata, s'intravedeva l'intasentiva? comunque il solito ottimo lavoro. Peccato. Altro ospite d'onore della rubrica è sicuramente Gaetano Leonardi: perché hai spedito a NOI del Talent SCOUT le tue immagini, quando la rubrica giusta è il Talent Art? Vabbè, ti darò un contentino, mettendo l'immagine a mio avviso più rappresentativa a corredo di questo box, va bene? Il resto a noi, ma le immagini SOLO al De Lisi!!! Chiude la rassegna il povero Emanuele: perché hai spedito a ME (medesimo er Paolone) il tuo shoot'em up per Amiga? Io ci ha provato a farlo girare sotto UAE, ma essendo solo per A1200... Niente emulazione AGA per ora su PC, quindi... Spero che tu l'abbia spedito anche a Mirko nel frattempo. Altrimenti se ne riparla come minimo a ottobre. Ciao ciao...



## WORLD OF QUIZ di MASSIMO E MIRKO (Dos)

Oh là, finalmente un simpatico giochillo: anche se si tratta semplicemente di un triviale, devo dire che non mi è affatto dispiaciuto, merito forse dell'impostazione decisamente scema della grafica (che ricorda un po' i personaggi di certe avventure Lucas...): la versione dimostrativa contiene una quarantina di domande, ma quella definitiva - promettono gli autori - qualcosa come diecimila! Non male, davvero non male, potrebbe essere una mossa azzeccata diffonderlo nel mercato shareware.



## PLATFORM DESIGNER di STEFANO LANZA (Dos/Win95)

Se avete sempre desiderato creare il vostro platform game definitivo, ma non avete nemmeno idea di cosa siano il C o l'Assembler, oggi avete una possibilità in più: questo editor scritto dall'intraprendente Stefano Lanza. Il programma è decisamente impostato verso un'utenza intermedia (dovresti rendere un po' più semplice e intuitiva l'interfaccia, oltre ad ampliarne le opzioni, se vuoi che il tuo software abbia successo anche tra la massa - hai presente il vecchio SEUCK per C64 e Amiga?), e presenta ancora qualche lacuna (abbastanza vistosi i problemi di velocità sulle macchine più potenti: sul mio K6 l'eseguibile del platform dimostrativo va a una velocità assurda), ma nonostante tutto svolge adeguatamente il suo compito. Non è il primo editor di questo tipo che mi capita fra le mani, va infatti citato anche il Platform Toolkit di Marco Pesce (lo trovi su Zzap!, nell'area "x-files"), a cui ti consiglio di dare un'occhiata. Per il resto, aspetto una versione successiva tra qualche mese...



## QUICK SUITE di BRUTTO VANNI (Win95)

Una serie di programmi abbastanza interessanti, di cui ho apprezzato in particolar modo The Theme Installer. Per quale motivo 'mi abbasso' a lodare un programma di questo tipo, dopo tutto il fuoco che ho sputizzato nell'introduzione? Semplicissimo, perché questo programma permette di usare i desktop theme di Plus! Senza avere il Plus!, e come se non bastasse installa correttamente anche i file logow e logos.sys che, con il prodotto di casa Microsoft, siamo sempre stati costretti a spostare manualmente. I bachi non sono stati ancora del tutto localizzati e rimossi, però va bene. Non mi soffermo sugli altri programmi perché vanno ancora fixati a dovere. Ciao e fatti di nuovo vivo al più presto.



## EPILOGO

Me triste, me tapino, me fe qui scatterebbe la volgarità gratuita in puro stile Duspa, però non sta bene e poi Max si arrabbia... Ho già finito di scrivere e io che volevo occupare almeno dieci pagine di questo numero 100 (cento... se penso di aver scritto su più della metà di questi mi viene da piangere. Ecco, adesso mi sono pure commosso, sigh, sob! Dannata nostalgia... (pensa un po' a me che ho visti nascere i quattro quinti... E intendo andare avanti a farlo!!! NdP) e invece, mannaia, devo correre all'Elba con i miei amici della redazione. Che dire? Ci rivediamo in autunno, ma solo se reggerò dieci giorni con Raffo, Duspa, il Babbo di Neve e il Vecchio Faggio... Paolo, se vuoi aggiungere qualcosa, magari di sensato, fai pure (certo! aggiungerò che non mi avete invitato alla festa, cattiviiii! Vado a un'altra nella mia mente, una festa tutta particolare... NdP).

Mirko "TMB" Marangon & Paolo "Paolone" Besser

# SURFACE TENSION



MANUALE IN  
ITALIANO



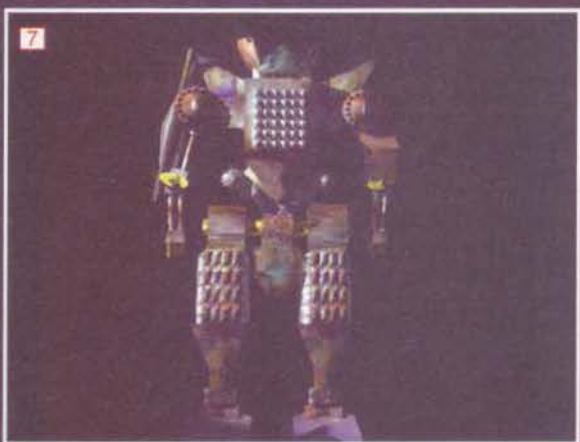
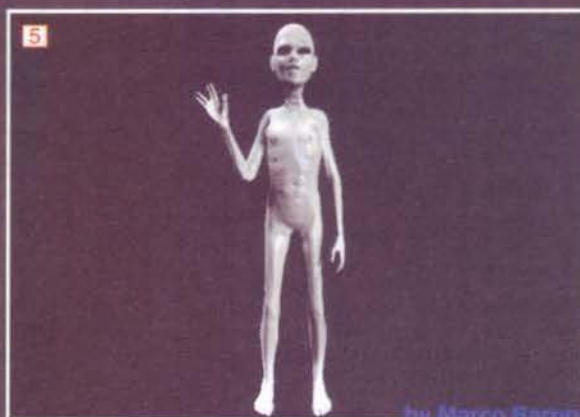
**FINSON**

Distributore esclusivo per l'Italia: FINSON srl  
Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY)  
Telefono (02) 2831121 r.a. - Fax (02) 2840254  
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

Bentornati alla rubrica del Talent Art. Allora, avete passato l'estate a preparare tanti bei disegni da mandarmi? NO!!! Makkome! Vabbè, ho capito, si sta meglio in spiaggia, eh? Le giornate qui non passano più, anche perché a Roma sta facendo un caldo veramente bestiale: spero comunque che l'estate vi sia andata veramente come avevate previsto (a me non è mai successo, comunque si dice sempre così...) (per questo io non faccio mai previsioni per le vacanze e decido dove andare solo una settimana prima dell'effettiva partenza. NdTMB), però è ormai arrivato il momento di ricominciare ad alzarsi per andare a scuola, per chi ci va ancora (non è il mio caso, visto che dopo questa maledetta Maturità, di professori non voglio sentirne parlare finché muoio). In compenso sto cercando di alleviare la calura estiva giocando a Shadow of the Beast II (un Gioco, Un Mito), ma non vi nascondo che continuo a non capire perché Howarth, Batstone ed Edmonson si sono fermati al terzo capitolo della saga, quando sul mercato sono uscite tante belle schedine 3D per fare effetti grafici apocalittici... Ve lo immaginate un eventuale "Shadow of the Beast IV" per la 3Dfx? Beh, io purtroppo sì. Lo voglio! Bene, bando alle ciance, è ora di iniziare una nuova e gustosa (tipo i ghiaccioli al sapore di coniglio...) puntata del Talent Art; iniziamo a parlare delle "Ragazze", eh eh!!! Loro sono belle, brave e si impegnano veramente nei disegni che mandano, per cui questo mese inizio a parlarvi di una simpatica lettrice di TGM, tale "Romy" (scusa, ma per qualche motivo il tuo dischetto con il file di descrizione era corrotto ed è stato tempestivamente disintegrato) che ci scrive da una non ben precisata (almeno sulla busta) località e ci manda un bel po' di immagini decisamente ben realizzate: infatti, anche se si nota un tratto ancora un po' inesperto, c'è decisamente molto da lodare. Innanzitutto (è l'unica cosa che sono riuscito a leggere dal Doc corrotto...) ha usato i programmi di paint più terrificanti della galassia, ovvero il PSP (neanche lo scrivo esteso, tanto mi fa venire il voltastomaco...) e "l'oscido" (copyright 1988 MAX) Paint; due programmi veramente inutili, eppure - incredibilmente - la nostra amica è riuscita a tirarci fuori delle ottime cose.

Prima fra tutte l'immagine "Medieval" (FOTO 1) che, tra l'altro, mi è piaciuta di più di tutte: si nota infatti una certa cura dedicata nella creazione di ombreggiature realistiche capaci di richiamare alla mente alcuni classici, in più ci sono dei piccoli tocchi di classe come i gioielli che porta la donzella al collo, resi abbastanza bene, così come le venature sulle labbra ad effetto "bump mapping" molto realistiche. Notevole anche l'effetto dei riflessi negli occhi della ragazza, ma è il fatto di aver scelto un soggetto dalla "velata bellezza", che rende l'immagine decisamente godibile, dalla quale permea un'atmosfera che parla, giustamente, di tempi antichi. Per quanto riguarda le altre immagini, in generale la realizzazione risulta discreta, ho solo qualche appunto da farti: l'immagine pseudo-manga "future2" (FOTO 2) in generale è realizzata abbastanza bene, si nota una certa cura nel ricreare quel bell'effetto di pieghe nel tessuto di pelle nera, solo che ci sono delle strane macchie nei contorni dei personaggi, come se fossero stati disegnati su carta, scannerizzati e ricolorati; non sembra un effetto dovuto a resizing o antialias, mi chiedo cosa possa essere. Qualunque sia la causa, cerca di eliminarlo. E mi raccomando, continua così.

Continuiamo il Talent Art con un lettore di Napoli, Carlo Sitaro, che ci ha mandato un fantastico dischetto caratterizzato dalla molla in metallo completamente incastrata (ma cosa volevi fare? Mi volevi distruggere il drive?) e da un'etichetta sulla quale imperava un magnifico "Doom II - disco 4 di 5", rigorosamente semicancellato e scritto col pennarellone del caso. Comunque, passando a ciò che ci hai mandato, ovvero un disegno fatto col Paint di Win 95; ovviamente la tua opera è in pratica un classico esempio comunicante al mondo che se vuoi fare le cose per bene, non devi farle col Paint di Windows. Il soggetto, (FOTO 3) è il main character di Full Throttle della LucasArts, e l'hai ricreato identico all'originale (non è che ci voglia poi molto, sono due pixel in croce) dal quale eredita anche l'antialiasing inesistente. Ma detto fra noi (tanto chi ci legge...), quanto ci hai messo a fare "sto coso"? Ma non potevi impegnarti un po' di più coi colori? Dovevi per forza



usare quelli che stanno nell'orrida palette di default del Paint? Bah, lo direi che è decisamente ora di cambiare programma, prenditi un bell'Adobe Photoshop o Fractal Design Painter (di cui è uscita la ultimissima release che promette faville, come i suoi predecessori) e mettili a fare qualcosa di originale, ti assicuro che è mooolto più appagante.

Passiamo a un altro lettore, Salvatore De Dominicis, il quale mi ha sobbarcato di immagini (ahò! Ma te voj fermà!?) fatte col "solito programma 3D". Tra le tante, mi ha colpito (nel vero senso della parola, poiché vedendo la thumbnail nell'ACDsee mi sono munito di scudo da saldatore...) l'immagine "altare" (FOTO 4) per la "leggerezza delle tinte usate" e per l'equilibrio della composizione degli oggetti. No, no, a parte gli scherzi, all'immagine andrebbe allegato un file batch che informa l'utente che l'apertura del file è a suo rischio e pericolo; stavo per rimetterci la pelle.

In generale i colori sono così potenti e discordanti che il formato jpeg (col quale l'hai salvata) crea degli effetti moirè nel tentativo di rimediaire (ammazza! pure Mr. jpeg sei andato a scomodare) alle linee di giunzione tra zone viola "ora-ti-faccio-veramente-male" e rosa "paesaggio-post-atomico". Per non parlare poi degli effetti di riflessione che denunciano un settaggio dei parametri da maniaco della 52esima strada. Parlando invece dei modelli 3D, ti dico che purtroppo siamo più o meno sullo stesso livello di prima: hai usato tutte primitive e l'unico modello esistente (quello umano, per intenderci), se non sbaglio, è appartenente alla raccolta "Humanoids" (tanto per cambiare...), ma mi sembra piuttosto malconcio, perciò potrei seriamente pensare che sia proprio quello del 3D studio. Meglio non indagare. In definitiva, cerca di calcare meno la mano quando setti tutti i parametri degli oggetti e cerca soprattutto di rendere un po' più equilibrato il rapporto dei colori a video (oppure l'intento era quello di visualizzare 16777216 colori contemporaneamente su un'unica schermata? Beh, se era questo, complimenti, probabilmente ci sei riuscito).

Passiamo oltre e parliamo di Marco Barone, che ci ha mandato una busta "Tutta tempestata de scritte" veramente molto carina, contenente delle immagini (erano sei o sette ora non ricordo bene) raffiguranti degli alieni, nello stile al quale ci ha ormai abituato X-Files, ovvero: testa grossa, corpo piccolo e scheletrico (nonché umanoide) e mani con dita abbastanza prolungate (FOTO 5). L'alieno è veramente fatto con cura, spero solo che sia tutta farina del tuo sacco (mi appresto a indagare...) e non qualche oggetto preso dalla solita "libreria del mondo"; se realmente l'hai fatto tu, beh, complimenti! E' veramente riuscito (almeno come modello 3D). Gli unici appunti sono relativi alla pura e semplice "visualizzazione". La prima cosa che salta all'occhio è la totale indifferenza nell'uso dell'antialiasing (sembra divenuta una moda), e non capisco perché visto che è un flag da settare, ci vuole veramente un piccolissimo a farlo. Un'altra cosa: l'alie-

# FAI SOGNARE IL TUO COMPUTER!

**WAVE** Interactive



**I Cd-Rom interattivi  
per adulti più venduti al mondo!**  
Per computer MS-DOS compatibili e Macintosh

**Vietata  
la vendita  
ai minori  
di 18 anni**

- Puoi trovare i titoli Wave e Vivid presso:**
- ALESSANDRIA (Casale Monferrato) - SYSTEMA - Via Sobrero 13
  - ANCONA - COMPUTER UNION - Via De Gasperi 22
  - ASTI - COMPUTER 1 - Corso F. Cavallotti 126
  - ASTI - BETTA ETTORE - Via Secondo Pio 8
  - AVELLINO - MULTIMEDIA - Via Guarni 23
  - BARI - CD BARI - Via Capriotti 128
  - BARI - METRO LEVANTE - Via La Rotella - zona industriale
  - BARI - TECA - Via Capriotti 252 A/B/C
  - BARI - NOBIS MANSTORE - Via Amendola 179
  - BIELLA - HOBBYLAND - Via Berdano 1
  - BIELLA (Verona) - SOFTWARE SERVICE - Strada Trossi 10
  - BOLOGNA - MIXEL - Via M. Moro 2 c/o "Shop Via Gran Reno"
  - BOLOGNA (Imola) - SOFOS - Via A. Costa 8/A
  - BOLZANO - METRO DOLOMITI - Via Volta 8
  - BRESCIA (Roncadelle) - MIXEL - Via E. Mattei 37/39  
c/o "Le Rondelle"
  - BRESCIA (Rovato) - SISMA - Viale C. Battelli 3
  - CATANZARO (Catanzaro Lido) - RANDAZZO FILIPPO -  
Viale Ionio 420 c/o "Le Ferraci"
  - COSENZA (Rende) - CONSOL POINT - Via Vittorio Afferri PG
  - CUNEO - COMPUTER UNION - Piazza Europa 9
  - CUNEO - L'ELETTRONICA - Corso Roma 24
  - CUNEO - ROSSI COMPUTER - Corso Nizza 42
  - CUNEO (Salluzzo) - COMPUTERLAND - Via Mazzini 30/32
  - FERRARA - ELECTRONIC TECHNOLOGY - P.zza S. Giorgio 18
  - FOGGIA - INFOLAB - Viale Colombo 141
  - FORLÌ - COMPUTER VIDEO CENTER - Via Campo di Marte 122
  - FORLÌ - INFOCENTER SOLUZIONI INFORMATICHE -  
Via Giamici 148
  - FROSINONE (Cassini) - PROFESSIONAL SOFTWARE -  
Via G. Di Biase 8
  - GORZIA (Montebelluna) - ARMONIA COMPUTERS - Via Valentini 3/C
  - L'AQUILA (Avezzano) - PIEMME - Via Amendola 25
  - LECCE - LINEA UFFICIO - Via B. Mazzarella 31/33
  - LUCCA (Viareggio) - GENIUS COMPUTER - Via M. Coppro 113
  - MILANO - CD MILANO 2 - Via A. Costa 33
  - MILANO - CD MILANO 4 - Piazza Crotone 8
  - MILANO - CD MILANO 5 - Piazza Cadorna 13
  - MILANO - COMPUTER UNION - Via S. Galindo 5
  - MILANO - PHOTO DISCOUNT - Piazza De Angeli 3
  - MILANO - STARGAMES - Piazza Duranti 36
  - MILANO (Cesano Boscone) - COMPUTER UNION - Via Milano 42
  - MILANO (Cesano Boscone) - PENATI - Viale Ionio 29
  - MILANO (Cortello) - PENATI - Via Simone 49/D
  - MILANO (Fino) - AEL - Via Dina 30
  - MILANO (Seregno) - GIOCCOMPUTER - Via Cazzre 253
  - MILANO (Vindolano) - PROXIMA - Strada Padana Superiore 292  
c/o "Città Mercato"
  - MODENA - CD MODENA - Via Emilia Ovest 234
  - MODENA - FERRARI GIOVANNI COMPUTER - Via G. Bartieri 30
  - NAPOLI - COMPUTER HOUSE - Via Bosco di Capodimonte 72/A
  - NAPOLI - DS TEAM - Centro Direz. Isola Ed. Pal. Fadim
  - NAPOLI - IDC - Viale Augusto 138
  - NAPOLI - TOP MEDIA SERVICE - Via Miraballo al Pendino 14
  - NAPOLI (Torre Annunziata) - DAFNE SISTEMI - C.so Umberto I 311
  - NAPOLI (Vico Equense) - COMPUTERLANDIA - Via Nicotera 58
  - NOVARA - PENATI - Via Mattei 29
  - NOVARA - COMPUMANIA - Via C. Leoni 32
  - NOVARA - COMPUTER SHOP - Viale Venezia 51 c/o "Galleri"
  - NOVARA - GENESI - Via Morgagni 6
  - NOVARA - SARTO - Piazza Esentari 17
  - PARMA - CLOE SYSTEM - Via Trento 15/D
  - PARMA - WENT INFORMATICA - Via Prati 30
  - PAVIA (Vigevano) - PENATI - Via delle Industrie 321
  - PERUGIA (Città di Castello) - WARE - Via Caroli 1
  - PESARO - MEDIA SHOP - Via Lanza 42
  - PISA (Pontedera) - CD PISA - Piazza Martiri della Libertà 25
  - PORDENONE - ARMONIA COMPUTERS - Viale Giglietti 92/A
  - PORDENONE (Pozzo) - FABBRIO - Corso L. Zanussi 1/D
  - RIMINI - CD RIMINI - Via XX Settembre 1
  - ROMA - CD ROMA - Via Anastasio II 338/340
  - ROMA - COMPUTER UNION - Via Casoria 20
  - ROMA (Campini) - CGS COMPUTER ASSISTANCE - Via Roma 81/83
  - SALERNO (Battipaglia) - ELECTRONIC SYSTEMS -  
Via del Centenario 113/117
  - TORINO - ALEX COMPUTER - Via Tripoli 179/B
  - TORINO - COMPUTER UNION - Via Quir 14/L
  - TORINO - COMPUTER UNION - Via Valperga Caluso 18
  - TORINO - EVOLUZIONE COMPUTERS & GAMES -  
Corso Francia 11 via C
  - TORINO - G.L.M. TRADING - Piazza Derna 231/via 12
  - TORINO - MAGLIOLA - Via N. Porpora 1
  - TORINO - START COMPUTER - Via Fidia 21/B
  - TORINO (Grugliasco) - ALEX COMPUTER - Via Crea 10 c/o "Le Gni"
  - TRENTO - ELETTROCASCA - Via del Commercio 61/2
  - TRENTO - ROVERETO EXPERT - Via Goccia d'Oro 13
  - TREVISO - MIDIMEDIA - Piazzale Piave 10
  - TREVISO (Castelfranco Veneto) - VIRTEK - Borgo Treviso 31
  - TREVISO (Castelfranco Veneto) - ZEROBYTE - Via V. Veneto 11
  - TREVISO (Susegana) - ARMONIA COMPUTERS - Via Conegliano 33
  - UDINE - ARMONIA COMPUTERS - Via Roma 47
  - UDINE (Toscanico di Montebelluna) - MIXEL - Via Colomello 22  
c/o "Città Rera"
  - VENEZIA - MA.RO. - Via Dante 4/A
  - VENEZIA (Mestre) - MIXEL - Via E. Mattei 1/B c/o "Valecenter"
  - VERONA - MEGABYTE 9 - Via XI Settembre 18
  - VERONA - METRO ADGE - Via Sordani 17
  - VERONA (Lupatoto di Sona) - MIXEL - c/o "La Grande Mele"
  - VICENZA - COMPUTEL - Via Monte Grappa 22
  - VICENZA - COMPUTER SHOP - S.S. 11 Padova esp. 80 c/o "Palazzo"
  - VICENZA - MEGABYTE 5 - Contrà Mura Porta Nuova 26/28
  - VICENZA (Tori di Quaresole) - MIXEL - Via Pisa 20 c/o "Le Premidi"

**FINSON**

Distributore esclusivo per l'Italia: FINSON srl

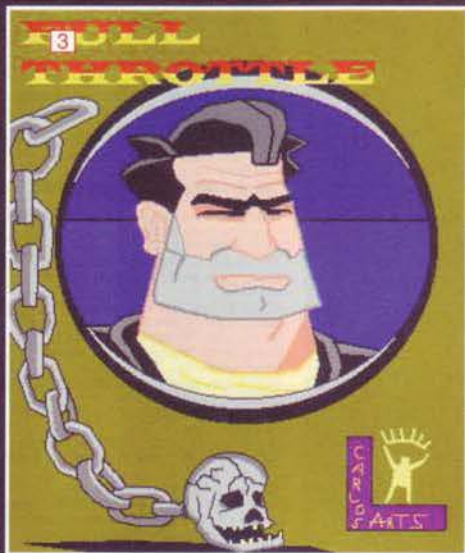
Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY)  
Tel. (02) 2831121 r.a. - Fax (02) 2840254  
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

**Si, inviatemi il catalogo aggiornato  
gratuito dei prodotti VIVID!**

Nome/Cognome \_\_\_\_\_

Indirizzo completo \_\_\_\_\_

no ti è riuscito bene, ma perché non hai perso un po' più di tempo per creare un landscape decente in cui piazzarlo? Il mio consiglio è quello di studiare tutto un ambiente intorno a esso, in modo tale da rendere coerente l'esistenza dell'essere alieno in mezzo allo schermo. Fammi sapere. E' bello notare che i lettori via e-mail, dopo avermi



mandato delle immagini "abbastanza discutibili", cercano di rimediare mandandomene altre "molto discutibili". E' il caso di Jacopo Ranieri il quale mi aveva inizialmente spedito delle immagini 2D fatte col Photostyler, reputate da lui stesso "tre orrende immagini 2D" e in seguito un'immagine 3D raffigurante un robot tridimensionale, chiamata (giustamente) "3Drobot" (FOTO 6). Ora, a parte l'originalità del nome, l'immagine ha non pochi difetti. Iniziamo con quello che prima di tutti salta all'occhio, ovvero la totale mancanza di texture sul modello. Mi chiedo, perché? In realtà, prima di ciò, a saltare all'occhio è la forma "veramente particolare" di questo Robot, che mi sembra creato tramite una specie di "collage", poiché ogni oggetto ha un proprio colore e tutti insieme creano un effetto tipo "arcobaleno di Iridella". I fondali di questa immagine sono praticamente inesistenti. Non hai neanche settato il casting delle ombre (pure questo è un flag...) per cui, non avendo alcun riferimento di sorta, tutto sembra fluttuare per aria. Insomma, di strada da percorrere ne hai parecchia, cerca di fare qualcosa un po' più consistente. Vorrei ricordarvi che quando mi spedite del materiale via e-mail, sarebbe meglio se evitaste d'intasarmi il server con 100MB di immagini: piuttosto spediteme-

cio a me non importa proprio". Beh, complimenti per l'approccio, sei veramente un grande. Ma veniamo alla montagna di pic che così gentilmente mi hai fatto avere (mi toccherà prendere un badile...); si tratta di renderizzazioni realizzate con l'ausilio di Lightwave, ambientate prevalentemente nello spazio, quindi navi spaziali, robot, asteroidi, eccetera. Il livello tecnico di tutte le immagini arrivate risulta veramente basso, gli oggetti tutti poco definiti e in alcuni casi qualche dettaglio tende a far perdere definizione al soggetto: è il caso del Mech (FOTO 7) sul quale hai disegnato una matrice di razzi, solo che i poligoni utilizzati sono così pochi e il numero di razzi così elevato che la ripetitività dei poligoni simili trasforma il tuo Mech in una specie di "batti-lardo di Mazinga". In più i colori utilizzati sono piuttosto scuri e, per giunta, anche tu non hai la minima intenzione di settare questo benedetto antialias. Per quanto riguarda l'immagine degli asteroidi (FOTO 8) ho notato che hai fatto uso di uno shader comune per l'ombreggiatura del pianeta, che non è molto realistica. Per aumentare il realismo degli oggetti nello spazio, ti consiglio (quando sei nel pannello di definizione delle Surface) di settare il flag di "Sharp Terminator" creato appositamente per dare un'ombra più netta di quella del classico Phong. In questo senso ti possono aiutare i manuali di LW (che tu possiedi, vero?) sui quali ci sono dei tutorial che illustrano il corretto utilizzo di quest'effetto. Concludendo, il mio consiglio è di farti una bella scorpacciata di OAV di Patlabor e Macross (io ho preso da poco Macross II e ti garantisco che è una gallata non indifferente), soprattutto il primo - a parte le tecniche di animazione da salto sulla sedia - presenta dei Mech dalle forme bellissime, da cui probabilmente puoi trarre ispirazione per disegnarne di nuovi. Nel frattempo, cerca di essere meno tempestivo nello spedire materiale, ok? Andiamo avanti, e passiamo a Marco Camurri, Emanuele Colombini e Giovanni Piedimonte i quali hanno realizzato delle immagini rappresentanti una monoposto da formula 1 (FOTO 9 e 10) fatta con 3D studio 4 e Max. L'immagine presenta un modello realizzato con cura (a quanto dicono gli autori i poligoni sono veramente molti), solo che i colori adottati risultano veramente troppo contrastanti e le flares dei lampioni sparano che è una bellezza sul "ciano-



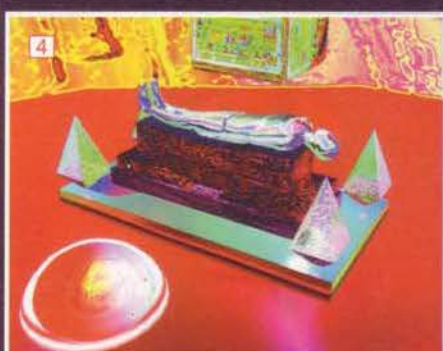
sia una specie di trofeo da ostentare. Beh, se lo pensate (non lo so, ma mi è parso dal modo in cui sottolineate i dati tecnici) sappiate di aver preso un grosso granchio, visto che il fatto di realizzare tutte le bandierine con oggetti singoli non è affatto segno di "saper fare", bensì il contrario, poiché potevate ottenere lo stesso identico risultato utilizzando una mappa semitrasparente (magari ad alta risoluzione per eliminarne la pixelosità) con appena 2 (!!!) poligoni. Ecco, dunque, giunti alla fine dello spazio a mia disposizione. Per questo mese è tutto, ci risentiamo al prossimo e mi raccomando, continuate a spedire materiale (lo dico soprattutto a chi lo spedisce tramite la posta convenzionale). Ciao! Manuele De Lisio



ne una, ma fatta veramente con l'anima. Io continuo a dirvelo, ma molti si ostinano a non capire, come ad esempio Di Luccio Omar, che non solo mi ha mandato ben 5 immagini, ma a distanza di qualche giorno me ne ha mandate altre 10. Sarei felice se le suddette immagini fossero almeno di qualità discreta, invece no. Picture di una pochezza veramente disarmante tanto che lo stesso Omar, sapendolo, ha messo le mani avanti dicendo: "se le mie immagini non vi piac-



blu e giallo" della monoposto, la quale sembra dotata di luce propria tanto è illuminata; in più ha dei copertoni sui quale sembra che i meccanici della Benetton abbiano passato il coppale (forse per migliorare l'aderenza all'asfalto?). Ho come l'impressione che secondo voi il fatto di aver realizzato tutta la scena con 190.000 poligoni (cosa abbastanza improbabile visto e considerato che se la monoposto ne prende 25.000 come dite, gli altri dove sono andati a finire?)



**SPEDITE QUI LE VOSTRE IMMAGINI!!!**  
 Manuele De Lisio  
 Via dei Buonvisi 85  
 C.A.P. 00148  
 Roma.  
 E-mail: mdelisio@mbox.vol.it



# COMPUTER ONE®

Via V. Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tel. (051) 343.504 r.a.

Fax (051) 344.906 r.a.

e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30  
chiuso domenica e lunedì mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:

**VERONA** Via PIETAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 - 15 / 19:30 - chiuso lunedì Mattino

**PARMA** VIA SAVANI, 14 - 9:30 / 13:00 - 15:00 / 19:30 - chiuso giovedì Pomeriggio

**BOLOGNA NUOVO MEGASTORE**

VIA A. MURRI 39/2 - 9:00/13:00 - 15:00/19:30 chiuso mercoledì!

## Vendite per Corrispondenza

### Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: <http://www.computerone.it>



#### 20 WARGAME CLASSIC

Una splendida raccolta dedicata agli appassionati del genere Wargame contenente: D-day beginning of the end, Conquest of Japan, Global Domination, When Two world wars, Decisive Battles of American Civil war 1, 2 e 3, Gold of the Americas, Reach for the Stars, Warlords, Battlefront, Battles of napoleon, Carrier Strike, Western Front, Sword of Aragon, Pacific war, War in Russia, Wargame construction Set 2: Tanks, Clash of steel, Conflict Middle East, Conflict Korea, Great naval battles 3.

PC CDROM **59.000**



#### 688 II HUNTER KILLER

Dalle Jane's Combat Simulations, l'ultima simulazione di sottomarino nucleare, sicuramente la piu' realistica mai realizzata su PC. Sviluppato direttamente dagli specialisti della US Navy americana, fornisce ben 12 complesse stazioni di controllo, inclus la stanza sonar, camere di lancio, sala comando, sala tattica ecc. ambientazioni grafiche reali ricavate

direttamente dalla topografie trasmesse dai satelliti, opzioni multiplayer fino a 8 giocatori via Internet, LAN, oppure 2 giocatori via modem, grafica splendidamente realizzata in 3d con diverse visuali selezionabili, possibilita' di gestione di qualsiasi attivita' del sottomarino, dall'addestramento del personale al comando. R.H. pentium 90 + 16 mb + Win 95

PC CDROM **99.000**



#### ACE VENTURA - italiano -

Una straordinaria avventura con grafica stile cartone animato ispirata al noto personaggio dall'umorismo demenziale. 60 incredibili allocuzioni da visitare con indicibile difficolta' e trappole da superare. Grazie al perfetto doppiaggio COMPLETAMENTE IN ITALIANO questo diventa un gioco davvero entusiasmante. R.H. 486DX2 + 8MB + Win3.11 o 95.

PC CDROM **89.000**



#### ACES COLLECTION

Compilation :ACES OVER EUROPE, ACES OF THE PACIFIC, RED BARON, A-10 TANK KILLER, THE AVIATION PIONEERS. Una compilation dei migliori successi della simulazione di volo. R.H. 485/25 + 4MB RAM.

PC CDROM **54.000**



#### ANIMAL

Dalla Ocean una incredibile avventura grafica interattiva caratterizzata da intense fasi arcade e sparattutto con visuali multiple, anche in soggettiva. Dedicata ai personaggi Peperami, solo la vostra abilita' vi permettera' di salvare Peperenstein e riportare ordine e calma nella citta'. R.H. 486DX2 - 66 + 8MB. Compatibile con Dos e Win 95

PC CDROM **78.000**



#### ARDENNES OFFENSIVE

Dalla SSI una startegia di quella che e' stata definita la battaglia decisiva della seconda guerra mondiale: l'attacco delle Ardenne del 16 Dicembre 1944. Possibilita' di giocare in uno degli otto scenari a scelta con il sistema muovi e spara. Altissima definizione in grafica SVGA con effetti davvero realistici. Giocabile via rete, modem o internet.

R.H. Pentium 90 +8Mb ( 12 Mb per alta risoluzione) +Cdrum 4x+Win 95

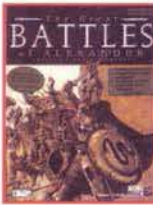
PC CDROM **89.000**



#### AXELERATOR

Se hai voglia di provare i brividi della velocita' con un pizzico di violenza ecco il gioco che fa per te! Gareggia nella competizione tra auto a nitroiniezione. Tre campionati con 12 circuiti impegnativi in varie parti del mondo, come Egitto, Cina e Stati Uniti. Tre tipi di auto ( Chevrolet del '57, Ford Mustang e Hellcat con motori a reazione). 30 nemici assetati di sangue. Vastissimo arsenale con mitragliatrici, razzi autoguidati, lancia olio e mine. Gare diurne e notturne ad oltre 450 Km/h Modalita' di gioco in rete fino ad 8 giocatori via modem o via rete. MANUALE IN ITALIANO. R.H.486DX4-100 + 8MB + Win 95 - Raccomandato Pentium + 16Mb

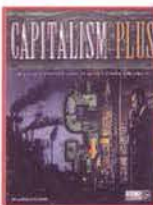
PC CDROM **69.000**



#### BATTLES OF ALEXANDER

Dalla Interactive Magic la simulazione di strategia delle battaglie di Alessandro il Grande. Una simulazione realistica ed elegante che vi riporterà al fascino delle antiche battaglie delle armate greche. Giocabile in multiplayer via modem, rete locale o Internet. R.H. 486 DX/4 100 +16Mb +Cdrum 2x+Win 95

PC CDROM **119.000**



#### CAPITALISM PLUS

Dalla Interactive Magic, la nuova versione del miglior simulatore strategico che vi proiettera' nel complesso mondo dell'alta finanza. Produzione, commercializzazione, effetti positivi e negativi dell'economia e tanti altri fattori sono determinanti e perfettamente riprodotti in questa versione evoluta del gioco tabto da ricreare perfettamente le situazioni attuali. Mappe reali degli USA, Europa e Asia, una vastissima scelta di aree merceologiche in cui cimentarsi, tutto e' pe'messo per costruire il proprio business, comodo editor di scenari e mappe che permette anche di personalizzare i prodotti, le industrie e gli obiettivi da raggiungere, scenari storici e futuristici, opzione fino a 1 giocatori in multiplayer. R.H. 486DX2-66 + 8mb + Dos o Win. 95

PC CDROM **93.000**



#### CARMAGEDDON

la versione COMPLETA 100% del famoso gioco che ha scatenato polemiche sulla violenza in tutto il mondo!! I punti accumulati vengono utilizzati per riparazioni e migliorie al veicolo, possibilita' di esplorazioni complete dei circuiti per scoprire bonus nascosti, un realismo tridimensionale INCREDBILE! Opzioni multiplayer via Network. R.H. Pentium 75 + 16 Mb Vietato ai Minori di 18 anni.

PC CDROM **79.000**



#### DRAGON DICE

Dalla Interplay una splendida simulazione strategica di ruolo ambientata in un mondo medievale stile fantasy. Il vostro compito sara' quello di costruire potenti armi, potenziare il vostro impero e pianificare strategie che vi permettano di dominare l'intero Mondo. Grafica notevole e molto veloce, animazioni incredibili. R.H. 486DX2 + 16 MB + Win95. Consigliato Pentium 100 + 16 mb

PC CDROM **89.000**



#### DUNGEON KEEPER

Nei classici giochi di ruolo un piccolo gruppo di avventurieri vagano attorno ad una prigione sotterranea in cerca di tesori e di diaboliche creature da uccidere. Dungeon Keeper sconvolge questa trama: e' il giocatore che controllera' la prigione sotterranea e gli esseri diabolici che si nascondono nelle sue profondita'. Comandera' tutti i generi di creature: dai

folletti maligni fino ai draghi che sputano fuoco. **COMPLETAMENTE IN ITALIANO** R.H. 486 DX4/100 + 8MB (16MB Per l'alta risoluzione) .Per la versione versione Win95 Pentium 75 Mhz +16MB.

PC CDROM **89.000**



#### ECSTASIA 2 -ita-

Nuovo episodio della famosissima avventura della Psygnosis. Entrerai in un magico mondo fatto di trappole e pericoli con una facile interfaccia di gioco. Decisamente migliorata la giocabilita' rispetto la prima versione, con una grafica davvero realistica interamente renderizzata grazie al nuovo motore Ellipsoid. Oltre 1100 animazioni diverse con effetti

speciali che andranno a creare la giusta atmosfera .R.H. Pentium 60 +16MB + Win 95 o dos. **COMPLETAMENTE IN ITALIANO**

PC CDROM **89.000**



#### EVIDENCE

Un mix perfetto tra azione ed avventura thriller. Dovrai scoprire chi ha ucciso Sara Hopkins! Un vero gioco cinematografico che ti immergera' nell'ambiente torbido, imprevedibile ed angosciante di un thriller moderno che prende vita nel cuore di una grande megalopoli americana. Una grande avventura poliziesca, decine di indizi da verificare, numerosi e complessi enigmi da risolvere, scene di azione in 3D in tempo reale, con sparatorie ed inseguimenti in macchina, scenografie ed animazioni di qualita' cinematografica, sonora digitalizzata. **COMPLETAMENTE IN ITALIANO**. R.H. 486DX2-66 + 8mb + Dos oppure win95

PC CDROM **79.000**



#### F16 - FIGHTING FALCON

Sviluppato dalla Digital Integrations in collaborazione con la Interactive Magic, questo eccezionale simulatore del noto F16 Falcon presenta delle caratteristiche eccezionali da un punto di vista sia grafico che di simulazione. Incredibili opzioni utilizzabili durante le missioni, opzione multiplayer che consente il gioco simultaneo fino a 16 giocatori via Network oppure 2 Via modem. R.H. Pentium 75 + 16 Mb + Win95.

PC CDROM **79.000**



#### FIFA MANAGER 97

Diciotto mesi di lavoro hanno prodotto il gioco di gestione del calcio piu' completo e coinvolgente che sia mai stato visto. Comprende tutte le divisioni di 5 fra le piu' forti divisioni calcistiche: Inghilterra, Italia, Scozia, Francia, Germania. Scegli una squadra ed entra nel tuo campionato, ad ogni livello. Guida la tua squadra attraverso le varie serie, fino a che non viene incoronata campione finale. L'Intelligenza Artificiale del prodotto assicura che ogni decisione tattica abbia effetti veri sul svolgimento della partita e sul risultato finale, garantendo uno stretto controllo sul destino della squadra. Costruisci e modifica il tuo stadio personale - piu' di 7.500 giocatori raccolti in 29 categorie di abilita'. **COMPLETAMENTE IN ITALIANO**. R.H. Pentium 75 + 16 Mb

PC CDROM **79.000**

## ATTENZIONE

Solo per Settembre  
OGNI 3 PROGRAMMI  
ACQUISTATI  
UNO IN  
OMAGGIO

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 30. Prezzi IVA INCLUSA



# COMPUTER ONE®

Via V. Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tel. (051) 343.504 r.a.

Fax (051) 344.906 r.a.

e-mail: c1@computerone.it

orario domenica dalle 9 alle 19,30  
chiuso domenica e lunedì mattina

COMPUTER ONE in Italia, lo trovi anche a:

**VERONA** Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 - 15 / 19:30 - chiuso lunedì Mattina

**PARMA** VIA SAVANI, 14 - 9:30 / 13:00 - 15:00 / 19:30 - chiuso Giovedì Pomeriggio

**BOLOGNA NUOVO MEGASTORE**

VIA A. MURRI 39/2 - 9:00/13:00 - 15:00/19:30 chiuso mercoledì



### FLIGHT SIMULATOR 5/6 - AIRSHOW

Uno splendido add on dedicato al Flight Simulator 6 della Microsoft che include scenari ed aerei della Seconda Guerra Mondiale. Include 5 aerei: Hawker Hurricane mk1, Grumman F6F-3 Hellcat, Lavotchkine La-7, Mitsubishi Zero A6M5 ed il mitico Messerschmitt BF109, cockpit fedelmente ricostruiti in SVGA, persino il rumore dei motori e' esattamente corrispondente alla realta', superbi scenari Europei, un tutorial per un immediato volo anche per i principianti avventure predisposte che vi riporteranno indietro di oltre 50 anni. Richiede la versione registrata di Flight Simulator per Win 95

PC CDROM 79.000



### FLIGHT SIMULATOR 5/6 - TOKYO

Tutta l'area di Tokyo per una estensione di oltre 82000 km quadrati, il tutto riprodotto con la nuova tecnologia REALTECH. L'area del centro cittadino e' stata riprodotta con speciali textures fotorealistiche utilizzando una risoluzione di 7, 3 metri per pixel!!!. Comprende inoltre tutte le radio assistenze presenti nell'area coperta, una cartina aeronautica a colori e 28 aeroporti riprodotti con estremo dettaglio. Richiede Flight sim. 5.1 o 6.0 per Win 95. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 65.000



### FLIGHT SIMULATOR 6 VIP CLASSIC WINGS

Nuovo disco aggiuntivo per Flight Simulator 6.0 contenente oltre 50 aerei con relativo cockpit e rumore dei motori veramente realistico. Potrai finalmente volare a bordo di: Shorts 360, C-130 Hercules, Boeing 757, P3 Orion, C-117 Super DC-3 ecc. ecc. R.H. Flight Simulator 6.0 + Win 95.

PC CDROM 59.000



### FORMULA KARTS

Mettetevi al volante!! La migliore simulazione di go-kart mai realizzata su PC. Con diverse visuali potrai percorrere le 8 piste piu' famose del mondo ed affrontare 7 altri piloti ognuno con la propria intelligenza artificiale. Animazioni realistiche e sfrenate! Possibilita' di gioco in rete da 1 a 8 giocatori. R.H. Pentium 90 + 8MB + Win 95. Manuale in Italiano.

PC CDROM 89.000



### FRONTPAGE BASEBALL PRO '98

Dalla Sierra la nuova fantastica edizione della nota simulazione di baseball. Nuovo motore di gestione dei compagni, molto piu' veloci, nuovo sistema di gioco Arcade, implementata l'intelligenza artificiale sia dei giocatori che della parte manageriale possibilita' di gestione dei giocatori dal reclutamento fino alla pensione!! Nuovo sistema di gestione della visuale con possibilita' di commutazione in tempo reale, statistiche ultra approfondite in oltre 2000 categorie! Personalizzazione del livello di realismo. Grazie alla nuova utility possibilita' di ricevere via INTERNET giornalmente le nuove statistiche manageriali!! R.H. Pentium 75 + 16 mb + Win.95. Consigliato Pentium 120

PC CDROM 89.000



### GT RACING '97

Dalla Ocean questa nuova simulazione di guida. Potrai scegliere fra ben nove legendarie auto che ti accompagneranno dalle spiagge del Brasile al deserto d'Egitto attraversando le strade piu' prestigiose del mondo. Ottimo realismo e grafica davvero stupefacente, che fanno di questo gioco un'ottima simulazione sia per i principianti che per i piu' esperti.

R.H. 486DX4-100 + 16MB + Win 95.  
PC CDROM 79.000



### GUTS 'N' GARTERS

Una straordinaria avventura d'azione che vi vedra' nei panni di due eroici personaggi (Guts o Garters) attraverso oltre 200 scene magistralmente realizzate in 3d ambientate in una base militare futuristica. R.H. Pentium 75 + 16 mb.  
PC CDROM 69.000



### HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 EXPANSION SET

Dalla New World Computing questo nuovo disco aggiuntivo contenente due nuove complete campagne, due mini campagne, nuove scene di battaglie, dozzine di nuovi eroi, eventi e artifici. Supporta il gioco in multiplayer fino a 6 combattenti via rete, modem o Internet. R.H. 486 DX/2 66 + 8 Mb RAM + Windows 95 +

Versione registrata di Heroes of Might & Magic II.  
PC CDROM 55.000



### IF 22 LIGHTING RAPTOR

Oltre 250.000 miglia quadrate di territori foto-realistici renderizzati in base ai dati prelevati dal satellite riguardanti la Bosnia, l'Ucraina ed il Kuwait. Sistema di campagne veramente dinamico e unico. Cabina di pilotaggio attiva con controllo totale di ogni comando dell'aereo. Azione istantanea con una immensa varieta' di aerei e veicoli. Supporto per modem e

rete. R.H. Pentium 133+16Mb+Win95  
PC CDROM 89.000



### IRON AND BLOOD

Dalla Acclaim questo nuovo picchiaduro senza limiti di censura!! Un vero e proprio massacro medioevale con oltre 250 diversi tipi di combattimento. Oltre 64 diversi tipi di armi terrificanti e mortali. Gioco interamente sviluppato con grafica renderizzata in 3D. R.H. Pentium 90 Mhz + 16Mb+ Dos o Win 95.

PC CDROM 59.000



### LA FABBRICA DEI GIOCHI

La scelta ideale sia per gli appassionati in cerca di divertimento che per i programmatori professionisti che intendono visualizzare concetti di gioco e realizzare prodotti dimostrativi. Permette di sviluppare veri videogames senza dover imparare complessi linguaggi di programmazione. Il CD contiene sia la versione a 16 che a 32 bit per Win95, scrolling multidirezionale a pieno schermo, utility di morphing estremamente facile da usare, audio a 8 canali, migliaia di animazioni grafiche 3d, oltre 1000 campionamenti audio, oltre 100 effetti in dissolvenza. COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H. 486DX2 + 8MB + Win3.x o 95

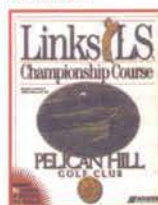
PC CDROM 99.000



### LINKS LS 98

Ancora perfezionata questa nuova versione della leggendaria simulazione di Golf della Access. Grafica digitalizzata a 16,7 milioni di colori fino a 1600 x 1200!! , persino le score cards digitalizzate, con possibilita' di stampa dei punteggi, possibilita' di stampa dei punteggi, possibilita' di utilizzare fino a 8 inquadrate contemporaneamente, visualizzazione sullo schermo di tutti i giocatori partecipanti, animazione dei giocatori reale e digitalizzata, opzione multiplayer via Internet e via Lan fino a 8 giocatori, 6 diversi modi di gioco. R.H. Pentium 90 + 16 mb + Win95

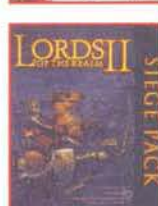
PC CDROM 99.000



### LINKS LS PELICAN HILL data disk

Un nuovo data disk dedicato a LINKS LS, ambientato sui campi del Pelican Hill Golf Club. Richiede la versione registrata di LINKS LS o Microsoft Golf.

PC CDROM 59.000



### LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK

Il primo data disk dedicato al capolavoro della Sierra. Grazie a questo add on, usufruirete di nuove metodi di combattimento, opzione multiplayer via Internet, modem e Lan, 10 nuovi modelli di castello, 20 nuove aree di battaglia, 20 nuovi Paesi da conquistare. Richiede la versione registrata di Lords of the Realms 2

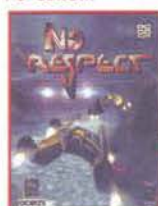
PC CDROM 39.000



### MEGAPACK VOL. 7

Nuovissima raccolta che comprende alcuni fra i capolavori di maggior successo. Contiene: 3D Ultra Pinball 2 Creep Night, Caesar 2, Earthworm Jim, Road Rash, Creature Shock (2 cd), U.S. Navy Fighters, Genewars, Missionforce Cyberstorm, A-10 Cuba e Heroes of Might and Magic. R.H. 486DX2 + 8MB + Win3.11 o 95.

PC CDROM 99.000



### NO RESPECT

Dalla Ocean questo nuovissimo sparattuto che grazie al nuovissimo motore Voxel vi permettera' di pilotare la navicella con un'incredibile naturalezza e precisione. R.H. Pentium 60 + 16Mb + Win.95

PC CDROM 69.000



### OTHELLO

Famoso gioco da tavolo egregiamente convertito su PC. Dovrai sfidare le grandi menti del passato: Albert Einstein e Leonardo Da Vinci. Gioco che necessita un buon senso di osservazione ma soprattutto una duttilita' nelle strategie, in quanto il vostro avversario andra' ad adattarsi alle vostre mosse con una rapidita' incredibile!! R.H. 486 DX 33 + 8Mb+

Win 3.1 o 95.  
PC CDROM 49.000



### PRO PINBALL TIMESHOCK

Dalla Empire una esaltante simulazione di flipper interamente creata con grafica Silicon Graphics con risoluzioni fino a 1600 x 1200 a 16 milioni di colori! Indubbiamente la migliore simulazione in 3d con aspetti di realismo unici, potrete vedere persino l'ombra della pallina!! Definibile quasi un'avventura ambientata in 4 diverse epoche! R.H. Pentium 60 + 8

mb. Consigliato Pentium 166 + 16 mb. Include sia la versione Dos che Win 95

PC CDROM 79.000



## ATTENZIONE

Solo per Settembre  
OGNI 3 PROGRAMMI  
ACQUISTATI  
UNO IN  
OMAGGIO





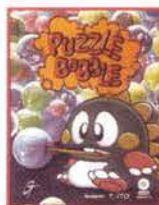
**COMPUTER ONE®**  
Via V. Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA  
Tel. (051) 343.504 r.a.  
Fax (051) 344.906 r.a.  
e-mail: c1@computerone.it  
orario continuato dalle 9 alle 19,30  
chiuso domenica e lunedì mattina

*Vendite per Corrispondenza  
Come ordinare:*

**TELEFONO: 051 - 343504** (16 linee r.a.)  
**FAX: 051 - 344906**  
**POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA**  
**DIRETTAMENTE IN NEGOZIO**  
**INTERNET: http://www.computerone.it**

**COMPUTER ONE** in Italia lo trovi anche a:

**VERONA** Via PIAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 - 15 / 19:30 - chiuso lunedì Mattina  
**PARMA** VIA SAVANI, 14 - 9:30 / 13:00 - 15:00 / 19:30 - chiuso Giovedì Pomeriggio  
**BOLOGNA NUOVO MEGASTORE**  
VIA A. MURRI 39/2 - 9:00/13:00 - 15:00/19:30 chiuso mercoledì



**PUZZLE BOBBLE**

Il gioco ad enigmi piu' divertente e' finalmente disponibile su PC. Le regole sono semplici: mira a sinistra e destra e colpisci le bolle. Quando tre o piu' bolle dello stesso colore sono unite tra loro, esplodono. Maggiore e' il numero di bolle che fai esplodere allo stesso tempo, maggiori saranno i punti ricevuti. Puoi sfidare il computer, un amico o giocare una partita

multigiocatore via rete o modem. R.H. Pentium 60 +8MB + Win 95.  
PC CDROM **55.000**



**G.A.D.**

La tua missione e' semplice, dovrai salvare i Buoni dai Cattivi seguendo gli antichi insegnamenti dell'arte distruttiva quintesenziale...distruggi ogni cosa che si muove! Avventurati in luoghi bizzarri, imbattiti in strane creature e decidi all'istante sul dafarsi. Centinaia di misteriose creature, dalle comuni orde di alieni alle zucche kamikaze. Rivoluzionario paesaggio tridimensionale in tempo reale. Azione testa a testa a due giocatori in rete e via modem. MANUALE IN ITALIANO R.H. 486 DX2/66 + 8MB.  
PC CDROM **59.000**

**REALMS OF ARKANTA 3: SHADOWS OVER RIVA**

Dalla Sirtech il ritorno al mondo di Arkanta in questo nuovo capolavoro. Tecnologia in 3d a 360 gradi che ti permettera' di esplorare al meglio i vari livelli di gioco. Oltre 50 mostri animati da uccidere, 350 diversi tipi di armi e oggetti magici. Sistema di combattimento flessibile a fasi con una automappa veramente dettagliata. Sistema di autodiario intelligente che vi permettera' di registrare le vostre avventure. R.H. 486DX2-66 + 8mb + Dos o Win. 95  
PC CDROM **99.000**

**ROLAND GARROS 1997**

Una splendida simulazione di Tennis, caratterizzata da grafica in Supervga, possibilita' di gioco in singolo o in doppio, 4 diversi tipi di campo, 22 giocatori disponibili ognuno con le proprie caratteristiche professionali e fisiche, diverse visuali di gioco. IL PRIMO GIOCO DI TENNIS GIOCATO IN RETE O VIA MODEM!! COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8 mb, consigliato Pentium 90 + 16 mb. Versioni per Dos e Win95.  
PC CDROM **75.000**

**SENTIENT**

Dalla Psynopsis uno stupendo gioco di ruolo ambientato in una stazione spaziale. Il programma vanta innovazioni eccezionali! Dalla possibilita' di gestire oltre 60 personaggi, ognuno dei quali con le proprie caratteristiche ed emozioni, entrambe soggette a variazioni in dipendenza del gioco e dell'operato del giocatore, oltre 200 diverse allocazioni da esplorare, dozzine di rompicapo da risolvere. Incredibile il livello di intelligenza artificiale. Un prodotto di sicuro interesse per gli appassionati di giochi di ruolo. R.H. pentium 90 + 16 Mb + Dos o Win.95  
PC CDROM **89.000**

**SHRAQ: data disk per QUAKE**

Nuovo data disk per Quake con 9 nuove armi terrificanti, livelli veramente fantastici con modalita' di guerra tra gli insetti, supporto per un massimo di 16 giocatori e disponibilita' di modalita' osservatore invisibile. Fantastici nuovi suoni in questi nuovi livelli veramente perfidi. MANUALE IN ITALIANO R.H. Pentium + 8Mb+Win 95 +Quake versione

registrata.  
PC CDROM **49.000**



**SSI COMPILATION**

Dalla SSI una fantastica raccolta di sei capolavori di strategia e giochi di ruolo. Comprende: Great Naval Battles IV, Thunderscape, Allied General, Entomorph e Steel Panthers. R.H. 486DX2-66 + 8MB. Raccomandato Pentium + 16Mb.  
PC CDROM **69.000**



**STAR TREK GENERAZIONI**

Dalla Microprose il nuovo titolo dedicato alla favolosa serie fantascientifica di Star Trek. La prima avventura totalmente realizzata in 3D dove le tue doti di tattica, guerriero ed esploratore saranno indispensabili per raggiungere gli obiettivi della tua missione. Uno scienziato di nome Soran deve essere fermato prima che distrugga milioni di esseri innocenti nella sua impietosa ricerca di Nexus, immensa risorsa galattica di energia. Mettetevi alla prova in combattimenti spaziali, risolvetevi enigmi di cartografia stellare e immergetevi in sequenze cinematografiche che riportano le voci degli attori della famosa serie. Su 2 CDROMS 10% di strategia, 60% di azione e avventura, 30% di combattimento spaziale.  
PC CDROM **89.000**



**STAR TREK VOYAGER**

Un incredibile viaggio dedicato alla splendida serie Star Trek. Questa splendida confezione NUMERATA E MUNITA DI CERTIFICATO DI AUTENTICITA' e' stata realizzata in numero chiuso e limitato. Ogni pacchetto e' numerato. Si tratta in sostanza di una incredibile raccolta di utilities grafiche e audio interamente dedicate a Star Trek Voyager e Star Trek Deep Space Nine, con le quali potrete realizzare stampe, personalizzazioni, desktops, grafici, screen saver, colonne sonore personalizzate, giochi di abilita' e tanto altro ancora, il tutto con l'ausilio di centinaia di audio clips, filmati, immagini dedicate ai favolosi personaggi di Star Trek. R.H. 486dx2-66 + 8 mb + Win.3.1 o 95.  
PC CDROM **79.000**



**SU-27 FLANKER - Mission Disk**

Data disk per SU-27 Flanker con 150 nuove missioni. Possibilita' di gioco in multiplayer fino a 16 giocatori in rete o via internet. Aggiornamento alla versione 1.5 del programma ottimizzato per Windows 95. R.H. 486DX2/66 + 8Mb+Win 95( per l'aggiornamento) +SU-27 Flanker versione registrata.  
PC CDROM **59.000**



**SUPER PUZZLE FIGHTER 2**

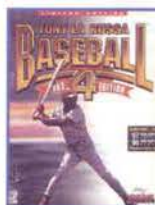
Entra nella frenetica azione di Super Puzzle con l'irresistibile divertimento con i famosi protagonisti della Capcom. Batti con forza il tuo avversario accatastando i blocchi, blocco dopo blocco, con strategie di colori e di combinazioni. Il tuo scopo e' riempire lo schermo dell'avversario per primo con i blocchi. Altissima longevita'. R.H. 486DX2 + 8MB  
PC CDROM **49.000**



**TEN PIN ALLEY**

Una splendida simulazione di bowling caratterizzata dalla presenza di 8 personaggi ognuno dei quali con i suoi stili di gioco. Possibilita' di scelta sia del tipo di gara che persino del peso e modello della boccia Partite singole, a squadre, Tornei e Campionati. Giocabile in rete e via internet. R.H. Pentium 75 +8Mb+Scheda Video comp. Con Directx2+Cdrom

4x+Win 95 COMPLETAMENTE IN ITALIANO  
PC CDROM **89.000**



**TONY LARUSSA BASEBALL 4 - 1997**

Nuova versione della famosa simulazione di baseball, questa volta decisamente migliorata sotto un punto di vista grafico con animazioni completamente in 3d, decine di telecamere selezionabili con zoom da ogni posizione. Una perfetta simbiosi tra gioco e simulazione statistica.. R.H. Pentium 90 +16Mb +Cdrom 4x+Win 95  
PC CDROM **115.000**



**TRASH IT**

E' una festa di distruzione mozzafiato con l'azione arcade piu' originale degli ultimi anni. Basato sulle imprese di Jack Hammer, Trash it offre al giocatore l'opportunita' di distruggere edifici mastodontici, strutture monumentali e centrali elettriche in una folle corsa di frenesia di devastazione e vandalismo. Mentre affronterai i livelli pieni d'azione di gioco sfrenata, ti suderanno le mani e il cuore ti battera' forte. Agisci con determinazione e potenza, scegli l'arma. SCATENATI!!! MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 DX2/66 Mhz +8Mb+ Dos o Win 95.  
PC CDROM **99.000**



**TRIPLE PLAY 98**

L'ultimo capolavoro della E.A.Sports in tema di simulazione sportiva dedicata al baseball!!! Il prodotto utilizza la tecnologia 3D renderizzata in tempo reale, giocatori modellati in motion capture, Oltre 50 serie di statistiche da analizzare, strategie notevolmente migliorate, gestione della squadra iper realistica grazie all'impiego della nuova tecnologia Team Intelligence, oltre 20 diverse visuali di gioco selezionabili, 8 diversi modi di gioco, opzione multiplayer via Network e via MODEM, completo supporto di DIRECT X 3.0, tutti i 30 stadi MLB perfettamente riprodotti, possibilita' di scampio e compravendita giocatori. R.H. Pentium 90 +16 mb + win.95 Directx 3 incluse nel gioco.  
PC CDROM **119.000**



**ULTIMATE FAMILY COLLECTION**

Una splendida raccolta targata Maxis comprendente: SIM CITY 2000, MARTY, SIM TOWN e PINBALL 95.  
PC CDROM **89.000**



**VEGAS GAMES**

Ottima simulazione di Casino' con grafica realistica ed effetti sonori incredibili. Potrai sfidare la fortuna con i seguenti giochi: Blackjack, Roulette, Video Keno, Craps, Video Poker e Slots Machine. Possibilita' di gioco in multiplayer. R.H. 486 DX/33 + 8 Mb RAM + Windows 95.  
PC CDROM **59.000**



registrata.  
PC CDROM **49.000**



# COMPUTER ONE®

Via V. Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tel. (051) 343.504 r.a.

Fax (051) 344.906 r.a.

e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30  
chiuso domenica e lunedì mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:

**VERONA** Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 - 15 / 19:30 - chiuso lunedì Mattina

**PARMA** VIA SAVANI, 14 - 9:30 / 13:00 - 15:00 / 19:30 - chiuso giovedì Pomeriggio

**BOLOGNA NUOVO MEGASTORE**

VIA A. MURRI 39/2 - 9:00/13:00 - 15:00/19:30 chiuso mercoledì

## WAR GODS

La Guerra degli Dei e' cominciata! Una spettacolare simulazione di combattimento presentata da GT Interactive. Movimenti dei personaggi in 3D con possibilita' di usare mosse e armi in 3 dimensioni, fatalites brutali e combinazioni mortali, 10 personaggi selezionabili piu' 2 nascosti, animazioni spettacolari, supporto per DIRECT X 3.0, numerosi livelli segreti da scoprire!! R.H. Pentium 60 + 12mb + Win.95 raccomandato: Pentium 120 + 16 mb

PC CDROM 79.000

## WIPE OUT 2097

La piu' incredibile esperienza automobilistica in 3d disponibile oggi su PC. Pieno di funzioni strabilianti, completamente ottimizzato per Direct 3d, con la sua velocita' esplosiva e la splendida grafica rappresenta la perfetta sinergia tra azione di gioco e design, grazie anche all'utilizzo di 30 fotogrammi al secondo e una risoluzione video strepitosa. 8 nuovi circuiti, 11 armi mortali, 4 classi di gara, fino a 15 navicelle antigravitative sul circuito. RICHIEDE SCHEDE ACCELERATRICE 3D. R.H. Pentium 133 + 16 mb + win 95. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM 95.000

## X-COM 3: THE APOCALYPSE

Il capolavoro piu' atteso della Microprose, seguito della fortunata serie X-Com, uno dei migliori giochi strategici mai visti su PC, caratterizzato da una serie complessa di opzioni attraverso le quali e' possibile interagire con la gestione del pianeta ambientato nel 2084, anno in cui guerre sociali, delinquenza e collasso generale si uniscono alla minaccia di invasioni aliene e micidiali attacchi extraterrestri. Il vostro arduo compito sara' quello di gestire al meglio le risorse per riportare il tutto alla normalita' e sconfiggere gli alieni. Battaglie tattiche in tempo reale, grafica sublime, gestione e studio di nuove tecnologie allo scopo di sviluppare nuove armi. Una delle piu' complete simulazioni strategiche mai realizzate. R.H. 486DX4 + 8mb

PC CDROM 89.000

## LITTLE BIG ADVENTURE 2 TWINSEN'S ODISSEY

L'attesissimo seguito della famosa avventura Little Big Adventure, e' finalmente disponibile!! Vestirete i panni di Twinsen impegnato in un'avventura mozzafiato caratterizzata da grafica incredibilmente realizzata in 3D. SOTTOTITOLI IN ITALIANO. R.H. Pentium 75 + 16 Mb.

PC CDROM 99.000

## HARDCORE 4x4

Una spettacolare simulazione di corse fuoristrada dove tutto e' permesso!. 6 percorsi incredibili metteranno a dura prova le tue doti di pilota, persino in ogni situazione meteorologica possibile ed immaginabile. 3 diversi livelli di difficulta', accessibili solo dopo il superamento dei precedenti, metteranno a dura prova le vostre doti di pilota!! Visuale selezionabile da 4 diverse angolazioni. R.H. Pentium + 16 mb

PC CDROM 99.000

## REDNECK RAMPAGE

Dalla Interplay un incredibile sparattutto con visuale in soggettiva. Quei maledetti alieni ti hanno coniato per le feste. Dieci armi brutali, compresi piedi di porco, dinamite, doppiette, seghe e un braccia-arma extraterrestre. 14 livelli di grafica SuperVGA, ambientati in "posti" interessanti tra cui camere mortuarie, l'allevamento di polli di J.Chuck, la bettola di Stanky, l'impianto di trattamento dei liquami e altro ancora. Opzioni per partite mortali a 8 giocatori via modem, colonna sonora folcloristica. Affronta alieni terribili come gli Hunk Guard, i Turd Minion, i Vixen. MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb

PC CDROM 69.000

## Vendite per Corrispondenza

### Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.o.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

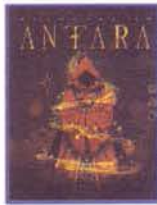
INTERNET: <http://www.computerone.it>



## BIRTHRIGHT

Dalla Sierra un perfetto mix tra gioco di ruolo tradizionale, un gioco strategico di guerra e combattimento in tempo reale. Completo e complesso mondo in stile arcade in 3d; effetti speciali, scenari innovativi con texture in alta risoluzione ed effetti luce splendidi. Giocabilita' e durata senza limiti. Potrete assumere il ruolo di ben 34 personaggi con risultati di gioco sempre differenti. Opzione multiplayer via rete o via internet. R.H. 486DX2/66+8Mb+Win 95.

PC CDROM 89.000



## BETRAYAL IN ANTARA

Entrate in Antara e scoprirete un mondo di intrighi e inganni. Dopo la rivolta contro la magia, un Re di buona volonta' ha fondato l'Impero Antariano, riunendo segretamente una congrega di maghi e usandoli per unificare le province sotto la sua bandiera. Malgrado le sue intenzioni meritorie, oggi l'Imperatore si trova davanti ad una decadente infrastruttura che si sta sfasciando sotto il peso della corruzione, del nepotismo, dei delitti e delle frodi. Comanda 4 personaggi principali e resta coinvolto in oscure trame di manipolazioni, complessi piani politici, societa' segrete, odi razziali, eventi magici, rapimenti ed assassini. Sviluppa le abilita' dei tuoi personaggi mentre discuti, combatti, aiuti e ostacoli i vari abitanti dell'Impero. R.H. 486DX2 - 66 + 8MB.

PC CDROM 89.000



## CONQUEST EARTH

Non e' la solita invasione aliena! Nel dicembre 1995 la navicella Galileo concluse la sua lunga missione immergendosi nell'atmosfera gassosa del mitico pianeta Giove. Migliaia di scienziati sulla Terra stavano aspettando in trepida attesa i dati che la sonda avrebbe trasmesso svelando gli arcani dell'affascinante Giove. Ma anche gli scienziati di Giove sono incuriositi da questa sonda "aliena" proveniente da uno strano pianeta solido avvelenato da un'atmosfera di ossigeno! La guerra titanica tra la Terra e Giove sta per cominciare. Prenderete le parti dei terrestri o degli Alieni di Giove combattendo per la vostra sopravvivenza. Tatticamente controllerete unita' di fanteria, artiglieria o aerea e a livello strategico sorvegliarete il progresso dell'intera guerra grazie ai satelliti e dislocamento di truppe. Opzioni di gioco singolo o multiplayer, possibilita' di scelta di gioco strategico o battaglia arcade!. R.H. Pentium 75 + 16 Mb

PC CDROM 99.000



## M.D.K.: Murder, Death, Kill

Ambientato nel futuro, si e' appena scoperto un nuovo fenomeno energetico chiamato "Streams". La terra sfrutta questa libera ed infinita fonte di energia fino a quando navigatori alieni di "stream" arrivano usando questa nuova nata rampa per l'inferno. Gli alieni costruiscono vaste citta' che ruzzolano attraverso la superficie della Terra distruggendo qualsiasi cosa si presenti sul loro cammino.....

Nel frattempo nello Spazio, Max il cane geneticamente alterato, il Dr. Fluk e Hawkins Kurt hanno un pian che richiede il tuo aiuto e un forte stomaco.....MANUALE E GIOCO COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H. PC con processore Pentium, 8 Mb ram, lettore CD, compatibile con DOS, Windows 3.1 e Windows 95 (per quest' ultimo si consigliano 16 mb di ram

PC CDROM 59.000



## TEST DRIVE: OFF ROAD

Corse pazze su 12 tracciati con i migliori 4x4 come Hummer, Jeep Wrangler, Land Rover Defender 90, Chevy Z71. Affronterete ambienti diversi come deserto, sterrato, neve e osserverete l'azione da 9 angolazioni diverse. 4 tipi diversi di corse: stagione completa, coppa, trofeo di categoria e multiplayer. Opzione split dello schermo per competizioni a 2 giocatori. R.H. PC 486DX2-66 (raccomandato Pentium, 8 Mb ram, (consigliato 16 Mb), lettore CD, compatibile con DOS, Windows 3.1 e Windows 95

PC CDROM 79.000



## DARKLIGHT CONFLICT

Dalla ELECTRONIC ARTS uno splendido gioco di combattimento spaziale di incredibile bellezza grafica. La popolazione e' stata alterata geneticamente dal Senato Spaziale allo scopo di interscambio, in virtu' di un accordo con la razza recentemente scoperta dei REPTONS. Nei panni di un pilota, il protagonista si trovera' a combattere per la sopravvivenza nelle profondita' dello spazio. Un'avvincente storia che unisce una incredibile tecnologia grafica tridimensionale ad un'azione incessante. Oltre 50 missioni e modalita' di gioco multiplayer. MANUALE , SOFTWARE E PARLATO IN ITALIANO. REQUISITI TECNICI: PC Pentium 75, 16 Mb ram, lettore CD, compatibile con DOS, Windows 3.1 e Windows 95

PC CDROM 79.000



## NEED FOR SPEED 2

Sempre dalla ELECTRONIC ARTS, il seguito della miglior simulazione di guida arcade mai vista su Personal Computer! Sette nuovi percorsi internazionali (Norvegia, Vancouver, Europa Centrale e Settentrionale, Himalaya, mediterraneo, Australia, Hollywood). Le migliori OTTO auto del mondo (McLaren F1, Italdesign Cala', Isidera Commentatore 112i, Jaguar XJ220, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Ford GT90, Ferrari F50). Diverse modalita' di gioco (una macchina contro l'altra, contro il tempo, contro un avversario). Maggiore controllo di sterzo. MANUALE , SOFTWARE E PARLATO IN ITALIANO. R.H. PC Pentium 75, 16 Mb ram, lettore CD, compatibile con DOS, Windows 3.1 e Windows 95

PC CDROM 75.000



## P.O.D.

La simulazione arcade automobilistica che rischia di sbancare letteralmente il mercato e di definire un nuovo standard nel proprio genere! Scenari completamente tridimensionali ambientati su IO, un pianeta tutto da scoprire. Ma non si tratta di una semplice corsa: la posta in gioco e' altissima. Un incidente a infatti provocato la comparsa di un virus che a poco a poco distrugge tutto cio' che si trova sul pianeta. I sopravvissuti organizzano allora una corsa con le automobili piu' potenti del pianeta per aggiudicarsi l'ultimo posto rimasto nella sola navicella spaziale ancora in grado di rientrare sulla Terra. 65000 colori e 30 immagini al secondo, supporto multiplayer fino a 8 giocatori (link, modem o rete), split dello schermo per competizioni testa a testa, possibilita' di correre con uno degli 8 veicoli standard oppure personalizzare la propria vettura modificando 5 parametri che agiscono su 20 dati diversi, 16 circuiti normali, funzioni reverse, diversi circuiti bonus e nascosti, 4 diversi ambienti di corsa e 3 livelli di difficulta', condizioni atmosferiche, luminosita', superficie della strada, tutti parametri variabili MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. REQUISITI TECNICI: PC Pentium 120, 16 Mb ram, lettore CD 4 VELOCITA', compatibile con Windows 95, COMPATIBILE CON LA NUOVA TECNOLOGIA MMX

PC CDROM 85.000

## ATTENZIONE

Solo per Settembre  
OGNI 3 PROGRAMMI  
ACQUISTATI  
UNO IN  
OMAGGIO



# COMPUTER ONE®

Via V. Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tel. (051) 343.504 r.a.

Fax (051) 344.906 r.a.

e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30  
chiuso domenica e lunedì mattina

## COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:

**VERONA** Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 - 15 / 19:30 - chiuso lunedì Mattino

**PARMA** VIA SAVANI, 14 - 9:30 / 13:00 - 15:00 / 19:30 - chiuso giovedì Pomeriggio

## BOLOGNA NUOVO MEGASTORE

VIA A. MURRI 39/2 - 9:00/13:00 - 15:00/19:30 chiuso mercoledì

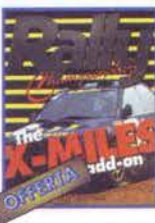


### DRAGON LORE 2

Una meravigliosa avventura grafica sviluppata su ben 3 CDROMS realizzata dalla Cryo Interactive. Ambientata in una lontana epoca medioevale offre oltre 80 ore di gioco con visuale in prima persona e grafica semplicemente eccezionale, curata dagli stessi creatori di Dune, Lost Eden ed il primo Dragon Lore. Oltre 60 personaggi modellati ed animati in 3D. Più di 50 situazioni di gioco totalmente renderizzate in 3D arricchite da colonne sonore stereo digitalizzate. R.H. 486DX2-66 + 8MB. Consigliato Pentium. MANUALE, GIOCO E PARLATO IN ITALIANO.

95.000

PC CDROM



### NETWORK Q-RAC RALLY CHAMPIONSHIP X-MILES DATA DISK

L'attesissimo data disk dedicato alla miglior simulazione di Rally disponibile su Personal Computer! 10 nuovi scenari con ambientazioni su incredibili strade del deserto, derapate incredibili sulla sabbia, sezioni inaspettate con tunnels a spirale, dovrete evitare enormi macigni in mezzo alla strada, saltare incredibili crepacci, percorsi speciali per gare a cronometro, e tanto altro ancora! Richiede il programma base Network Q-Rac Rally Championship.

29.000

PC CDROM



### STAR COMMAND

Dalla GT Interactive, finalmente disponibile il capolavoro della strategia tecnologica spaziale che vi vedrà impegnati nella conquista dell'intera Galassia. 64 diversi tipi di astronavi, ogni unità è corredata di 7 livelli di esperienza e può acquisire speciali abilità in seguito ai vari combattimenti, possibilità di raggruppare diverse astronavi in gruppi per una migliore gestione dei combattimenti, 4 diversi tipologie di competizione ognuna con le proprie caratteristiche tecnologiche, opzione multiplayer via Network fino a 4 giocatori, ottimizzato per gioco simultaneo su Internet. Un gioco che offre molte possibilità strategiche in più di qualsiasi altro simulatore strategico in tempo reale! R.H. 486DX2-66 + 16 Mb Ram

85.000

PC CDROM



### RE LOADED

Vi troverete immersi in favolosi fondali creati in morphing 3D in questo incredibile sparattutto prodotto dalla Gremlin Interactive. Riuscirete a distruggere gli agguerriti nemici per salvare l'Universo dalla temibile e diabolica setta dei C.H.E.B.?? R.H. Pentium 75 + 8Mb (Dos) 16 Mb (Win.95)

59.000

PC CDROM



### IMPERIUM GALACTICA

L'Universo è tuo...se sarai in grado di amministrarlo...!! Dalla GT Interactive una sofisticata simulazione manageriale spaziale combinata con fasi di combattimento in tempo reale. Dovrai salire la difficoltosa scala gerarchica imperiale per arrivare al dominio delle colonie, con opzioni veramente uniche di gestione, ricerca e sviluppo, sono richieste anche notevoli doti di diplomazia per gestire i rapporti con gli alieni e raggiungere così il dominio dell'Universo. Immagini dettagliatissime dell'amministrazione e gestione delle colonie, combattimenti a terra e nello spazio, la diplomazia sarà la tua arma migliore, diversamente sarà Guerra! 75 scienziati per sviluppare e sfruttare le tue risorse naturali. R.H. Pentium 75 + 16 Mb.

86.000

PC CDROM

## Vendite per Corrispondenza

### Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: <http://www.computerone.it>



### X-WING vs TIE FIGHTER

Nella battaglia spaziale fra l'Impero e l'Alleanza Ribelle, X-Wing vs. TIE Fighter è la prima simulazione di combattimento multi-player ambientata nell'universo di Star Wars. In X-Wing vs. TIE Fighter i giocatori si sfidano a vicenda in un'emozionante in un'emozionante battaglia fra il bene e il male. Requisiti Hardware: PC Pentium 90 Mhz, 16 MB Ram, CD-ROM 2x, sistema Windows 95, SoundBlaster o

compatibili. MANUALE IN ITALIANO.  
PC CDROM

83.000



### FORMULA 1

Benvenuto in Formula 1. Prova il fascino e l'emozione di una stagione completa di F1 sfidando i più grandi campioni. A te la scelta visto che puoi scegliere tra 13 squadre, 35 piloti e 17 circuiti nel tentativo di aggiudicarti il titolo più ambito nello sport automobilistico: Campione del Mondo! Prestazioni delle macchine e dei circuiti basata sui dati ufficiali della FIA. Romba dei motori registrati nei laboratori di sviluppo dei motori di Formula 1. COMPLETAMENTE IN ITALIANO!! R.H. Windows 95, supporto per Direct X 3d, Pentium 90 + 16 Mb. Richiede la scheda acceleratrice 3DFX

PC CDROM

79.000



### SHIVERS 2 - Harvest of Souls

Dalla Sierra la super attesa avventura, seguito di Shivers. Visuale in prima persona con rotazione dello schermo a 360 gradi! Varie opzioni e strategie scelte possono portare alla conclusione del gioco con finali diverse. Possibilità di gioco via Internet con Chat online durante lo svolgimento dell'avventura, colonna sonora originale digitalizzata. R.H. 486DX2-66 + 12 MB RAM + Windows 3.1

o 95 PC CDROM

65.000



### BLOOD

Un vero capolavoro della GT Interactive!! Blood vi proietterà in un incubo perché la vendetta si trova alla fine di un tunnel insanguinato; combatterete e sterminerete ragni, pipistrelli, ratti, anguille, zombi e ogni genere di schifezza per raggiungere il regno oscuro e sconfinato Tchernobog. Dovrete radere al suolo ciò che vi lasciate alle spalle se volete sopravvivere. Azione sfrenata stile Duke

Nukem 3D con possibilità di gioco multiplayer fino a 8 giocatori. La confezione include inoltre un CDrom con i dimostrativi di Rebel Moon Rising, Star Command e Tigershark. R.H. Pentium 75 + 16 Mb

PC CDROM

79.000



### ENEMY NATIONS

Dalla Windvard Studios la più bella simulazione strategica spaziale mai vista prima! La simulazione combina alla perfezione strategia, tattica militare e fondazione e gestione delle colonie. Ambientato nel 2005, in seguito alla recente conquista di un nuovo Pianeta, avrete l'arduo compito di costruire ed organizzare la vostra colonia sfruttando al meglio le risorse umane e naturali del pianeta, gestendo ed organizzando l'economia e strutturando la difesa militare. Opzione multiplayer per gioco via Internet, Rete, modem e seriale, 4 livelli di difficoltà, combattimenti in tempo reale, grafica iper realistica in alta risoluzione tridimensionale. R.H. Pentium + 16 Mb + Windows 3.1, 95 o NT

PC CDROM

65.000



### GOLDEN NUGGET

Dalla Virgin non poteva essere altro che un capolavoro!! Una splendida simulazione di giochi dedicati al Casino. Ben 16 diverse attrazioni d'azzardo realizzate con una grafica iper realistica in SuperVGA, oltre 45 minuti di "live action video" digitalizzate direttamente in uno dei Casino più famosi del mondo: il Golden Nugget. R.H. 486DX2-66 + 16 MB

RAM + Win. 95  
PC CDROM

49.000



### ROBOTRON X

Dalla GT Interactive questo nuovo sparattutto con visuale isometrica a 360 gradi. Gioco con azioni velocissime e con una colonna sonora veramente fenomenale. Nei panni del Professore avrai l'arduo compito di salvare i tuoi simili dall'inevitabile massacr da parte dell'esercito Robotron. Ti aspettano ben 190 livelli incredibili e tantissime altre sorprese!! R.H. Pentium 75+ 8MB + Win 95. Raccomandato Pentium 133+ 16Mb.

PC CDROM

69.000



### BATTLECRUISER 3000 A.D.

Dalla Gametek questa nuovissima simulazione spaziale che racchiude in se' diversi generi di gioco. Un gioco di conquista ed esplorazione, una stupenda prova di strategia e combattimento spaziale, il tutto in un universo completamente in 3d definito nei minimi dettagli. Sarete al comando del vostro incrociatore spaziale ed assieme a ben 125 persone del vostro equipaggio dovrete dare prova di intelligenza, riflessi, abilità nel commercio e senso di responsabilità. Un universo in 3d dinamico ricco di effetti grafici (asteroidi, buchi neri, comete, meteoriti...) con oltre 13 nazioni aliene da affrontare in 25 sistemi satellitari contenenti oltre 200 pianeti. R.H. Pentium 90+ 8MB . Raccomandato Pentium 133+ 16Mb.

PC CDROM

75.000



### ERASER

Dalla Ocean una magistrale avventura ispirata all'omonimo film. Nei panni del maresciallo Krueger, il tuo compito è uccidere una serie di importantissimi testimoni governativi, avventura piena d'azione e suspense con grafica digitalizzata. Manuale in Italiano. R.H. Pentium 100 Mhz + 16 Mb + Win 95.

PC CDROM

69.000



### SPIDERMAN: Sinister 6

La fantastica avventura d'azione dedicata al notissimo personaggio della Marvel Comics: L'uomo Ragno! Grafica curata in modo egregio, stile cartone animato, 4 livelli di difficoltà per adattarsi a tutte le esigenze, 6 differenti trame di gioco. Per riuscire nelle tue missioni dovrai utilizzare tutti i tuoi super poteri e districarti tra i numerosi tranelli con una buona dose di strategia. Possibilità di Link diretto con il sito Internet dedicato. R.H. 486DX2-66 + 8MB. Consigliato Pentium + 16 Mb. Formati per DOS, Windows 3.1 e Windows 95.

PC CDROM

79.000



### SOULTRAP

Una straordinaria avventura grafica d'azione che sfrutta una nuovissima tecnologia grafica di renderizzazione in 3D in tempo reale. centinaia di locazioni da esplorare, la vostra abilità di tiratori scelti sarà messa a dura prova contro decine di nemici agguerriti pronti ad eliminarvi alla minima disattenzione, chiavi ed oggetti segreti da raccogliere ed utilizzare per avanzare di livello, visuale in prima persona più diverse opzioni selezionabili in terza persona per una giocabilità unica nel suo R.H. Pentium 90 + 12 Mb + Win. 95

PC CDROM

69.000

## ATTENZIONE

Solo per Settembre  
OGNI 3 PROGRAMMI  
ACQUISTATI  
UNO IN  
OMAGGIO

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza al sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA.



# COMPUTER ONE®

Via V. Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tel. (051) 343.504 r.a.

Fax (051) 344.906 r.a.

e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30  
chiuso domenica e lunedì mattina

## Vendite per Corrispondenza

### Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: <http://www.computerone.it>

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:

**VERONA** Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 - 15 / 19:30 - chiuso lunedì Mattino

**PARMA** VIA SAVANI, 14 - 9:30 / 13:00 - 15:00 / 19:30 - chiuso giovedì Pomeriggio

**BOLOGNA NUOVO MEGASTORE**

VIA A. MURRI 39/2 - 9:00/13:00 - 15:00/19:30, chiuso mercoledì



#### ALIEN TRILOGY

In questo eccezionale sparatutto affronterai inseminatori di uova, cani alieni, gangsters spietati e 3 Regine aliene!! Oltre 30 livelli ricoperti di acido, un arsenale di armi letali e tu! Tante le incredibili azioni della trilogia di alien in un incubo senza fine. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8 Mb.

PC CDROM

89.000



#### T-MEK

Il futuro e' qui ed e' terrificante! Partecipa al torneo intergalattico T-Mek di Nazroc e lotta in uno dei sei micidiali carri da combattimento. Sconfiggi il tuo guerriero avversario T-MEK, distruggi i nemici ultra potenti e poi affronta lo stesso Nazroc nella sfida finale. Supporto per 2 giocatori per una sfida testa a testa via collegamento seriale PC e via modem. Possibilita' di gioco a 360 gradi con una dettagliata ambientazione tridimensionale. Oltre 25 arene di combattimento. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX4-100 + 8MB

PC CDROM

79.000



#### PHANTASMAGORIA 2

Il seguito di una delle piu' note avventure stile cinematografico di casa SIERRA e' finalmente disponibile!! Inutile descriverne le caratteristiche.....semplicemente AFFASCINANTE!! R.H. 486DX4-100 + 12MB + CD 4x. Supporta Windows 95. Consigliato Pentium 75 + 12 Mega. Raccomandato pentium 90 + 16 Mb + Win. 95. VERSIONE INTEGRALE V.M. 18

PC CDROM

89.000



#### Q2 - data disk per Quake

Oltre 100 nuovi livelli ed un sacco di nuove utilities dedicate a QUAKE!

PC CDROM

39.000



#### ULTIMATE FLIGHT PACK

Una galattica raccolta dedicata agli appassionati di simulazione contenente: COMANCHE 2, US NAVY FIGHTERS e FLIGHT UNLIMITED.

PC CDROM

79.000



#### NASCAR 2

Finalmente il seguito di una delle migliori simulazioni automobilistiche dell'anno! Decine di opzioni sono state aggiunte in questa versione, statistiche e piloti dell'anno in corso, 16 percorsi ufficiali, modalita' di gioco Arcade e Manager, un'eccezionale utility per personalizzare esteticamente persino i disegni e colori della vettura, grafica SVGA curata in modo eccezionale! Il nuovo modo Arcade permette una guida semplice e veloce anche per i principianti, nuova interfaccia utente per semplificare al massimo le funzioni di gioco, opzione di gioco via network fino a 8 giocatori, diverse visuali selezionabili. R.H. 486DX2 + 16MB Raccomandato Pentium 75 + 16 Mb + Cdrum 4x. Supporto per volanti e pedaliere Thrustmaster!

PC CDROM

85.000



#### TUNNEL B1

Laser, razzi e missili per spezzare la roccia e fondere l'acciaio. 1 tunnel: la tua unica strada. Uno sparatutto che ha spopolato su Playstation ora perfettamente convertito anche su PC CDROM! PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 75 + 16 Mb.

PC CDROM

49.000



#### FLIGHT SIMULATOR 5/6 AROUND THE WORLD

Uno dei piu' coinvolgenti scenari mai prodotti! volerai a New Orleans, Lagos, Khartoum, Karachi, Dhaka, Hanoi, Shanghai, le tue abilita' saranno messe a dura prova con la simulazione di atterraggio in uno degli aeroporti piu' difficili al mondo: Hong Kong! Nuovi scenari per oltre 30 famosi aeroporti mondiali, Rally Adventures con 100 situazioni. Include tutti i dati di navigazione e le radio assistenze. Compatibile con MS Flight Simulator 5 e 6. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM

49.000



#### SCORCHER

Trasforma il tuo carro armato in un caccia e fai saltare in aria Scorched Planet in questo stupendo sparatutto tridimensionale. Schiera i tuoi soldati con astuzia, fai delle imboscate e salva la razza umana. Sopravvivere significa prendere le decisioni giuste! 19 missioni create magnificamente con la tecnologia Renderware. Una perfetta combinazione di strategia e sparatutto. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 60 + 8mb (16Mb per risoluzione SuperVGA)

PC CDROM

59.000



#### HARDLINE

L'attesa avventura grafica prodotta dalla Virgin in collaborazione con Cryo Interactive! Completamente digitalizzata vi offre oltre 2 ore di filmati full motion video, piu' di 200 effetti speciali, 10 livelli con almeno 25 allocazioni per livello da esplorare, 12 diversi armamenti e piu' di 20 nemici da sconfiggere. Ampie possibilita' di configurazione del gioco: arcade e avventura, bassa, media ed alta risoluzione. R.H. 486DX2 + 8MB. Pentium + 16 Mb per modalita' SuperVGA. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM

59.000



#### FIFA SOCCER 97

Finalmente la simulazione di calcio piu' attesa. Nuova grafica 3d renderizzata sempre piu' scorrevole, movimenti fluidi e continui con la nuovissima tecnologia motion capture. Intelligenza artificiale dei giocatori per passaggi e scelte di tiro professionali; nuova modalita' di gioco ultraveloce in arene contornate di vetro. Semplicemente un CAPOLAVORO!! R.H. Pentium 75 + 8 Mb + Win95. Raccomandato Pentium 133 + 16 Mb. Manuale e gioco completamente in Italiano.

PC CDROM

69.000

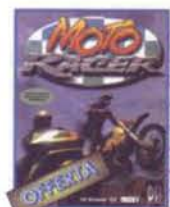


#### NEO HUNTER

Dalla Virgin una straordinaria avventura interattiva realizzata dallo stesso artista che ha progettato la trilogia di Star Wars, Orson Scott card! Ambientazione futuristica suddivisa in 50 esaltanti livelli colmi di azione, missioni, combattimenti e soluzione di misteri. Visuale in prima persona, continua interazione con decine di personaggi, animazioni a livello cinematografico, colonne sonore digitalizzate. R.H. 486DX2 66 + 8MB. Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb.

PC CDROM

69.000



#### MOTO RACER

La piu' bella simulazione di corse motociclistiche mai realizzata prima d'ora!! Impenna ed accelera con le moto da strada, esibisciti in acrobazie con le moto da cross!! Due tipi di gioco in uno!! Grafica di gioco dettagliatissima ed ultraveloce grazie anche al supporto per schede grafiche con tecnologia 3DFX e per processori PENTIUM MMX. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb ram + Windows 95. Direct X 3.0 incluse nella confezione

PC CDROM

79.000



#### SIM PARK

Dalla Maxis una incredibile simulazione di costruzione ed esplorazione dedicata ai Parchi Naturali. Possibilita' di scelta tra ben 132 tipi di piante ed animali, installazione di gioiste, divertimenti, chioschi di vendita panini e bibite e tanto altro ancora per rendere il vostro parco il piu' attraente possibile e richiamare cosi' migliaia di visitatori!! IN OMAGGIO UNA STUPENDO OROLOGIO DIGITALE MULTI FUNZIONE DA ESPLO- RATORE!! R.H. 486DX2 + 8MB + Win. 3.1 o 95.

PC CDROM

79.000



#### SOCCER LEGENDS

In questa raccolta dalla Gremlins puoi trovare la soluzione globale per la vera simulazione di calcio. Actua soccer per quanto riguarda la parte arcade e Premier Manager 3 Deluxe per la simulazione manageriale. R.H. 486 DX1-66 + 8MB.

PC CDROM

49.000

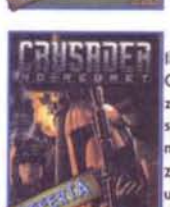


#### OLYMPIC SOCCER

Il prodotto ufficiale dei giochi olimpici di Atlanta 1996. 32 squadre mondiali, comando vocale, opzione multiplayer da 1 a 4 giocatori, 20 diverse azioni di gioco, grafica interamente tridimensionale. MANUALE E SCREEN TEXT IN ITALIANO.

PC CDROM

49.000



#### CRUSADER: NO REGRET

Il seguito del miglior action game 1996: Crusader no Remorse. Esplorerai 10 locazioni multi livello realizzate con grafica super dettagliata. 19 devastanti super munizioni a tua disposizione con visualizzazione degli effetti prodotti dal loro uso!! Controllerai personaggi con 21 tipi diversi di movimenti!! Il miglior action game a grafica isometrica. R.H. 486DX4 + 8MB. Consigliato Pentium 75 + 16 Mb.

PC CDROM

79.000



#### ALBION

Un gioco di ruolo che vanta ben 150.000 storie diverse!! Tattica combinata a sequenze animate delle battaglie realizzate con una grafica superlativa. Centinaia di diversi scenari in 2D e in 3D. Interfaccia di gioco molto semplice tipo "punta e clicca", effetti sonori stereo, ogni personaggio ha il proprio carattere, livello culturale ed intelligenza.

Giocabilita' pressoché infinita, magie, segreti, sorprese. Opzione per 6 giocatori. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM

69.000



#### MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Servono commenti?? Il seguito di Mechwarrior 2 non ha proprio bisogno!! Oltre 30 nuove missioni, nuovo motore grafico per effetti cinematici senza precedenti! Nuova opzione per multiplayer ANCHE VIA INTERNET!!!, oppure testa a testa via modem. R.H. 486DX 66 + 8mb

PC CDROM

79.000

## ATTENZIONE

Solo per Settembre  
OGNI 3 PROGRAMMI  
ACQUISTATI  
UNO IN  
OMAGGIO



**COMPUTER ONE®**  
Via V. Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA  
Tel. (051) 343.504 r.a.  
Fax (051) 344.906 r.a.  
e-mail: c1@computerone.it  
orario continuato dalle 9 alle 19,30  
chiuso domenica e lunedì mattina

*Vendite per Corrispondenza*

*Come ordinare:*

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: <http://www.computerone.it>

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:

**VERONA** Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 - 15 / 19:30 - chiuso lunedì Mattino.

**PARMA** VIA SAVANI, 14 - 9:30 / 13:00 - 15:00 / 19:30 - chiuso Giovedì Pomeriggio.

**BOLOGNA NUOVO MEGASTORE**

VIA A. MURRI 39/2 - 9:00/13:00 - 15:00/19:30 chiuso mercoledì



**GENE WARS**

Dalla Bullfrog, creatore di giochi di strategia come Populous, Powermoger e Theme Park, ecco uno splendido gioco di strategia e di guerra dove le creature che crei e modifichi sono le tue sole armi. Comandi una squadra di specialisti che atterrano su mondi alieni per adempiere alla volontà di pacifisti galattici chiamati Etere, mentre cerchi contemporaneamente di annientare le squadre nemiche. Grafica SuperVga, semplice interfaccia punta e clicca, gioco in rete per 4 giocatori. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2+8MB.

PC CDROM **79.000**



**COMMAND & CONQUER: RED ALERT**

Il nuovo ed esplosivo gioco strategico realizzato dai creatori di Command and Conquer, di cui si sono vendute milioni di copie! La grafica SuperVga conferisce un realismo di gioco unico, funzioni multiplayer includono battaglie uno contro uno e IPX a 8 giocatori su Internet o modem, combattimenti terrestri, navali e aerei. Potete scegliere tra 30 nuove unità e strutture tra cui aerei MIG, spie, cacciatorpedinieri, sommergibili ed altro ancora. Grazie all'opzione accesso Internet al Westwood Chat potete giocare con avversari in tutto il mondo! Terrain editor per creare e scambiare mappe. Oltre 40 Missioni. Tre livelli di difficoltà. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8MB (DOS) Pentium 75 + 16 Mb (Windows 95).

PC CDROM **79.000**



**DIABLO**

Dalla Blizzard, gli stessi creatori di Warcraft 2 ecco finalmente un altro capolavoro!! L'attesissimo DIABLO. Con una grafica semplicemente eccezionale in SuperVGA metterla a dura prova le vostre abilità tattiche e strategiche coinvolgendovi nella più bella avventura alla volta della distruzione del Re di tutti i Diavoli. Tutti i labirinti vengono automaticamente rigenerati ad ogni passaggio, rendendo così il gioco sempre nuovo ed interminabile. Opzioni multiplayer fino a 4 giocatori via Internet, Network e Modem ed in Lap Link. R.H. Pentium 60 + 8mb Ram + Win. 95. Consigliato Pentium 90 + 16 Mb. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM **79.000**



**MAGIC THE GATHERING**

(Microprose)

Gioco di strategia ispirato al famoso gioco di ruolo con carte da tavolo. Il fantastico mondo immaginario darà vita ad incredibili creature e duelli con strani maghi per salvare il mondo dalla distruzione. La pianura di Shandalar è finita sotto il controllo di cinque maghi malvagi dal potere immenso. Voi dovrete scoprire ed imparare a combattere la magia di Shandalar per avere la speranza di ripristinare l'armonia in patria. Ma state attenti!! Ovunque vagherete farete meglio a essere pronti a duellare contro potenti creature. R.H. 486DX2-66 + 8MB + Windows 95. Raccomandato Pentium + 16Mb.

PC CDROM **69.000**



**SCREAMER 2**

Una rivoluzione nelle gare di corsa. Screamer 2 fa mangiare la polvere persino al suo acclamato predecessore!! Sei percorsi formidabili in diverse parti del mondo con condizioni variabili per mettere alla prova i migliori piloti. Cuneate spacca-ossa, salti spezza nervi, sbandate, virate e cuve torci-budella. Modelli dettagliati con manovrabilità paurosamente realistica per auto che tutti vorranno pilotare a tavoletta. Diversi tipi di gara comprese le modalità arcade, campionato e multiplayer. Possibilità di gareggiamento per due giocatori sulla stessa videata. 4 auto speciali ed un sacco di bonus da scoprire. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 60 + 8Mb. Consigliato Pentium 90 + 16 Mb.

PC CDROM **59.000**



**TOMB RAIDER**

Nei panni dell'affascinante Lara Loft devi recuperare tutti i pezzi smarriti di un antico artefatto. Oltre 5000 frame di animazione solo per la protagonista, 16 livelli interminabili su 4 diversi continenti, rivoluzionario sistema di acquisizione dei bersagli, punti di vista cinematografici con una gestione intelligente della telecamera virtuale. La prima vera avventura di esplorazione 3d in tempo reale. R.H. Pentium 60 + 8 Mb. Raccomandato Pentium 90 + 16 Mb. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM **79.000**



**SONIC CD**

Dal successo ottenuto su tutte le console Sega ecco l'attesa conversione del platform dedicato al famoso Sonic The Hedgehog! Oltre 60 livelli di azione frenetica con grafica a 32 bit, effetti sonori 3D, livelli bonus nascosti. R.H. Pentium 75 + 8mb + Win 95.

PC CDROM **55.000**



**QUAKE**

Questa volta la ID Software ha superato se stessa creando un incredibile capolavoro. Azione di gioco straordinaria, grafica strabiliante. Il sistema multiplayer più geniale mai realizzato ed effetti sonori sbalorditivi ti forniranno un'esperienza di gioco indimenticabile. Il sistema grafico avanzatissimo tridimensionale conferisce al gioco dati di realismo incredibili. R.H. 486DX4-100 + 8MB raccomandato PENTIUM + 16 MB; MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM **79.000**



**QUAKE: Mission Pack Vol. 1**

Dalla ID Soft, il primo data disk ufficiale dedicato ad uno dei più famosi sparatutto dell'anno: Quake! 15 nuovi livelli suddivisi in 3 inediti episodi anche per Deathmatch, nuove specie di mostri, nuove armi e munizioni mai viste prima, nuove ambientazioni grafiche anche all'esterno, trappole, e decine di altre opzioni mai viste prima su Quake.

Richiede la versione originale di Quake. PC CDROM **55.000**



**QUAKE: Mission Pack Vol. 2**

Due nuovi episodi e 16 nuovi livelli dedicati al famoso sparatutto della ID Soft. Nuove funzioni di gioco in rete grazie ad un nuovo livello Deathmatch senza mostri. Richiede la versione ufficiale di Quake. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM **55.000**

**MONSTER 3D**

**DIAMOND**

**MONSTER 3D**

**LIT. 395.000**

(IVA COMPRESA)

**GRAVIS JOYPAD PRO**

Il nuovissimo prodotto della Gravis, azienda specializzata nella produzione di controller professionali per PC. Disegnato come il Pad del Playstation, offre ben 10 TASTI a risposta digitale veloce, utilizzabile perfettamente sia con giochi DOS che Windows 95, la confezione include un comodissimo cavo a Y per connettere 2 joypad!!! Include manuali e dischetti di installazione.

**LIT. 79.000**

**IN OMAGGIO JOHN MADDEN FOOTBALL 96**

**Compila e spedisce oggi stesso il tagliando qui sotto!! Riceverai gratuitamente il nostro catalogo a colori!!**

**SII DESIDERO SAPERE TUTTO SUI VOSTRI PRODOTTI**

Inviatemi per favore **GRATUITAMENTE** e **SENZA** alcun impegno di pagamento da parte mia il vostro listino completo. (La prima richiesta chiaramente in stampatello)

nome e cognome \_\_\_\_\_ indirizzo \_\_\_\_\_  
 CAP \_\_\_\_\_ CITTÀ \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_ TELEFONO \_\_\_\_\_  
 Possiedo:  Personal Computer  Console \_\_\_\_\_  
 Configurazione del mio PC \_\_\_\_\_ Console Marca e Modello \_\_\_\_\_

Sono interessato all'acquisto di un nuovo PC  
 Sono interessato all'upgrade del mio PC da \_\_\_\_\_ (processore) a \_\_\_\_\_ (processore)  
 Sono interessato a ricevere maggiori informazioni sui seguenti accessori: \_\_\_\_\_

**RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:**  
**COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA**

**MONSTER 3D**

**DIAMOND**

**MONSTER 3D**

**LIT. 445.000**

(IVA COMPRESA)

# FBS PAGES

Un mese a dir poco caratteristico questo (fate conto che sto scrivendo alla fine di luglio): il numero 100 è molto diverso da come lo immaginavo ma, nonostante tutto, vedrete che rimarrà nella storia... Per lo meno a causa del numero di pagine, dei titoloni (Lands 2, Broken 2, etc.) e del riassunto fatto dal Paolone. Come se ciò non bastasse, mi sta venendo la paranoia per il milite e certamente per il prossimo numero anche voi verrete a conoscenza della data della mia partenza (fino a quel periodo cercherò comunque di fare più casino possibile!). Come al solito le vostre lettere/fax per l'angolo dei tips sono state una cifra perciò, senza dilungarmi troppo (il numero scorso valeva doppio!), passo subito ai vari saluti. Inutile dire che il primo doveroso ringraziamento per tutto ciò che ha fatto e per tutto ciò che è stato, va al Raffo che alla fine, come il Mao, è stato chiamato dallo Stato Italiano e più precisamente dall'aeronautica (infatti da piccolo aveva l'apparecchio e gli è rimasto il pallino!). Noi speriamo di rivederlo al più presto, trattandosi dell'unico elemento che, sotto il profilo delle demenze, riusciva a starmi dietro (o davanti, a seconda dei momenti)! Passiamo poi a Filippo Ispica: grazie per la conferma sulla Bud (porca vacca, non solo ho cannato il tuo nome, ma sul numero scorso ho anche sbagliato paese... sono proprio

rincoglionito); a Samantha Saccone da Turbigo, che chiede

aiuti su Daggerfall (l'indovinello al dungeon Mantellan Crux)... Ragazzi, se potete aiutarla mi fate un favore enorme, non riesco a resistere a una ragazza che si chiama Samantha! E per finire, un saluto a Cristina Cosentino e al mio amico Fabietto detto Fuffi, un cane che si chiama Filippo (Duspa o TMB, sapete qualcosa di 'sto fax scritto in PENNA? Mi sembra un po' fasullo...).

Ok, per l'ennesima volta ecco l'indirizzo al quale potrete spedire i vostri trucchi, tips, mappe e soluzioni (queste ultime è meglio che le mettiate su dischetto, mi eviterete la fatica di doverle ribattere a mano e sarà più probabile vederle pubblicate!):

Xenia Edizioni - TGM Tips & Casella Postale 853 - 20100 Milano  
Se invece desiderate aiuti su un gioco specifico o dritte di qualunque tipo, indirizzate il tutto a FBS RULEZ, oppure faxatemi le vostre richieste (mi raccomando d'indirizzarle a me, FBS) allo 02-878567; in entrambi i casi risponderò solo sulla rivista (niente risposte private). Mi raccomando, ricordate d'indicarmi con precisione dove siete rimasti bloccati e magari, se si tratta di un'avventura grafica, gli oggetti che avete nell'inventario. E ora, come dicono i tizi che fanno bungee jumpin': "lasciamo che l'elastico si tenda fino ad avere le mutande negli occhi!".

Fabio "FBS" Simonetti

## TUTTE LE SOLUZIONI SU CD (V.2.7)

Per poter richiedere, al doppio del prezzo di copertina, le copie arretrate di TGM con CD, dovrete fare un versamento sul c/c postale 19551209 intestato a Xenia Edizioni s.r.l., Via Dell'Annunciata 31 - 20121 Milano, non dimenticando di indicare sul retro, oltre ai vostri dati, il nome e il numero della rivista/riviste che desiderate. Ecco qui di seguito la lista delle soluzioni apparse sul Silver Disk con tanto di numeri esauriti. Per questi ultimi non ci sono più speranze, se comunque vi servisse una soluzione in particolare scrivetemi e vedrò prima o poi di accontentarvi mettendole sul CD (o quantomeno farò il possibile):

CD di TGM n. 82 (ESAURITO) — Monkey Island; Monkey Island 2; Alone in the Dark  
CD di TGM n. 83 — Indiana Jones 4; Alone in the Dark 2  
CD di TGM n. 84 (ESAURITO) — Maniac Mansion; Zak McKracken; Day of the Tentacle  
CD di TGM n. 85 — Sam & Max; Alone in the Dark 3; tutte le mappe di Rayman  
CD di TGM n. 86 (ESAURITO) — Diskworld; Darkseed  
CD di TGM n. 87 — Simon the Sorcerer (con mappa); Woodruff and the Schnibble of Azimuth  
CD di TGM n. 88 — Under a Killing Moon; Phantasmagoria  
CD di TGM n. 89 — Cruise for a Corpse; Cyberia 2  
CD di TGM n. 90 — King Quest 5 (con mappa); Shadow of the Comet  
CD di TGM n. 91 — King Quest 6; Space Quest 4  
CD di TGM n. 92 — Lands of Lore (con mappa); Little Big Adventure; I Have No Mouth  
CD di TGM n. 93 — Full Throttle; Beneath a Steel Sky; Indiana Jones 4 (a grande richiesta)  
CD di TGM n. 94 — Kyrandia 2 (Hand of Fate); Kyrandia 3 (Malcolm's Revenge); Goblins 2  
CD di TGM n. 95 — Bioforge; Fade to Black (con mappa); The Spheris Legacy (Amiga); Valhalla 3 (Amiga)  
CD di TGM n. 96 — Dragon Lore; Lezioni sull'uso dell'editor di Duke Nukem 3D+ 2 (con mappa); Lure of the Temptress (Amiga); Future Wars (Amiga)  
CD di TGM n. 97 — Larry 3; Future Wars (PC); Prisoner of Ice; Operation Stealth (Amiga);  
CD di TGM n. 98 — King Quest 7; Hell; Legends (Amiga); Hook (Amiga)  
CD di TGM n. 99 — Indy 3; Urban Runner; Loom (Amiga)  
CD di TGM n.100 — The Dig; Shivers; Universe (Amiga);

## ACE VENTURA (Davide Savo da Genova)

Ancora una volta grazie per i complimenti. Allora, caro Davide, mi dici di essere sul Nautilus, di avere già sistemato il capitano, di aver disegnato la mappa e liberato la piccola balena, ma poi di non riuscire più a far nulla.

Iniziamo da capo: allora, per prima cosa assicurati che le coordinate sulla mappa siano quelle del foglietto trovato nella camera di Nemo, segui la balenina grazie al sonar (dovrai tenerla sempre al centro dello schermo) e poi, dopo aver avvistato l'isola, corri al periscopio. Cliccaci sopra col pulsante destro in modo da usarlo, poi esegui il codice col pulsante apposito: lungo, corto, lungo... la piovra si sposterà e a te non resterà che uscire grazie alla scaletta. Aehaehaeh (risata alla Ace mal riuscita!).

## ALONE IN THE DARK 3 (Emanuela da Bovolone -VR)

Ciao Emanuela, coraggio, anche se ti sei bloccata subito all'inizio non vuol dire che non riuscirai a finire il gioco (la soluzione è anche apparsa su CD, guarda nella lista!). Dopo aver fatto funzionare il proiettore grazie alla tanica di benzina, (non dimenticando la chiave, la maracas, la lattina di petrolio e i cerini nella piccola porticina a sinistra del bancone), esamina il mobile con le bottiglie e raccogli l'alcool metilico, la boccetta energetica (che userai subito) e la bottiglia di vetro. Lanciando quest'ultima potrai trovare, tra i suoi cocci, un gettone da usare nel lato sinistro del pianoforte (a destra dell'entrata); raccogli la lampada a olio e torna per l'ennesima volta dietro al tavolo a premere il corno sinistro del teschio di vacca. Stai riparatata fino a quando il fantasma con la pistola non ha finito i colpi e poi mazzualalo per bene. Prendi l'asso di picche, il proiettore d'oro e scendi nella botola appena aperta. Toccato il fondo, carica la lampada col petrolio e accendila usando i cerini... Baci e abbracci (come al solito mi allargo!).

## MICRO SOMMARIO DELLE SOLUZIONI SU TGM (v1.3)

Subito dopo quella del CD eccovi la lista delle soluzioni SU RIVISTA più richieste in ordine alfabetico (compresi gli esauriti). Come ho già detto, anche per le sole riviste vale il discorso degli arretrati con CD (vedi "Tutte le soluzioni su CD"), sia per quanto riguarda il prezzo (il doppio di copertina, quindi 12.000) che per quanto concerne il sistema per richiederle...  
Alone in the Dark — TGM n.49  
Alone in the Dark 2 — TGM n.62  
Bioforge — TGM n.77  
Broken Sword — TGM n.93  
Dark Forces (con mappa) — TGM nn.80, 81  
DreamWeb — TGM n.71  
Full Throttle — TGM n.78 (ESAURITO)  
Gabriel Knight 2 — TGM n.87  
Heimdall 2 — TGM n.69  
Indy and the Fate of Atlantis — TGM nn.46,47,48  
Larry 7 — TGM n.97

Lost in Time — TGM n.60  
Mortal Kombat 2 (mosse) — TGM n.75 (ESAURITO)  
Mortal Kombat 3 (mosse) — TGM n.86 (ESAURITO)  
Myst — TGM n.99  
Neverhood — TGM n.95  
Riddle of Master Lu — TGM n.95  
Ripper — TGM n.89  
Sam & Max — TGM n.65  
Simon the sorcerer — TGM n.66 (ESAURITO)  
Simon the sorcerer 2 — TGM n.82 (ESAURITO)  
Spycraft — TGM n.94  
Ultima 7 Serpent Gate — TGM nn.54 (ESAURITO), 55  
Ultima 8 — TGM n. 66 (ESAURITO)  
The Dig — TGM n. 84 (ESAURITO)  
Time Gate — TGM n.86 (ESAURITO)  
Tomb Raider (con mappa) — TGM nn.95, 96  
Zork Nemesis — TGM n.93

## ALONE IN THE DARK (Simon "The Bad" Conte da Giussago)

Wow, un Conte! Ok, lasciamo perdere. Il mostro blu della biblioteca non potrà essere battuto a meno che non si usi un coltello presente nel passaggio segreto della stessa. Per poterlo aprire occorrerà il libro fittizio presente nella camera in fondo al corridoio coi quadri maledetti (ho spiegato 500 volte come eliminarli e non lo rifarò!) e nel contempo il fantasma andrà semplicemente evitato... Il verme gigante NON potrà essere aggirato, c'è un altro passaggio per i sotterranei, tutto quello che devi fare per trovarlo è inserire la spada dietro allo scudo della camera al piano terra (prima però assicurati di avere la chiave della camera da musica, un talismano e soprattutto la lanterna e l'accendino -non i cerini-). La porta di roccia al termine del labirinto buio può essere aperta solo con la gemma che si trova nel baule dell'area coi ponti; si potrà aprire con la chiave dei ballerini. Stami bene.

## X-COM: Terror from the Deep & STAR WARS (Lorenzo "Gimmy" Gemignani da Genova)

Oserò dire: "Sembro tanto vecchio a giovani occhi?". Sei davvero un mito e, nonostante non vi siano in effetti veri e propri cheat per Ufo 2 (I'm sorry), ho voluto pubblicare ugualmente una risposta alla tua missiva, se non altro per il fatto che siamo Star Warsiani entrambi (complimenti per la intro tratta da il RD).

Le info che mi hai fornito logicamente le conoscevo, mi ha stupito però il fatto che tu non sapessi di Boba Fett: in effetti non è morto nel Sarlacc ma riappare dopo circa sei anni ancora sulle tracce di Han Solo (a Nar Shadda, la città presente anche in Dark Forces). I suoi nuovi mandanti? La famiglia degli Hutt! Tutto questo lo puoi trovare nei fumetti Star Wars: Dark Empire editi dalla Dark Horse... Piccola domanda prima di lasciarti: che connessioni ci sono tra il gruppo di guerrieri Mandalore e lo stesso Boba Fett? Mi aspetto una risposta e ricordarti che "Se anche una sola volta la strada buia tu prendi, per sempre dominerà essa il tuo destino..." (sono un ribelle, non un imperiale e possiedo 6 CD Special Edition col Soundtrack della trilogia: una dozzina di libri di SW; tre copie ORIGINALI di X-Wing (enhanced compresa) e 2 di TIE FIGHTER (Enhanced compresa)! Aloha!

**ALONE IN THE DARK 2 (Teseo Arena da Vico Pisano -PI)**

Mi è sfuggita qualche frase e un paio di finezze della tua lettera, comunque penso che ci sia una sola spiegazione per il fatto che tu non riesca a salire al terzo piano neppure piangendo in arabo: ti manca un oggetto utile! Mi dici che la corona è già sulla capocchia del busto bianco nella camera da letto, perciò sicuramente è il doblone l'oggetto che cerchi!  
Hai presente la porta di fronte alla statua (quella chiusa) che ti ha lanciato il forcone? Per poterla aprire dovrai metterci davanti il vino avvelenato e poi, nell'organetto che ci troverai dietro, non dovrai che inserire i due gettoni: col primo farai aprire una porta, mentre col secondo apparirà il doblone ai tuoi piedi. Fatto questo penso che l'amuleto si possa prendere. Per i numeri arretrati dai un occhio al box "tutte le soluzioni su CD" in queste stesse pagine. Bye.

**BENEATH A STEEL SKY (Gianluca Tremea da Lentiai -BL)**

Uellà, una lettera astratta per tutta la redazione! Ok, cercherò di risponderti al meglio delle possibilità... La chiave per continuare oltre il piano terra, è la Sig. Piermont. Parlandole, dovrai dirle di Overmann e del Club St. James, poi lei ti dirà di andare nel suo appartamento al primo piano. Una volta che rimarrai solo col cane in salotto, inserisci la videocassetta di Lamb nel videoregistratore e frega le crocchette della bestiacca.  
Ora potrai entrare al St. James, anche se prima converrebbe dare un'occhiata all'entrata della cattedrale. Posi i biscottini sull'asse di legno in bilico e, non appena il barboncino della cicciana inizierà a mangiarli, tira la corda collegata al sistema di carrucole: dopo un bel volo il cane finirà in orbita e cascherà dritto dritto nell'acqua, la guardia lascerà il suo posto e tu... beh, te lo lascio immaginare. Spero ti basti, alla prossima, ciao! Ah, per Pinco Pallino: la mia versione del gioco è su CD e non ha i codici, ho provato a cercarli a un mio compare ma purtroppo è andata male... mi dispiace, a presto (è una minaccia!).

**BLOOD**

Direttamente da Fagiolino (sì, sempre lui), ecco qualche codice che senza dubbio vi sarà utile in questo mediocricissimo titolo (hey, non prendetevela con me, so bene che valeva molto meno di 89, ma la recensione non l'ho fatta io!).  
TGOONIES -Automapping  
TSATCHEL -Tutte le armi  
TIDAH0 -Armi e munizioni  
TLARACROFT -Armi e munizioni infinite

(pensavo ad altro...)  
TGRISWOLD -Armatura  
TONE RING -Invisibilità  
TNOCAPINMYASS -Invulnerabilità  
TEVAGALLY -No clipping  
KEYMASTER -Tutte le chiavi (se non funzionasse provate a metterci davanti una T)  
TMARIO -Salto di livello  
TSTERNO -???

**BROKEN SWORD (Ultimo Aiuto!)**

Non so se sono io che non riesco a spiegarmi oppure siete voi che, pur di non tornare indietro di qualche numero e leggersi le vecchie FBS Pages, preferite scrivere una lettera zeppa di richieste... Fatto sta che come al solito mi sono arrivate almeno cinque missive di gente rimasta bloccata in questa avventura che da questo mese ha finalmente un seguito. Giuro che questa è l'ultima volta che rispondo a persone che escono con frasi del tipo "Vi seguo da 96 anni ed è la prima volta che mi decido a scrivere..." e proseguono poi con domande a cui ho già risposto un miliardo di volte nei vecchi numeri. Fatemi una cortesia: se avete i TGM passati, controllate i tips fino ad almeno 5 o 6 numeri indietro, così facendo evitate di farmi ripetere le cose e non togliete spazio a coloro che ne hanno più bisogno!

Comunque sia: la capra in Irlanda si potrà superare cliccando immediatamente sull'aratro non appena verrete gettati a terra da una cornata delle sue... George salterà in piedi immediatamente e correrà dall'altra parte spostando l'affare e bloccan-

do l'erbivoro. Nel museo, per poter fregare il treppiede, dovrete entrare nel sarcofago. Per farlo, dovrete attirare il custode aprendo la finestra a sinistra (con l'apposito meccanismo lì accanto) e, mentre sarà distratto, aprire la teca infilandoci dentro. Il bello è che non succederà niente, a meno che non avrete già visitato l'ospedale e parlato con Jacques Marquet (è nella stanza all'estrema destra della schermata con gli ammalati). Gli ultimi aiuti riguardano la Siria: esaminate la bancarella del venditore di Kebab cliccandoci sopra col tasto DESTRO del mouse; così facendo, George vedrà lo scopettone del bagno e potrete chiedere a Nejo di fregarlo in cambio della palla. I soldi con i quali potrete pagare il tassista li potrete avere dopo aver dato la palla a Nejo; fate poi spostare il gatto su una delle mensole, cliccate sul campanello della bancarella e, dopo che la statuetta sarà caduta, coloratela grazie allo straccio oleoso vendendola come "antichità" al turista americano. E con questo non voglio più sentire richieste targate BS, a meno che non vi sia un bel 2 di dietro!

**WOODRUFF & THE SCHNIBBLE (Enrico Martinelli da**

Aaah, stai rigirando il dito nella pizza margherita... Devi sapere, Enrico, che in effetti nella soluzione di W. ho fatto un piccolo errore e, guarda caso, è proprio quest'errore che ti ha bloccato: sappi comunque che sul numero 89 avevo pubblicato un'errata corrige proprio per 'sto bug del cavolo.

Dopo essere entrato nel Tempio Boosook e aver parlato con il Saggio del Tempo, ti verrà inspiegabilmente aggiunta all'inventario la combinazione per aprire la porta dell'appartamento del Saggio del Verbo. Dopo averlo visitato, dovrai dare il fagiolo alla creaturina e lei in cambio ti dirà la sillaba Elementare che, unita alla dirigente (quella del Re) e alla Temporale, ti permetterà di andare nel passato... ma questo l'avevo già scritto nella soluzione. Spero che il problema ti si risolva al volo (altrimenti non saprei proprio cosa dirti), per il momento ti saluto e ti ringrazio per i complimenti. Aloha!

**CARMAGEDDON**

Al gioco sono state ingiustamente tarpate le ali per quanto concerne violenza e affini (Max ha fatto davvero una bella voce di corridoio sul numero scorso, lo sostengo pienamente!), comunque sia, eccovi tutto quello che dovete sapere su Carmageddon (versione completa, non demo): dai normali cheat ai... ai... i normali cheat insomma. Quello che dovete fare per attivarli sarà semplicemente scrivere ENABLE molto velocemente nella schermata di selezione (quella con mappa, veicoli etc...), iniziare una normale gara e premere F4 fino a far apparire la frase CHEAT MODE, poi...

F5 Riparazione totale gratuita  
F6 Invulnerabilità on/off  
F7 30 secondi in più al timer  
F8 Blocca/sblocca in timer  
F10 Incrementa il contatore dei giri (!)  
F11 Guadagnate 5000 crediti  
F12 Con visuale esterna passa da uno all'altro pilota  
SHIFT-F6 Mostra gli avversari sulla mappa  
SHIFT-F7 Aggiunge 300 secondi al timer  
SHIFT-F8 Alterna nessuna ombra/ombra solo sulla vostra macchina/tutte le macchine  
SHIFT-F10 Incrementa il contatore al checkpoint  
SHIFT-F11 Perdete istantaneamente 5000 crediti  
CTRL-F8 Ombre solide/trasparenti  
CTRL-I (del tastierino numerico) Fly mode (9-6 per l'inclinazione, 5 per tornare a terra)  
0 Bonus  
1 Mega bonus  
2 Pedoni attaccati al terreno  
3 Pedoni giganti

4 Pedoni esplosivi  
5 Hot rod -  
6 Pedoni turbo  
7 Invulnerabilità  
8 Riparazioni gratuite  
9 Riparazioni istantanee  
SHIFT-0 Ferma il tempo  
SHIFT-1 Capacità d'andare sott'acqua  
SHIFT-2 Bonus temporale  
SHIFT-3 ???  
SHIFT-4 Esploдете allegramente  
SHIFT-5 Nemici congelati  
SHIFT-6 Poliziotti bloccati  
SHIFT-7 Nemici più veloci  
SHIFT-8 Poliziotti turbo  
SHIFT-9 Gravità strampalata  
ALT-0 Modalità flipper  
ALT-1 Arrampicamuri  
ALT-2 Salterello pazzarello  
ALT-3 Cribbio, sospensioni di gelatina!  
ALT-4 Pedoni indicati sulla mappa  
ALT-5 Raggio pedone extro-bastard  
ALT-6 Gomme scivolose  
ALT-7 Moltiplicatore di danno Acme  
SHIFT-ALT-2 Freno a mano  
SHIFT-ALT-4 Turbo!  
SHIFT-ALT-5 Mega-Turbo!!  
SHIFT-ALT-6 Pedoni ciechi (mitico se usato col clacson!)  
SHIFT-ALT-7 Pedoni che risorgono  
SHIFT-ALT-8 5 tagliando di recupero gratuito  
SHIFT-ALT-9 Macchina di granito  
CTRL-0 Rock springs!  
CTRL-1 Drugs!  
CTRL-2 Gomme Grip-o-matic  
CTRL-3 Mietitore di pedoni (silli!)

**CREATURE SHOCK (Giovanni Zito da Palermo)**

Ciao Giovanni, come vanno le cose lì a Palermo, passate bene le vacanze! So che te le sarai già dimenticate, ma ho deciso di chiedere questa cosa almeno fino a Dicembre... Purtroppo la soluzione di Buried in Time non è mai stata fatta (anche perché non ho mai trovato una copia del gioco!), comunque spero che il piccolo consiglio riguardo al mostro di CS ti possa essere d'aiuto... a proposito, quando risolsi il giochi ne feci una mappa, ma visto che sei già alla fine non penso ti possa servire.

Per fare fuori l'alieno (spettacolare la scena), dapprima non dovrai far altro che colpirlo ripetutamente sul casco (la zona sarà quello illuminata); cerca di parare col tasto destro non appena tenterà di spararti o di tagliarti a metà con l'artigione, evitando però di esagerare con la parata perché altrimenti l'energia dell'arma ti si consumerebbe troppo. Dopo avergli staccato il casco, sarà la volta del testone, ricorda solo che in ognuna di queste scene c'è una zona precisa a cui mirare per

farlo "desistere" e che è molto importante imparare le sue mosse per capire quando parlare.

Dopo la prima parte, dovrai salire su una sorta di nastro trasportatore, il mostro ti sarà sempre dietro e una buona mira ti permetterà di scappare (uscendo sulla sinistra) e rifugiarti in un ascensore. Nel corridoio alle tue spalle l'alienaccio ti correrà incontro, dopo qualche colpo arriverai nella sala di comando della astronave. Non appena tutto inizierà a tremare, imboscato ai lati della porta e vedrai giungere l'alieno con una strana arma: questa sarà l'ultima parte del gioco. La zona vulnerabile sarà posta sul suo Jetpack e potrà essere colpita solo in determinati momenti, ricordati che ti potrai spostare avanti e indietro così come era successo nella prima parte, e che mai come prima ti saranno utili le smart bomb e lo scudo... Altri trucchetti non ce ne sono, e facendo conto che CS l'ho finito tre anni fa non escludo che la mia memoria abbia fatto cilecca! Alla prox!

**TOMB RAIDER (Fabrizio Mainardi da Pavia)**

Ciao Fabrizio, mi fa piacere sapere che TGM si è guadagnato un altro lettore (fan di Dragon Ball... come MA, TMB e me, FBS). Purtroppo per Last Rites niente da fare, per TR invece hai chiesto alla persona giusta... Consigliandoti per prima cosa di richiedere al volo i numeri 95 e 96, sui quali sono state pubblicate addirittura delle mappe di gioco fatte dal sottoscritto (e la lira s'impenna!), passo alla risoluzione del tuo problema e ad una piccola lista di cheat.

Per avere la chiave che ti serve per aprire la porta del secondo livello (probabilmente quella bianca, giusto?) dovrai accedere alla stanza con la scala che sale, fare un salto attraverso l'apertura che ci troverai in cima e, una volta dentro all'ennesima piccola stanzetta (quella chiusa a prima vista), spingere il blocco incastrato nella parete fino alla fine (CTRL+avanti). Nella nuova ala, proprio davanti a te, ci sarà una zona in cui potrai trovare un piccolo idolo d'oro e la tanto agognata chiave. Ora i cheat, ricorda comunque che quando dico passo avanti intendo Shift+avanti, mentre con passo indietro voglio dire Shift+indietro...

Passo avanti, passo indietro, tre giri su voi stessi e salto avanti da fermi = Supera il livello  
Passo avanti, passo indietro, tre giri su voi stessi e salto indietro da fermi = Tutte le armi (Durante un'arrampicata) Shift+Ctrl+Su = Lara fa una verticale  
Shift+Alt+Avanti = Lara si tuffa (con capriola se davanti a lei non c'è l'acqua)  
Shift+A+B+C+D+E+F+G+H+I+L+M+N+O+cha cha cha: Vi si ingroppano le dita sulla tastiera!

## DARK FORCES (Davide "GD" Guasta da Collegno -TO)

Un ribelle nei guai merita come minimo una spintarella (giù da un burrone! NdDarth Vader). Dici di non riuscire a finire Ansat City (terzo livello) e io ho qui la soluzione che cerchi (la ripeto da capo per quelli che si sono bloccati nel mezzo): hai presente la leva con le cinque posizioni al centro del livello (quella con quattro luci)? Ottimo, inizia a spostarla sulla seconda tacca e cerca di finire la prima zona che si aprirà (dovrai trovare un interruttore rosso), fai lo stesso per la terza, quarta e la quinta tacca cercando di volta in volta gli interruttori nelle diverse zone, poi torna nuovamente all'interruttore centrale e spostalo alla terza tacca (si accenderà la seconda luce da sinistra). Visitando nuovamente la zona 2 troverai un'area accessibile che condurrà ad alcune colonne. Salendole, e saltando dall'una all'altra (occhio ai Gran), arriverai ad un balconcino... prendi una bella rincorsa (sfrutta l'alcova), tieni premuto Shift così da correre (qualche volta non si attiva, attento!) e poi salta. Premendo la barra vicino al piccolo occhio potrai mettere le mani su Moff Rebus!

## DAYTONA USA

Direttamente da Giuseppe De Marco da Cosenza, ecco qualche codice per questo mitico gioco da bar convertito in maniera a dir poco mediocre su PC (mooolto meglio Screamer 2 e NFS Special Edition!). Per selezionare la HORSE car, premete in successione: su, sinistra, A, B, X, Z e poi INVIO. Un'altra selezione del genere potrà essere fatta con la combo giù, destra, L, R, C, Y e INVIO.

Gareggiando in modalità ARCADE, se scriverete CAB quando il semaforo sarà arancione vi verrà dato un taxi invece di una macchina modello Nascar. Se invece avete voglia di sentire un po' di revival di brani tratti da alcuni grandissimi successi SEGA, cercate di ottenere un Hi-Score e scrivete O.R per la musica di Out Run, S.H per Space Harrier e A.B per After Burner. Enjoy!

## INDY AND THE FATE OF ATLANTIS (Stefy da Mondovì -?-)

No, cara ragazza, non sei per niente tonta quando dici di non saper dove scavare a Creta. Infatti non basta il teodolite sulla coda del toro per poter trovare il punto, ma dovrai anche portare quest'ultimo strumento sulla testa del toro imboscata sotto a un altro mucchio di pietre. Una volta che l'avrai fatto e avrai allineato il mirino con le solite corna, allora vedrai la X rimanere sul terreno, e grazie al pezzo di chiglia della nave avrai la Pietra della Luna. Per Versailles ancora nulla... Bac!

## DRAGON LORE (JF da Faxlandia)

Ciao JF, la soluzione l'ho stilata con tanto amore su un paio di CD fa (vedi lista), ma a quanto pare l'hai mancata... Ok, per tornare grande nel paesello dei funghi, dovrai bere la pozione che hai trovato in una delle due case-fungo (mi raccomando: all'esterno!). L'incantesimo Dispel Illusion ti servirà poco più avanti, non adesso. Salut!

## FADE TO BLACK (Francesco Godono da Faxlandia)

Cerca di sbollire prima di scrivermi, ok? Per prima cosa era logico che "Fade to Black" fosse un errore di scrittura, d'altronde ogni volta che lo carichi ti passa davanti agli occhi, non vedo come potresti cannare. Ma forse TU non hai capito che il mio era solo sarcasmo... non intendevo offenderti facendoti passare per un deficiente, come tu hai erroneamente creduto (non è mia abitudine farlo). Comunque non mi piacciono le persone pronte ad aspettarti "fuori da scuola" solo perché credono che le guardi di sbieco; sarei stato pronto a scusarmi se ti fossi dimostrato uno un po' più furbo e un po' meno malmostoso, ma a quanto pare a te va bene così... Ad ogni modo ecco l'uso dei codici: quello degli uccelli andrà sfruttato in una camera rossa (quella con un Golem indistruttibile) per sbloccare un passaggio contenente uno dei cristalli, mentre l'altro (quello del Golem) ti servirà solo dopo aver avuto quello dell'oracolo (ricordi la storia delle piastrelle a combinazione?), per la precisione nella porta a sinistra di quella di quest'ultimo (quella con davanti la corrente). Ora chiedi perché ho voluto mettere in chiaro 'sta situazione invece di cestinarti al volo, se arrivi alla mia stessa conclusione è probabile che la prossima volta il tono sarà più amichevole. Ao revoir!

## HERETIC (Simon "The Bad" Conte da Giussago)

Non contento di averti dato qualche dritta per Alone, eccoti pure i codici per il mitico Heretic (ocio a Hexen 2...); non sono sicuro che funzionino anche con la demo, comunque ti conviene provare. Aloha!  
ENGAGExx -per saltare di livello (17 è il settimo del primo episodio)  
GIMMExx -Artefatti dall'1 al 9 e dalla A alla L  
KITTY -No clipping

MASSACRE -Morte di tutti i mostri  
PONCE -Ricarica energia  
QUICKEN -God mode  
RAMBO -Tutte le armi  
SHAZAM -Tomo del potere  
SKEL -Tutte le chiavi  
COCKADOODLEDOO -Trasformazione in gallina

## ULTIMA UNDERWORLD (Carlo Bernasconi da Milano)

E' incredibile: è uscita Ultima On-Line e io non posso giocarci per mancanza di tempo/soldi... Ditemi voi se questa è giustizia! Allora Carlo, il sistema per trovare la Coppa delle Meraviglie l'ho già spiegato sul numero scorso, ora è il momento dell'Anello dell'Umiltà. Al livello 5 vi è una stanza, nell'area nord-nord-ovest, nella quale potrai trovare quattro leve. La sequenza esatta in cui andranno premute la conoscerà solo il cavaliere Derek, al quarto livello. Te la rivelerà in cambio di qualcosa di prezioso: il taglia-gemme regalato dai nani del secondo per aver ucciso il mostro della miniera. Se comunque vuoi fare il gabolone, la combo è NW, SE, NE, SW... magari per inserirla stai al centro della stanza e usa l'incantesimo telecineti. Tadaaaa!

## DAY OF THE TENTACLE (Cristiano Sanzeri di Piacenza)

Ma nooooooo, cavolo Cristiano, non posso scriverti le proporzioni dell'insalata per costruire la pila: sono i CODICI! Se per caso stai giocando a DOTT dal Cd budget targato CTO, è probabile che vi sia una sorta di manuale nel Cd, se non vi fosse significherebbe che qualunque proporzione andrebbe bene (probabilmente i codici sono stati levati)... Tra l'altro, nei codici la quantità d'insalata cambia a seconda del numero del brevetto che il Dottore ti dice, quindi la storia è ancora più complessa. Ci si legge, "maranza!"

## DAY OF THE TENTACLE (Fabrizio da Massarosa -LU)

Ciao Fabrizio, la domanda che mi hai fatto, in proporzione agli oggetti che hai nell'inventario, è un po' lunga, perciò di darò solo qualche consiglio, lasciandoti il gusto della scoperta (so che mi stai odiando)... Per prima cosa dovresti cercare di ottenere la dentiera e un sigaro dal venditore ambulante del presente: il primo oggetto tu potrai acchiappare aprendo la grata per terra e spingendocelo dentro (!!!), per il secondo dovrai avere la pistola giocattolo del tizio al primo piano. Consegna a quest'ultimo il depliant con l'offerta di lavoro e lo vedrai andarsene tutto contento. Scambia le due pistole e, avuto il sigaro, spedisilo a Hoaggie insieme all'accendino/pistola. Usa questi due con Washington e, una volta che gli sarà saltata la dentiera, dagli quella salterina: Jefferson lo vedrà battere i denti e accenderà il fuoco. Raccogli la coperta di lana, sali sul tetto e usala per coprire la canna fumaria: tutti fuggiranno e la penna sarà tua!

Riguardo all'aceto sei sulla strada giusta, dandolo a Jefferson nel passato potrai riprenderlo nel futuro, anche se prima dovrai far scendere Laverne dall'albero... La vernice rossa, la pianta di mele accanto alla villa nel passato e lo stesso Washington fanno al caso tuo, parlati e poi vedrai! Un saluto!

## DIABLO (Emanuele Sommariva da Genova)

Emanuele, hai appena vinto la scommessa! Mi chiedo però una cosa: siccome 'sta risposta è sul numero di Settembre, non è che tua madre non ti ha fatto giocare col PC per tutta l'estate? Beh, ad ogni modo per Diablo non c'è soluzione, ogni partita sarà diversa dall'altra e proprio per questo la roccia magica di cui mi chiedi informazioni potrebbe essere ovunque. La chiave per trovarla è continuare a gironzolare per i dungeon, sicuramente ti mancherà qualche angolino e lei sarà sicuramente lì (è nera con degli spuntini...). Questo è tutto quello che ti posso dire. Ciao!

## INTERSTATE '76

Il gioco con 3Dfx è davvero grande e vale almeno la pena di essere giocato per un mesetto, tra l'altro con questi codicini l'appetibilità sale a dir poco, perciò tenete premuto CTRL-SHIFT e inserite queste

frasi...  
GETDOWN -Tutte le macchine vi attaccheranno e quando morirte passerete alla missione successiva  
WIGGLEBURGER -Schermo traballante

## LITIL DIVIL (Francesco Piccirillo da S.Nicola La Strada -CE)

Sdeng! Uno a zero per te: la volta scorsa ho cannato sigla automobilistica, CS al posto di CE. Per quanto riguarda i codici per LD devo darti ancora una volta ragione: nemmeno sulla mia copia funzionavano, in quella di mio amico invece il tutto ha dato dei buoni risultati... Comunque sia, la stanza con i maghi e le streghe che giocano mi ha tenuto occupato parecchio e la chiave è proprio la parete che dici tu: guardala cercando di ricordarti le dosi/colori dei liquidi e poi, tornando all'alambicco, ricrea il tutto. Dopo breve dovresti superarla senza colpo ferire! Ciao.

## MONKEY ISLAND 2 (Grazia da Torino)

Grazie del complimento, troppo gentile. Passo subito alle risposte perché lo spazio è davvero T-Rex: le coordinate per trovare il relitto in mezzo al mare le potrai trovare nella biblioteca dell'isola di Phatt, alla voce "Disastri" (o qualcosa di simile); il simil grog andrà invece usato dapprima scaricando quello vero nel vaso della pianta e poi versando quello finto nel bicchiere... Lo specchio, insieme al cannocchiale da montare sulla statua in giardino, ti servirà poi per trovare il passaggio verso l'ultimo pezzo di mappa: il quarto. Ti ho risposto!

## MONKEY ISLAND (Son Goku da Milano)

Pensa che c... fortuna che hai: entrambe le tue lettere sono arrivati senza intoppi (ma pork)! Per prima cosa ti devo dire che io normalmente la kamehameha la uso per lavarmi la faccia alla mattina (le poche volte che lo faccio, uaz, uaz, uaz, come sono diabolico!), poi ti devo dire che l'unica canna che uso è fatta di magia... Tu piuttosto, come stai? Majin Bu non mi è sembrato tanto male, vero? Ad ogni modo i tuoi problemi con Monkey sono di facile soluzione: gli ingredienti che ti servono per la zuppa sono il Jolly Roger, i cereali, le mentine e la cannella (anche se non escludo che ci possa andare anche la polvere da sparo). Quest'ultimo ingrediente (la cannella, non la polvere), sarà nell'armadio del capitano che potrà essere aperto con la chiave in regalo nei cereali (osservali). Ora le domande della seconda lettera a cui risponderò rapidissimamente: 1- AMD K6 o Pentium 200mmx con 32MB di RAM; 2- Sì, tre volte all'anno; 3- La mia età dipende dai giorni (comunque non ne ho 21!); 4- Hexen è troppo vecchio e "arcade" per richiedere una soluzione (anche se a me è piaciuto una cifra!)... E una volta per tutte: A ME IL PASTORE STA SULLE BALLE (anche se Dragon Ball è un mito!)! Ora devo per forza andare: la mia zuppa di senza si raffredda... Aloha!



## MDK

Che Dio sia lodato, finalmente sono saltati fuori i codici per questo arcade che non è riuscito a prendermi nemmeno in modalità 3DFX (altro che "gioco dell'anno"!): Premete il tasto F1 (per far apparire la schermata d'aiuto) e poi scrivete le seguenti paroline:

HEALME -Energia al massimo  
 INEEDBUGGUN -Pistolona potenziata  
 NASTYHOTTHANKS -Granata da cecchina potenziata autocercante (!!!)  
 HOLOCURTISFUN -Decoy  
 TORNADOAWAY -Tornado  
 ILIKETOLOB -Mortar  
 KILL -Autoimmolazione

## NEED FOR SPEED (Christian "Pollo" PX da Faxlandia)

Hey! Pollo. Grazie, io sto bene e tu! I codici di NFS vecchia versione te li passo al volo, anche perché sono l'unica cosa che posso fornirti su questo gran gioco... per la Special Edition nessuno mi ha saputo dir niente. Tutti i cheat che tra breve leggerai andranno inseriti in MAIUSCOLO (tenendo premuto shift, non con caps-lock) al posto del tuo nome e un paio, perché funzionino, andranno inseriti solo dopo aver completato il gioco e ottenuto la pista segreta. Beh, cerca di goderteli e stammi bene!

EAC RALLY -Guida rally  
 EAC POWR -Mega macchinona di Dio!  
 EAC WARP -Gare molto più inintermittenti e mega veloci  
 In più beccati questi e digitali con allegria crescente... non ho la minima idea di cosa possano fare: EAC TEST; EAC SCAR; EAC 4X4R; EAC WACK; EAC RULE; EAC QAQA; EAC TIME; EAC SLOW.

## SAM&amp;MAX HIT THE ROAD (Danilo Proietti da Roma)

Saluti o Danilo, tutto bene? Allora, mi chiedi qual è il quarto ingrediente che serve al capo dei bigfoot alla fine del gioco, giusto? Hai detto di avergli già dato il dente del dinosauro del parco, il vortice che hai rinchiuso nella palla col tappo e infine il cuscino pieno di gelatina per i capelli. Se non erro, ti manca la zucca con la faccia di John Muir. Vai nella casa di Bum-pus, cerca il quadro raffigurante il vecchietto e portalo al Museo delle Verdure famose (apparirà sulla mappa non appena guarderai i dépliant che ti ha dato la segretaria alla festa dei piedoni). Dallo alla vecchia (il quadro!!!) e chiedi di coltivarla una melanzana che assomigli al tizio raffigurato nel ritratto. Vattene, torna dopo un po' e avrai così l'ultimo ingrediente! Ti saluto...

## SIMON IL SORCIO (un "gruppo di amici" da Roma)

Ciao ragazzi, come va lì dove il Colosseo impazza? Le domande che mi avete fatto sono semplici e pertanto vi rispondo in batta: il Mitril sulle montagne potrà essere trovato solamente col metal-detector, per poterlo tirare fuori non dovrete usare alcuna pala ma dovrete mettere le mani su una pietra con dentro un fossile (si trova oltre la grotta del drago). Togliete l'animaletto dal sasso grazie al fabbro del paese e poi buttatelo nello scavo archeologico in mezzo al bosco (quello coi vari paletti e i cartelli). Quando il tizio vi chiederà dove avete trovato il reperto, voi risponderete "sulle montagne, ho lasciato lì il mio detector" e il gioco sarà fatto. 'Namo a magnà 'na pizza!

## SWORD OF SHANNARA (Giorgio De Vescovi di Vittorio Veneto)

Oh, quanto tempo è passato dall'uscita di questo gioco... Allora, Giorgio, per poter spegnere il fuoco intorno alla spada di Shannara non potrai né usare estintori né espletarci sopra i tuoi bisognini: c'è però un'altra possibilità: chiedere spiegazioni a Stenmin! Scendi dunque in cantina, appoggia per terra il patto, la mazza con la quale è stato ucciso il tizio, e l'incenso (il sangue sarà già sul pavimento), accendi quest'ultimo e leggi il libro nero per iniziare il rito... Tutto qui, alla prossima. Ah, la soluzione completa era stata pubblicata sul numero 85 di TGM.

## REDNECK RAMPAGE (Rossano Parente da Roma)

E' incredibile come, senza volere, sei riuscito realmente a farmi gli auguri di compleanno... Si perché guarda caso li ho compiuti proprio qualche settimana prima dell'uscita di questo euforico numero 100! Beh, grazie (anche per l'appellativo "Mago delle Soluzioni"... mi sento i piedi umidi).

Passiamo al tuo problema: la fine del primo livello. Tutto ciò che dovrai fare sarà metterti davanti all'ultimo ciccione rimasto e colpirlo in pieno col piede di porco. Fai conto che dovrai fare 'sta cosa alla fine di ogni livello. Sbragnaus!

## TOTAL MANIA

Sembra che Giuseppe De Marco ci abbia provato gusto nello spedire i trucchi (uno dei pochi!), perciò ecco qualche gabolona a prova di bomba: premete CTRL+SHIFT e scrivete CHEAT. Digitate i seguenti codici e saltellate per la gioia...

CTRL+C: 1000 punti d'esperienza per i soldati  
 CTRL+E: 1000 crediti  
 CTRL+A: Per acquistare qualsiasi arma dall'armeria

CTRL+N: Per passare alla missione successiva

Premendo nuovamente CTRL+SHIFT e digitando CHEAT in una missione, salteranno fuori altre facilitazioni:

CTRL+P: Piazza un soldato dove c'è il cursore  
 CTRL+I: Soldati invulnerabili  
 CTRL+R: Risuscita i morti e riempie gli scudi  
 CTRL+M: Per eliminare il nemico

## PANDEMONIUM

Il gioco, se devo essere sincero, non mi è affatto dispiaciuto, forse a causa della solita 3DFX; comunque sia, dopo aver visto Crash Bandicoot su PSX, devo dire che quest'ultimo è comunque meglio... Per usufruire dei seguenti codici basterà inserirli al volo nell'apposito spazio e tutto sarà più semplice.

AOIMFPJ -Tutti i livelli abilitati, 14 vite, 8 cuori e fireball  
 AOEMDPJ Tutti i livelli abilitati, 14 vite, 8 cuori e ghiaccio  
 AOMMHPIJ -Tutti i livelli abilitati, 14 vite, 8 cuori e riduttore  
 Ora un hippy hurrà per tutti i codici dei vari mondi:  
 I. OMAEABIA

2. NAABEBAI  
 3. ENAIKBI  
 4. PEIABBA  
 5. KFCACICE  
 6. AFICBAIM  
 7. NGIABJ  
 8. EHIAKAC  
 9. NIIABKB  
 10. AHICBAJE  
 11. LOCACMGI  
 12. KACACIIM  
 13. OAIADLB  
 14. ELIAODC  
 15. OEIAEL  
 16. OGIAJEB  
 17. AHMCBCMD  
 18. AJECBDEF

## PERFECT WEAPON

Ma cosa mai sarà questo gioco, un picchia duro, un'avventura grafica o un minestrone di cipolle della Valle degli Orti? Forse inserendo questi cheat seguiti da ENTER vi chiarirete un po' le idee:

GMGODM -Invulnerabilità  
 GMPETE -Tutti i power-up  
 GMKILL -Nemici scamorze  
 GMBIGH -Testona super deformed  
 GMBORG -Modalità Terminator  
 GMNORM -Vi fa tornare normali (con me non funziona, hahaha! ndfBS)  
 GMPERF -???  
 GMMOVE -???  
 GMBALL -???

Ora i codici per tutti i livelli di gioco, da inserire come per i precedenti (premendo ENTER alla fine):

1- DBDBBABA  
 2- ADDCAADC  
 3- ACBABBCC  
 4- ADDDCACC  
 5- DDBDBBCCA  
 6- CCDBCCDA  
 7- AADBDAC  
 8- CADDCCBCC  
 9- ADAABADB  
 10- BADDDBBC  
 11- ABBDADDA  
 12- DCADCAAC

## POD

Come forse avrete notato già, in questo numero sono state messe alcune dritte per questo palloso gioco di corse; oltre alle configurazioni per ogni pista ho pensato bene di allungarvi anche qualche bel codice davvero utile...

LABEL -Per vedere i nomi dei corridori  
 RETRO -Visuale posteriore  
 GARAG -Ripara il veicolo  
 MAP -Mostra la mappa del percorso

## SPACE QUEST 5 (Pier Giorgio Cardone da Faxlandia)

Ciao Giorgio. La parte in cui ti sei bloccato è forse la più difficile del gioco, la ricordo a grandi linee ma farò il possibile... Dici di essere arrivato sulla Goliath (verso la fine), il tuo scopo qui sarebbe raggiungere i controlli per abbassarne gli scudi. Dopo aver rimesso a posto l'affare che ti ha dato Beatrice attaccandolo al computer nel centro (hooo, ma qui si esagera), esci nel corridoio e apri la grata davanti a te. Facendo conto che ti trovi al livello 8, vai a E e poi a N. Sali la scala ed entra nello sportello del livello 6 (attento all'ascensore); continua a S, W, N, N, E e N. Ripetendo l'azione di prima, sali fino al livello 4, S, W, W, W, N, N, W, W, N. Altro ascensore e poi su fino al livello 2; S, S, W, S, E, S e finalmente vedrai il pulsante che hai tanto desiderato: quello degli scudi! Il resto è tutto tuo!

## THEME HOSPITAL

Trovati sulla rete da nientepopòdimenoché Brian Cavani (megalitico!), questi cheat sono a dir poco eccezionali, peccato che per la versione italiana non funzionino completamente... Ad ogni modo sono sicuro che ne farete buon uso!

Durante la schermata del Fax (l'affare che vi porta i messaggi sulle malattie scoperte, le visite, etc.), cliccate sui numeri 7287 e poi sul tasto verde (send): al termine del livello, invece di passare a quello successivo sarete mandati nello schermo bonus della caccia ai topi.

Se invece digiterete 24328 e poi cliccherete il tasto verde, attiverete i cheat mode: Shift+C per continuare ad aumentare il conto in banca; CTRL+C perché la ricerca sulle malattie e i macchinari sia completa; F11 per essere sconfitti subito (non funziona); e F12 per superare il livello (idem come sopra). Sul prossimo numero magari riuscirò a ottimizzare i risultati di 'sti cheat. Un grazie immenso a Brian!!!

## SHADOW WARRIOR

Rapidi, veloci e mortali: durante una normale partita premete T e poi scrivete i seguenti codici:  
 SWCHAN -Invulnerabilità  
 SWGIMME -Munizioni al completo, tutte le chiavi e oggetti dell'inventario

SWGREED -Attiva tutti i cheat sopralencati  
 SWTRIX -Lanciarazzi che spara coniglietti  
 SWTREK## -Teletrasporto fino al livello ##

Cosa hanno in comune **tutti** questi grandi giochi 3D?



Sono **più belli**  
e **più veloci**  
con **3D Blaster PCI**  
da **Creative Labs**

L.299.000  
IVA INCLUSA\*



3D BLASTER PCI INCLUDE	4 MB RAM Giochi:	Compatibilità PnP Rebel Moon	Driver per Windows 95 Flight Unlimited TM	Numero Max. di colori 16,7 Milioni Battle Arena Toshinden TM SE	Risoluzione Max. 1280x1024 Quake TM Shareware
---------------------------	---------------------	---------------------------------	--	--	--

Se volete saperne di più, visitate il nostro Entertainment Arcade in 'Creative Zone' ([www.creativelabs.com](http://www.creativelabs.com)), il sito per chi di giochi se ne intende davvero.

**CREATIVE**  
CREATIVE LABS

**smau '97**  
Vi aspettiamo al pad. 1  
"Multimedia World"

La distribuzione dei giochi illustrati è prevista entro la fine del mese di Maggio 1997. Le informazioni sui titoli software accelerati per 3D Blaster sono state fornite dagli Sviluppatori e dagli Editori. L'effettiva disponibilità è soggetta a variazioni senza preavviso. 3D Blaster e il logo Creative sono marchi depositati di Creative Technology Ltd. Tutti gli altri marchi e nomi di prodotti citati sono marchi depositati o registrati che appartengono ai rispettivi proprietari.  
\* Prezzo medio rilevato



Accantonando critiche o elogi su questo titolo quasi esclusivamente ad appannaggio dei possessori di 3Dfx (la versione non accelerata secondo il mio parere è una vera ciofeca), oltre al pugno di codici che avete trovato nelle FBS Pages (indispensabile il codice MAP che visualizzerà il percorso), eccovi qui di seguito un piccolo vademecum che vi permetterà di affrontare le piste

con più sicurezza e, soprattutto, con la macchina configurata nella maniera appropriata... No, non sono il Bossetti che si permette di dare consigli credendosi Nicky Lauda, questi tips non sono farina del mio sacco (non sono un fornaio, infatti), ma ci sono stati forniti dalla stessa Ubi Soft, quindi non dovrete avere dubbi sulla loro validità. Mi raccomando, una volta settato il veicolo con i dati indicati non dimenticatevi di salvarli, altrimenti ogni volta sarete lì a riconfigurare tutto da capo. Ok, that's all. Gentlemen, start your engine!

FBS

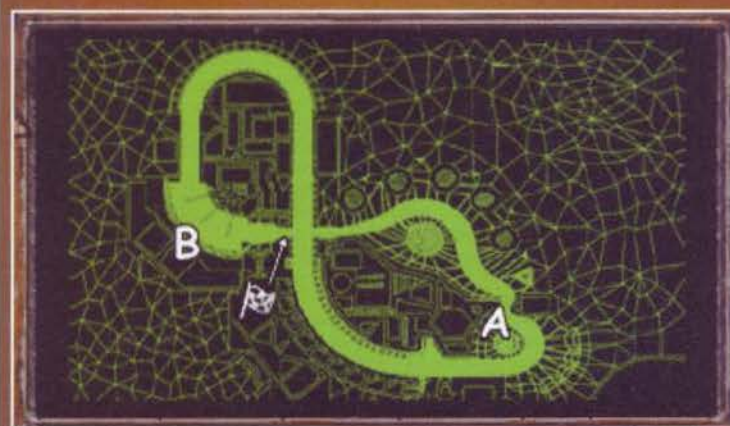
### 1- BELTANE (Km 7.71 giri: 3)



Questa pista non è per nulla difficile, la macchina ideale per affrontarla è la SCORP con i seguenti settaggi: velocità 100; freni 0; tenuta 65; maneggevolezza 35 e accelerazione 100. I punti da tenere sottocchio sono solo due: il primo (A) altri non è che un lungo salto durante il quale si può approdare a una branca segreta del percorso che vi consentirà di guadagnare qualche secondo sul gruppo (badate bene di stare sulla destra se volete entrarci correttamente); mentre il secondo (B) corrisponde al box per la riparazione del veicolo. Per poter raggiungere il ponteggio che nasconde quest'ultimo dovrete mantenere una certa velocità dopo la galleria buia e sfruttare la seconda rampa che troverete sulla destra come trampolino di lancio... La chiave per poter uscire vincitori da Beltane è rappresentata comunque dal fatto di non usare mai le rampe per i salti, così facendo infatti perdereste solo velocità.



### 2- ROC (Km 2.76 giri: 6)



Semplice ma a volte confusa. La miglior macchina per affrontare la pista è la BAKAR a velocità 100; freni 0; tenuta 74; maneggevolezza 26; accelerazione 100. La chiave per poter guadagnare tempo sugli avversari è rappresentata dalla prima chicane (A) che andrà presa a regola d'arte per staccare gli altri piloti... consiglio di tenere la destra e di zig-zagare il meno possibile per uscire con una traiettoria quasi parallela all'ultima curva. I box si trovano nell'area B, a sinistra del tracciato principale: dovrete entrare costeggiando il percorso ma state attenti al muretto finale.



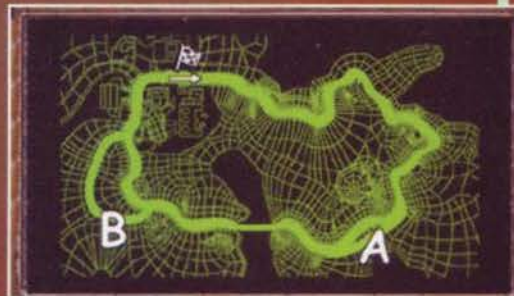


## 8- VEITLAND (Km 3.50 giri: 6)



Questo è un altro tracciato montano che sinceramente preferirei non fare troppo spesso. La configurazione consigliata prevede una AVI da 100-0-50-50-100, anche se così facendo sarete costretti a guidare modello Screamer 2... Ad ogni modo sappiate che dopo qualche giro le cose inizieranno a funzionare bene, imparerete a dosare l'acceleratore sfruttando il cosiddetto "effetto pendolo" e gli avversari vi vedranno solo col cannocchiale. Di passaggi chiave non ve ne sono, anche se molti pensano che il ponte interrotto (A) sia l'incarnazione della vittoria. Effettivamente potrebbe esserlo solo raggiungendolo con una velocità davvero elevata e riuscendo a mantenere una traiettoria tale da superarlo senza beccarvi in mezzo agli occhi qualche palo di sostegno... In parole povere: se volete andare sul sicuro passate nella strada sterrata alla sua destra.

I box (B) non saranno raggiungibili a meno che non freniate bruscamente portandovi poi a sinistra, altrimenti non riuscirete mai e poi mai a entrarci sani (il "salvi" è tutt'altro paio di maniche!).



## 9- PLANT 21 (Km 6.52 giri: 5)



Una pista che vi permetterà di eguagliare le gesta di Tomba grazie alle numerose chicane e alle curve ampie da prendere in dérapage. La macchina che consiglia nonno Adelmo è la SCORP con configurazione 100-0-60-40-100.

Tre i punti che meritano di essere commentati con altrettante foto: la zona del salto all'incrocio A, che andrà preso necessariamente da destra a una velocità superiore ai 160 Km/h; la B, che rappresenta forse il passaggio segreto più possente del gioco (buttandovi nel pozzo a destra e percorrendone il passaggio guadagnerete almeno 3-4 secondi!); e la zona C a destra del tracciato principale: i box.

Il mio consiglio è comunque quello di usufruire sempre del passaggio B e, se proprio dovete perdere il senso dell'orientamento, dare un'occhiata alla striscia arancione IN MEZZO alla pista, anche se qualche volta la stessa vi potrebbe far cadere in errore... solo la pratica



## 10- CITY (Km 2.83 giri: 7)



Pista tecnica a dir poco tortuosa; ideale per tutti quelli che hanno appena mangiato e si lamentano sul colore degli interni della propria auto. Miglior macchina: GAMMA 100-0-65-35-100.

Sono tre i passaggi che dovrete tenere sottocchio: il primo è rappresentato dalla chicane vicino alla partenza (A), una successione di curve destra-sinistra-destra che andrà presa mantenendo la macchina quanto più allineata possibile. Il secondo sono i soliti box (B) la cui entrata è subito oltre le precedenti curve a zig-zag; mentre il terzo (C) è invece una galleria piena di colonne che vi farà guadagnare un paio di secondi, ricordatevi solo di svoltare immediatamente a sinistra non appena ne uscirete.



## 10- GALLERIA (Km 5.13 giri: 5)

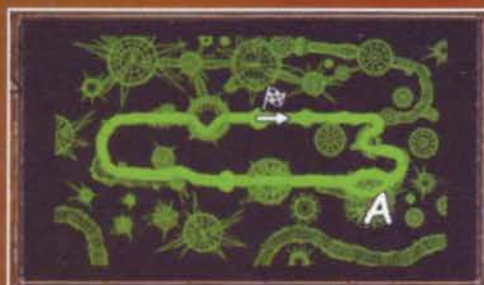


Questo è uno dei tracciati più veloci del gioco, anche se le sue curve sono spesso traditrici quando prese nella maniera sbagliata. La SABER sembra essere l'ideale per affrontare Galleria, basta che la settiate su 100-0-70-30-100.

In questa pista, tralasciando i box posti nella parte sinistra del percorso (A: proprio sotto al generatore rosso della foto), c'è solo un punto che potrete utilizzare come scorciatoia, per poterlo imboccare, però, vi ci vorrà un po' di pratica e una velocità compresa tra i 130 e i 190 Km/h, quello che dovrete fare sarà superare la zona con l'asfalto verdastro in cui è posteggiata una ruspa e mirare al piccolo balconcino cerchiato in bianco nella foto B... Attenti però: se arriverete troppo veloci potreste addirittura saltare sul "tetto" del passaggio e sarete così costretti ad allungare il percorso per discendere dopo una serie di zig-zag. Per poterla imparare bene converrebbe prima giocare in modalità singola e non in torneo...



## 12- BURROW (Km 2.80 giri: 7)



Semplice, veloce ma con curve che non permettono giochi complicati. Se vorrete superare un avversario dovrete farlo nella sicurezza dei rettilinei oppure giocandovi bene le aperture/chiusure delle curve.

La macchina adatta è la AVI settata a 100-0-75-25-100, l'unica cosa da tenere sottocchio è l'entrata dei box (A) mezza nascosta da un paio di guglie alla sinistra del tracciato, per il resto nulla da segnalare, prestate attenzione solo a quella specie di chicane destra-sinistra poco dopo la partenza.



## 13- ALDERON (Km 4.10 giri: 6)



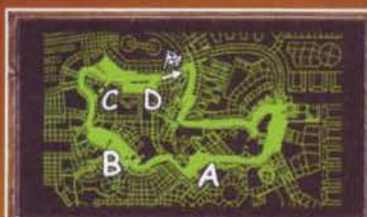
Una delle piste più complicate da seguire: curve a gomito come se piovesse, saltelli e muri in mezzo alla strada... Macchina ideale: SHIVAN posta a 100-0-80-20-100 (anche se io personalmente ci metterei un po' più di maneggevolezza); i passaggi speciali sono diversi, andiamo come al solito in ordine.

A- Dopo le diverse curvace malefiche, arriverete a questo allegro ponticello mezzo rotto, l'ideale sarebbe piegare immediatamente a sinistra così da passare sotto al tratto crollato e imboccare l'uscita che virerà bruscamente a destra; molti comunque sostengono che si può avere un buon tempo anche passando a destra... fate voi!

B- Prendendo velocità nella parte a zig-zag, dovrete arrivare alla rampa posta sul lato sinistro della strada a una velocità non inferiore ai 260 Km/h, così facendo la spinta sarà tale da consentirvi di superare al volo in mezzo al percorso evitando di aggirarlo e guadagnando un paio di secondi.

C- Imboccando il passaggio oltre ai birilli bianchi vi guadagnerete un altro paio di secondi... rispetto a chi non si sa, visto che anche i vostri avversari sembrano conoscere il trucco.

D- I box si trovano sulla destra della strada, poco prima del traguardo... è talmente semplice trovarli che non ho nemmeno incluso la loro foto.



## 14- SEWER (Km 7.30 giri: 3)

La pista più spettacolare e veloce di Pod, almeno a mio giudizio. Le pareti dei condotti fognari di questo postaccio, oltre a riflettere le vetture, si dimostreranno tutt'altro che semplici da percorrere e, a peggiorare il tutto, arriveranno poi le curve a gomito e le continue chicane che sembreranno spuntare dal nulla.

La macchina che su carta sembra funzionare meglio è la Dopple tarata a 100-15-70-15-100 (la prima volta che appaiono i freni!), anche se tutto dipende dal vostro modo di guidare.

Senza contare i box (A) posti su alcuni rialzi ai lati del tracciato, subito dopo il traguardo, sono due i punti molto difficili che andranno necessariamente sfruttati per poter vincere: il primo (B) è un passaggio segreto posto a destra della pista, nascosto dietro a un muro di mattoni. Per poterci entrare dovrete avere una velocità abbastanza elevata e mirare alla breccia nella zona centrale; una volta nella galleria, cercate di mantenere una certa velocità, visto che per uscire indenni dovrete fare un altro saltino...

Il secondo punto è il C, un passaggio che potrà essere affrontato in due modi: facendo il tornante (voltando a destra di 180 gradi), oppure continuando dritti e affrontando la chicane di muretti così da ottenere qualche secondo di vantaggio... siate prudenti comunque, la serie di curve è abbastanza stretta e, qualche volta, invece di guadagnare tempo potreste addirittura perderlo (siete abbastanza coraggiosi da rischiare?).



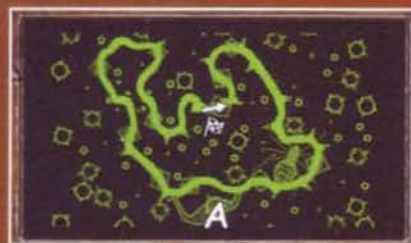
Questo Cocoon lo metto, a livello di spettacolarità, al pari con Sewer, anche se continuo a preferire quest'ultimo. Il problema principale di questo tracciato lo scoprirete fin dalla prima curva: è sospeso nel vuoto, è zeppo di curve e praticamente non ha guardrail...

Capite da soli cosa significhi tutto questo: a ogni indecisione scatta il salto dal balcone (noto proverbio del mio paese)! La BAKAR dovrebbe comunque fare al caso vostro, settatela a 100-10-70-20-100 e occhio ai box semi sul lato sinistro.

L'unico consiglio che mi sento di dare è di ricordare che la prima curva dopo la primissima grotta di partenza è verso sinistra, il resto non è difficile da memorizzare. Ah, quasi dimenticavo: se ancora non avete capito per cosa stia il titolo (Cocoon vuol dire bozzolo), osservate gli innumerevoli insetti giganti che gironzolano per la mappa... avete visto il ragnone?



## 15- COCOON (Km 5.40 giri: 4)



## 16- HQ (Km 2.91 giri: 8)



Pista semplice, lineare e infarcita di relitti d'automobile mezzi distrutti. La macchina che sembra essere fatta apposta per il tracciato è la AVI settata a 100-0-78-22-100, ma partiamo con i pochi trucchetti che sono riuscito a scoprire. La zona A è a tutti gli effetti l'unica parte che vi permetterà di dar sfogo alle vostre doti "acrobatiche": se vi allineerete nel modo giusto alla strada (rimanendo al centro e voltandovi all'ultimo istante verso destra) dovrete essere in grado di sfruttare una piccola cunetta come rampa e lanciarsi un po' più avanti degli avversari. Nella zona B, invece, ci saranno i soliti box; badate bene che al termine degli stessi ci potrebbe essere qualche carcassa d'auto a bloccarvi il passaggio... e con questo è tutto!



# EXTREME ASSAULT

TRA GLI ALIENI E LA CONQUISTA DELLA TERRA  
C'È SOLO UN OSTACOLO:

**TU!**

FARANNO DI TUTTO PER DISTRUGGERTI.

CON ASTUZIA E TENACIA, VIA TERRA E VIA CIELO,

IN GROTTE E TUNNELS, VULGANI E GIUNGLA,

MA DALLA TUA HAI UN FORMIDABILE SIOUX AH-23,

UN ELICOTTERO D'ATTACCO AD ALTA TECNOLOGIA

ED UN CARRO ARMATO DI NUOVA GENERAZIONE T1.

AVANTI ALLORA, LIBERA LA TERRA DA QUESTI OSPITI

SGRADITI E GODITI UNA SCARICA

DI ADRENALINA GARANTITA!

**CD-ROM**

MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

IBM PC 100% COMP, 90 Mhz  
PENTIUM, MS-DOS 5.0,

WINDOWS 95, 16 MB RAM,

40 MB LIBERI SU HD, LETTORE

CD-ROM 2X, SCHEDA GRAFICA

VESA COMPATIBILE.

CONSIGLIATO: 133 Mhz PENTIUM,

16 MB RAM, 110 MB LIBERI SU HD,

SCHEDA VIDEO PCI BUS, JOYSTICK,

SOUNDBLASTER 16/AWE 32.

167-821177

£ 79.900

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



DELTA

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



AZIONE, STRATEGIA, COMBATTIMENTO

# CONQUEST EARTH

I GIOVIANI ATTACCANO  
GLI UMANI SI DIFENDONO  
DA CHE PARTE STAI?



## CD-ROM

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:  
MINIMO: PENTIUM 90  
O SUPERIORE, 16 Mb RAM,  
SVGA, 40 Mb LIBERI SU HD,  
LETTORE CD-ROM 4X  
RACCOMANDATO: PENTIUM  
166Mhz, 16 MB RAM, SVGA,  
40 Mb LIBERI SU HD, CD-ROM 6X,  
TASTIERA E MOUSE,  
SOUNDBLASTER O COMPATIBILI.

£ 99.900

EIDOS  
INTERACTIVE

Numero Verde  
167-821177

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



TUTTI I MARCHI SONO R. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. PROPRIETÀ



# PHANTASMAGORIA II

UN PUZZLE DI CARNE RISOLTO DAL MACELLAIO

**Un altro mese sembra essere terminato (almeno per noi che scriviamo), l'ennesima solita è stata stilata e noi, al colmo della felicità, siamo già pronti per ricominciare la faticata del numero di ottobre. Purtroppo**

**di Down in the Dumps neanche l'ombra: il Nencioni è scappato in Svizzera con l'unica copia a disposizione e, a meno che non vada a beccarlo in uno dei Rave a cui sono solito andare, la soluzione del suddetto gioco non si vedrà ancora per un po'. Ad ogni modo Phantasmagoria 2 ha fatto venire gli incubi sia a me (FBS) che a colui che ha avuto il coraggio di terminarlo... e non in senso positivo! Un ringraziamento super particolare, dunque, al solito Livio D'Este (ormai dovrà cambiare nome all'angolo dei tips&tricks: Livio&D'Este) e a un non meglio precisato eroe (ehm, ho perso il suo nome... mea culpa!), per i plichi riguardanti le risoluzioni di PH 2: continuate così e saprò a chi lasciare il mio posto! Beh, ora non vi resta che sdraiarsi e iniziare a dormire: se siete fortunati farete un paio di incubi niente male! FBS & Massimo "XAM CD-Romless" Svanoni**

## CAPITOLO I

E' ormai trascorso un anno dal terribile episodio dell'elettroshock mostrato nella sequenza introduttiva e sembra una mattina come le altre: vi svegliate sul vostro giaciglio e, una volta alzati, vi vestite rapidamente. Un veloce sguardo allo specchio rivela il solito volto, pronto ad affrontare le fatiche della giornata che deve venire (e non immaginate quanto tutto ciò sia vero!). Spostandovi verso destra, date un'occhiata al comodino a fianco del letto e, dopo aver aperto il cassetto, raccogliete lo snack, il cacciavite (fatemi il nome di un'avventura in cui non sia presente un cacciavite!) e la foto di vostro padre. Uscite dalla stanza da letto procedendo verso destra e vi troverete nel corridoio che conduce all'uscita dell'appartamento. Controllate la cassetta della posta e, per leggerla, fate un salto in salotto (la stanza che rimane da visitare) dove, selezionato il malloppo di lettere dall'inventario, dovrete utilizzarlo sulla vostra persona. In questo modo, comodamente spappanzati sul divano, farete la piacevole scoperta di una cartolina piccante indirizzata a voi da una misteriosa ammiratrice (subito il pensiero va a Jocilyn, la vostra ragazza, ma è bene non essere troppo sicuri). Ora



L'incubo iniziale si riferisce a qualcosa che avete realmente vissuto? Lo scoprirete presto!

potete dare una buona sbirciata all'arredamento, ai quadri e un saluto a Blob, la vostra topazza (in effetti Blob è in testa alla classifica dei nomi adatti ai criceti...)(si beh, ma "topazza"... ndFBS), senza dimenticarvi di raccogliere la foto sul tavolino, che vi ritrae insieme ai vostri amici durante la festa di Natale. Quando cercherete di uscire per arrivare in orario al lavoro, però, avrete una spiacevole sorpresa: avete smarrito il portafoglio! Il primo pensiero va al divano e un rapido sguardo sotto allo stesso rivela in effetti la presenza dell'oggetto cercato, ma la vostra mano non è sufficiente al recupero.

Allora non vi resta che ricorrere alla topazza (probabile autrice del piccolo furto) costringendola a infilarsi nello stretto pertugio per riportarvi ciò che è vostro. La furba roditrice non ne vorrà tuttavia sapere di tornare tra le vostre grinfie finché non la convincerete con argomentazioni più plausibili (in altri termini dovrete offrirle lo snack). E' giunto il momento di andare a lavorare.

Uscendo dall'appartamento, apparirà la mappa della città, per il momento relativamente spoglia di luoghi da visitare. Lasciate perdere il ristorante Dreaming Tree, vecchi papparoli che non siete altro, dato che è chiuso, e fiondatevi senza indugio alla Wynstech, la ditta farmaceutica che vi vede alle proprie dipendenze. Nel corridoio esaminate il vostro portafoglio per recuperare la tessera magnetica che, una volta introdotta nell'apposito lettore alla vostra sinistra, vi consentirà di accedere alla zona uffici. Il reparto presso il quale siete sistemati è così organizzato: a partire dalla porta di

Soli nel magazzino, avrete il coraggio di resistere alle avance della bella Teresona; ancora per poco...



Immagine che risale ai tempi verdi dell'infanzia distorta; vostra madre, nel pieno dei lavori domestici, viene rapita da due simpatici ragazzuoli. In questo frangente l'attore Curtis dà prova di un'irraggiungibile capacità di recitazione, frignando come un poppante davanti al monitor del computer.

ingresso, sulla destra potete trovare l'ufficio del vostro capo (tale Paul Warner), la macchinetta dell'acqua (che, insieme a quella del caffè, ogni buon impiegato conosce) e gli uffici di Bob e Therese. Sulla sinistra, invece, si trovano gli uffici di Tom, Jocilyn, il vostro e quello di Trevor. Come da tradizione consacrata, ogni mattina andate a salutare Jocilyn e, se volete vederla imbruttita, mostratele la cartolina, ammiccando d'intesa. Non è lei che ha avuto la bella idea, per cui non vi resterà che andarvene con la coda tra le gambe. Salutate anche Tom e mostrategli la vostra tessera d'accesso, che si rivelerà possedere qualche limite. Un salto da Bob vi rivelerà tutta la sua simpatia per voi (la cosa è abbondantemente reciproca), mentre una veloce sortita da Therese, alla quale mostrerete la cartolina, vi chiarirà una volta per tutte le sue intenzioni (è lei la vostra ammiratrice segreta e, porca miseria, io non avrei avuto dubbi!). Bevetevi un bicchierino d'acqua e raggiungete la vostra poltrona di lavoro; non appena avrete appoggiato le chiappe sul posto nel quale le appoggerete fino all'età della pensione, arriverà Trevor, amico fidato, il quale, dopo un veloce scambio di battute, vi lascerà alla monotonia quotidiana (il vostro lavoro consiste nello stendere documentazione farmaceutica). Dopo un'occhiata al blocco degli appuntamenti, sarete in grado di chiamare tutti i vostri colleghi: Warner (6996), Trevor (6125), Jocilyn (6992) e Tom (6120). Dato che siete dei mattacchioni potrete provare anche a chiamare voi stessi ma, rispondendo al telefono, sorpresa delle sorprese, udirete una voce molto poco compiacente che vi farà accapponare la pelle. Mah, sarà stata un'allucinazione! Tentando di accedere al computer (come Curtis Craig, in caso doveste dimenticarvelo), scoprirete di aver cambiato password; nessun problema: osservando la foto della vostra topazza appesa sulla parete, capirete ben presto che corrisponde al suo nome, e cioè BLOB. Tuttavia l'accensione della macchina avrà un effetto decisamente differente da quello consueto: riceverete uno schiaffo mica da ridere da un'entità invisibile. Andate a sfogarvi da Trevor e mostrategli anche la cartolina piccante, la tessera e le foto. Quando vi sarete ripresi, tornate dinanzi al vostro computer e controllate la posta per rispondere alle varie lettere. Aprite il file Venimen-Sagawa nella vostra cartella e lavoratevi un poco. Quindi fate due passi per distrarvi e andate a bere un altro bicchiere d'acqua: la procace Therese proseguirà con le sue avance e vi lascerà per l'ennesima volta a riflettere sulla vostra stupidaggine. La porta dell'ufficio del capo è socchiusa: la tentazione della sbirciatina è forte! Entrate e lo spettacolo che vi si parerà di fronte non vi solleva certo il morale: pareti scure, animali impagliati, una vasca dentro alla quale nuotano alcuni impiegati, poltrone in pelle umana. Appeso a una parete dovrete trovare un quadretto con la frase CARPE DIEM, che farete bene a ricordarvi. Esaminate da vicino la scrivania e, raccolta la foto di gruppo, una voce gutturale vi farà trasalire. Proprio mentre aprirete il cassetto per dare fondo alle vostre curiosità, il grande capo in persona con la chiave del giudizio nella mano destra (oops. Forse l'ho confuso con Max), farà il suo indesiderato ingresso e vi coglierà in fallo. Raccogliete la figura barbina e uscite dalla stanza, per dirigervi al magazzino (che si trova proprio di fronte alla porta che vi ha condotto nella zona uffici). Sarà inutile provare ad accedere alle altre porte, dato che quella di legno è chiusa e quella di vetro richiede un grado più elevato al vostro (siete ancora dei fallitacci!). Nel magazzino, curiosando tra gli scatoloni alla destra, troverete una piccola porta completamente bloccata; inutile tentare con il cacciavite, dato che per il momento non sembra avere intenzione di cedere. Tornate al vostro ufficio e tentate di accedere al solito file; verrete colti da un altro incubo. A questo punto, sconvolti dagli eventi della mattinata, andate a trovare Trevor, il quale vi condurrà al bar-ristorante Dreaming Tree, dove potrete raccontargli ciò che vi è accaduto e rivelargli il grande problema che vi affligge: vostra madre, malata di mente, è morta



Ma guarda un po', lasci la scrivania tranquilla il giorno precedente e oggi che ti combina? Appena ti siedi ti prende a pugni. Non mi pareva di averla trattata male...

Il danno è fatto! Avete appena avuto la brillante idea di mostrare la cartolina sexy a Jocilyn e questa vi risponde dicendo che non è opera sua. In questi casi la banfa è indispensabile: "Ehm...sarà uno scherzo di qualche mattacchione".



Oltre alla scrivania, anche il computer deve avere un conto in sospeso con voi: guardate come si accanisce sul vostro sorpreso faccione!



E chi sarà mai questo allegro figuro, che viene a rompere le scatole al Dreaming Tree, proprio mentre sono in chiusura con Jocilyn? Vi garantisco che saprà rovinarvi l'atmosfera romantica.

suicidata. Vi consiglierà di parlarne con qualche psicologa, ma la giornata non è ancora finita e dovrete tornare al lavoro. Nel frattempo è arrivata nuova posta: tra gli altri, un messaggio dall'inferno che vi reclama al nuovo lavoro di assassini, uno da Jocilyn che vi invita al bar questa sera (rispondetele in modo positivo), uno da vostro padre e uno da voi stessi, spedito anche a tutti i colleghi, che afferma la vostra nuova identità di criminale. Tentando di accedere al solito file per lavorare, scoprirete che è stato manomesso da qualcuno (chi se non Bob, il borioso?) e che richiede una password per il nuovo accesso; fermate le lettere sulla parola RATBOY e potrete lavorare. Prima di terminare la giornata, fate un salto da Bob per ringraziarlo e passate dal magazzino; appena sarete entrati, vi raggiungerà Therese per tentare l'ennesima seduzione senza successo (siete deccio!). Tornando in zona lavoro vi accorgete che l'orario è terminato e che vi verrà pedalar per raggiungere la vostra ragazza al Dreaming Tree; dopo un paio di chiacchiere e qualche scambio di baci affettuoso (condito chiaramente dal solito episodio singolare - un tipo poco simpatico sullo sfondo che vi osserva e vi minaccia), decidete che è giunta l'ora di appartarvi tra le mura domestiche e, al momento di pagare il conto (da bravi cavalieri siete), avrete una piccola sorpresa: utilizzando il portafoglio sul conto, un biglietto da visita di una psicologa scivolerà sul tavolo e vi causerà un deja-vu. Poco male: condotta la fanciulla sul divano di casa, in seguito a un paio di cliccate, la serata avrà la sua conclusione con fuochi d'artificio. Il risveglio, però, sarà tutt'altro che piacevole con un altro incubo a rompere quello che sembrava un idillio di prima mattina.



Bob si rivelerà subito un gran simpaticone, accogliendovi a braccia aperte. Per fortuna sarà il primo a imboccare la prematura via del tramonto.

## CAPITOLO II

Vi svegliate di soprassalto per scoprire che al vostro fianco Jocilyn è sparita (meglio sparita che con il ventre squartato come nell'incubo!), lasciandovi soli nel letto. Una nuova giornata ha inizio e tutto lascia supporre che non sarà più piacevole della precedente. Datevi una pettinata allo specchio, poi raccogliete la posta per scoprire un secondo biglietto piccante firmato con la lettera "T" (inutile aggiungere altro). In salotto, salutate Blob e, soprattutto, fissate un appuntamento con la dottoressa Hamburg, utilizzando il biglietto da visita che avevate rinvenuto al pub la sera precedente con il telefono (la segretaria ve lo concederà alle 15:30). Date un'occhiata in giro per concludere che c'è qualcosa di anomalo (anche la libreria non sembra la stessa di ieri).

Appena giunti sul posto di lavoro risulterà evidente che è accaduto qualcosa di poco piacevole: i vostri colleghi sono tutti nel corridoio, decisamente sconvolti. Parlando con loro, verrete a sapere che il vecchio Bob ha incontrato prematuramente la sua fine (alé, oggi non si lavora!), ma riuscirete a sapere ben poco altro da loro. Approfitando della disattenzione del poliziotto, entrate nella seconda porta a sinistra per raccogliere il biglietto giallo sul pavimento (vi sono scritte le parole "INFECTION REVELATION DESECRATION"), quindi entrate nell'ufficio del capo dalla porta interna (vedrete come è stato ucciso il vostro collega, preparate il sacchetto...).

Un'ispettrice vi fermerà per porvi alcune domande, ma non riuscirete a mantenervi lucidi, sconvolti come sarete da un'agghiacciante visione (tanto per precisare, guardando gli episodi trascorsi attraverso la guida nel menu, scoprirete che l'essere che combina nefandezze e che vi assomiglia è nomato "Hecatomb"). Tom, il capufficio, vi darà appuntamento insieme agli altri colleghi al solito Dreaming Tree; sul posto parlate un paio di volte con Jocilyn, che se ne andrà disturbata dal vostro atteggiamento e, infine, più volte con Therese, scoprirete che l'essere che combina nefandezze e che vi assomiglia è nomato "Hecatomb"). Tom, il capufficio, vi darà appuntamento insieme agli altri colleghi al solito Dreaming Tree; sul posto parlate un paio di volte con Jocilyn, che se ne andrà disturbata dal vostro atteggiamento e, infine, più volte con Therese, scoprirete che l'essere che combina nefandezze e che vi assomiglia è nomato "Hecatomb").

resse per acconsentire all'appuntamento che la fanciulla vi proporrà al Borderline Club, intorno alle 19:00.

Tornando a casa troverete diverse sorprese poco piacevoli ad attendervi: osservando lo specchio, la solita voce gutturale vi risponderà insultandovi (e salutandovi Blob alla solita maniera), la topazza inizierà a parlarvi, per non parlare della libreria. Insomma, per evitare lo sclero anzitempo, sarà bene tornare alla Wyntech (per il club e la psicologa è ancora troppo presto!), dove però non sarete ben accolti dall'ispettrice (insomma, curiosi, siete sulla scena di un delitto!). Comunque, al secondo tentativo riuscirete a sgattaiolare dentro; a questo punto sarà inutile raggiungere la vostra scrivania, dato che è sotto ispezione, ma converrà provare alle altre. Nel box di Bob (perché, aveva anche una macchina? ndFBS), la vittima, troverete a terra un bottone che potrebbe rivelarsi un utile indizio (come al solito la polizia è molto efficiente...). Quindi tentate di entrare nell'ufficio di Paw ma, sia da un lato che dall'altro, scoprirete che il direttore è presente: occorre uno stratagemma per farlo uscire dalla stanza! Andate alla scrivania di Tom e chiamate Paw (per il numero c'è una nota accanto al telefono, comunque se siete pigri è 6996). Il filibustiere finalmente abbandonerà il proprio ufficio, lasciandovi via libera. Appena entrati scoprirete che il marrano era al lavoro sul computer; osservate lo scher-



Con la faccia da tonno lesso che si ritrova, Curtis non può non ricordare il ragioniere Fantozzi nella celebre telefonata al capo in ufficio; patata in bocca, molletta sul naso, scolapasta e pentolone: "Pronto?", "Ragioniere Fantozzi, è lei?".

I poliziotti americani, specie protetta. Non sarà difficile eludere la sorveglianza dell'individuo in divisa, finché parla al telefono con il capo; l'ufficio di Paw rappresenta un'attrattiva sufficiente a giustificare questo tipo di rischio.



Stesi sul letto, state meditando sulla serata appena conclusa, i segni della stessa ancora evidenti sul vostro ombelico. Provate a dare un'occhiata al piercing che vi siete fatti applicare in un estremo atto di coraggio...

mo e tentate di prendere la fotografia che, nel pieno rispetto della tradizione horror, inizierà a sanguinare. Esamine anche la placca sul muro (se non l'avete già fatto in precedenza) e, aperto il cassetto, raccogliete la chiave. Immediatamente il vostro cervello da avventurieri incalliti dovrebbe realizzare al connesione; dunque precipitatevi nel magazzino e aprite la porticina che avevate scovato (nel caso non l'abbiate scovata, si trova dietro gli scatoloni sulla destra: spostate gli stessi e il gioco è fatto!). Lo stanzino è buio, presagio di qualcosa di sinistro; cliccate su quella sorta di credenza per prendere la borsa e sarete vittima di un'altra visione.

Tornate a casa e, una volta in salotto, aprite la cassetta degli attrezzi che avete testé recuperato; dopo che vi sarete imboscati il vestitino, date uno sguardo alla misteriosa cartella. E' un file della Wyntech (ma va?) e contiene una lettera del vostro direttore indirizzata a vostro padre (tale Jonas, come ricorderete dalla mail

che vi ha spedito) che parla di certi sinistri esperimenti e alcune indagini condotte dall'FBI (siamo a livello di X-Files!). E' chiaro che qualcosa non torna! Che vostro padre sia rimasto coinvolto in qualcuno degli esperimenti farmacologici della Wyntech? Ed è possibile che vostra madre avesse scoperto qualcosa di molto pericoloso che l'avrebbe poi portata al suicidio (sempre se di suicidio si è effettivamente trattato)? Come mai, infine, la lettera e il vestito di merletto sono stati conservati al buio di questa cassetta segreta? La stessa sembra aver un doppiopondo, ma per ora è impossibile scardinarlo. Lasciate stare dato che, tra l'altro, è giunta l'ora dell'appuntamento con la dottoressa.

Raggiunto il suo studio, scoprirete una persona affabile e cordiale. Finalmente a vostro agio, potrete parlare con lei e rivelare piano piano la vostra angosciante storia (per farlo dovrete mostrarle tutti gli oggetti che avete nell'inventario anche più volte). Lentamente la vostra vita si comporrà sotto agli occhi della psicologa e, partendo dai traumi che avete avuto da fanciulli, quando vostra madre vi costringeva a indossare quell'abito femminile, passando attraverso la relazione con Jocilyn e l'attrazione per Therese (e vorrei ben vedere!), giungerete sino alla morte di Bob e all'amicizia che vi lega a Trevor. Fate attenzione, dato che per terminare la seduta e fissare un appuntamento per l'indomani, dovrete mostrare alla dottoressa tutti gli oggetti, compresi quelli in apparenza meno significativi, senza dimenticarvi di esaminare la sfera di vetro sulla scrivania.

Usciti dallo studio, andate al Dreaming Tree se volete fare due chiacchiere con Max riguardo l'assassino, quindi precipitatevi al Borderline per l'ambito appuntamento con la Teresona. Date al simpatico buttafuori la foto piccante speditavi dalla ragazza e salite le scale per ritrovarvi in un locale sado-maso. Date un'occhiata nei dintorni (anche nei bagni, se proprio ci tenete) e poi fiondatevi da Therese, che vi aspetta sensualmente abbracciata su un divano rosso dinanzi al bar. La serata si preannuncia bollente: qualche battuta, qualcosa di forte da bere e siete subito in flammé, offrendovi volontari al piercing all'ombelico (male cane!). Concludete la serata nei bagni del locale con la vostra compagna, per poi gettarvi a letto. Per porre termine alla nottata e al secondo capitolo, datevi un'occhiata all'anello che penzola allegro sul vostro panciaone.

Lo sclero inizia a farsi sentire e la psicologa sembra la soluzione migliore; ben presto vi accorgete che nemmeno il suo aiuto potrà fare molto e la situazione è ben peggiore di quanto in prima battuta non appaia.



Trak! La vispa Teresa, che alea tra l'erbetta, non ci ha messo molto a farvi cadere al suo volere; aspettate di vedere quello che ha in serbo per voi...



Questo è il magazzino e la fantomatica porticina mimetizzata con la parete si trova proprio in direzione della freccia. Lo stanzino celato dietro di essa contiene un'interessante scatola degli attrezzi, colma di tante sorprese.

Oh-oh, sono tutti in corridoio! Non ci vuole il cervello di un detective per capire che è successo qualcosa di grave. Dopo qualche domanda, scoprirete non senza una certa soddisfazione che si tratta del bambino in carne, cioè Bob.



## CAPITOLO III



Il risveglio non è assolutamente dei migliori: il direttore strilla al telefono, invitandovi a spostare le vostre chiacchie sul posto di lavoro. Chiaramente non siete il Silvestri e non potete permettervi di raggiungerlo alle 15:00 inoltrate (leggesi: non arrivo mai in ufficio prima delle 3.00... NdSS).

dovrete scusarvi con Jocilyn (che inizia a farmi pena) per il vostro atteggiamento tenuto il giorno precedente al pub e, in modo più specifico, per il fatto che ieri sera non vi siete fatti trovare in casa (eravate impegnati in una riunione di lavoro, ricordate?). Avvicinandovi alla scrivania di Bob ed esaminando la scatola, potrete affinare il vostro gusto dell'horror, nel caso ce ne fosse ancora bisogno. Originando alla porta dell'ufficio del direttore, sentirete che si è imbrogliato con l'ispettrice; raggiungete sogghignando la vostra scrivania e accedete al computer. Niente sberleoni strani questa volta, ma i soliti messaggi cui siete tenuti a rispondere a vostra discrezione. Importante è che sono apparsi dei nuovi file sotto la cartella "memos". Chiaramente sono tutti protetti e per aprirli avrete bisogno di alcune parole chiave che, in un improvviso quanto incontrollato attacco di bontà, mi sono deciso a fornirvi. Tanto per iniziare, l'archivio è accessibile con la password CARPE DIEM (quella sul quadretto nell'ufficio di Warner), mentre per quanto riguarda i tre file le parole chiave sono rispettivamente INFECTION (access.doc), REVELATION (energy.doc) e DESECRATION (curtis.doc), cioè le parole rinvenute sul bigliettino giallo. Dai testi apprenderete che il buon direttore intende proteggere i piani inferiori delle Wyntech dalla curiosità degli impiegati (ovviamente per preservare la loro incolumità) e che voi stessi siete oggetto di cautele particolari per ragioni ancora oscure. Fate un salto al magazzino, dove scoprirete la porticina misteriosamente intonacata e potrete raccogliere il martello che si trova sul tavolo insieme al computer morto.



La vostra topazza, apparentemente innocua, rivelerà una vocione mica da ridere, facendovi trasalire un paio di volte; poi ci farete l'abitudine e diventerà al vostra principale interlocutrice.

Finalmente avete ciò che vi occorre per scartare la cassetta degli attrezzi e rivelarne il doppiopondo. Ovviamente non vi conviene farlo in ditta sotto il possibile occhio di tutti, dunque tornate a casa e datevi da fare con l'utensile appena recuperato in combinazione



Non c'è molto da aggiungere: la Teresa è orientata al sesso pesante e sta divaricando le fauci per mettere a segno un poderoso sgnagno sul vostro collo delicato. Non temete, è soltanto l'ennesima visione.

Ma non c'è tempo per riposare sugli allori, dato che è subito mattino (qualcosa che i redattori di TGM - i vertici in particolare - conoscono molto poco, perlomeno dal verso corretto...). Il telefono in salotto squilla: dopo l'obbligatoria tradizione dello specchio, dettata dal vostro spirito narcisista, degnatevi di rispondere all'apparecchio. Paw, il direttore, vi chiama al lavoro. Rispettate tutti i canoni prima di uscire e cioè parlate con Blob (ormai è assolutamente naturale), osservate la libreria e date un'occhiata alla posta (questa volta niente proposte oscene, solo uno scandaloso biglietto pubblicitario relativo a Phantasmagoria!). Terminate le routine quotidiane, andate alla Wyntech. Oggi niente omicidio, quindi vi tocca lavorare. Allora, tanto per iniziare nella maniera classica la giornata, fate un giro di saluti ai vostri colleghi (è un vero peccato che non ci sia anche Bob, era sempre un piacere salutare quel simpaticone), tutti ancora sconvolti per l'accaduto. In particolare, la seconda volta che converserete con Therese sarete letteralmente aggrediti da una visione; comunque



Siete curiosi, eh? Allora abbiate il coraggio di avvicinarvi alla scatola contenente gli effetti personali del vecchio Bob...

incuriositi dalla porta dell'ufficio del direttore socchiusa (rappresenta una notevole attrattiva per voi), originando avrete modo di scorgere Paw (soprannome di Warner) litigare con

Tom; come da copione, sarete assaliti da una visione, nella quale vedrete Tom litigare con il vostro babbo; verrete mentalmente trasportati in una specie di manicomio. Parlate ai personaggi che vi circondano e provate a liberarvi dalle cinghie, ma verrete brancati dall'infermiera. L'unico sistema per liberarvi dall'incubo sarà agguantare la pallina gialla mentre i due malati la lanceranno facendola passare ai vostri piedi. Nella barondata liberatevi (o fatevi liberare) dalle cinghie e puntate in direzione della porta sulla destra. Vi sveglierete sul pavimento dell'ufficio di prima e Tom vi inviterà a prendervi una pausa, andando a riposare a casa. Tornate pure al focolare e osservate libreria e specchio per ottenere la giusta dose di insulti necessaria a proseguire con carisma nell'avventura. Quello che ci vuole a questo punto è un bel salto al Dreaming Tree, dove troverete il buon Trevor, con il quale potrete scambiare due chiacchiere. Giusto due, dato che il fedele compagno di merende avrà un appuntamento e, rimasti soli con voi stessi, non vi rimarrà altro da fare che andare a trovare la dottoressa Hamburg.

La vostra psicologa, ancora con i resti del panino di McDonald tra le fauci (battutona battutona, nonostante il calo di verve dovuto all'imbruttimento del CD-ROM - notare che devo ancora prendere le foto - sono ancora in forma)(si, in forma di formaggio! ndFBS)(mamma mia, che tristezza... NdSS), apparirà ancora rassicurante. Per dare il via alla seduta, mostratele un paio di volte la lettera di vostro padre, il file segreto Threshold, di nuovo il vestitino di pizzo, la cartolina sexy, il biglietto invito di Therese, le varie foto e persino il bottone di Bob; ne conseguirà un tratteggio drammatico del vostro passato, caratterizzato dalle sevizie di vostra madre e dalla morte di vostro padre, assassinato a colpi di pistola sotto i vostri occhi, probabilmente a causa di ciò che aveva scoperto in ditta. La dottoressa vi metterà in guardia sul vostro labile stato mentale e in particolare sui pericoli che correte a causa di questi traumi così terribili, infine vi congederà dandovi appuntamento alla settimana seguente.

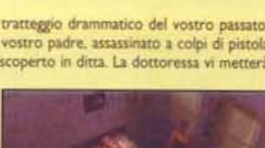
Ora potrete fare ciò che volete; andare al pub a scaccolarvi in solitudine, oppure andare al locale sado-maso per parlare con il tipo all'ingresso, ma la vera conclusione della serata vi attende con sorpresa tra le mura domestiche. Infatti sul divano vi attende la voluttuosa Therese; come resistere (e chi resiste? ndFBS)? Avviate la conversazione e, non appena entrate in abbrivio, conducetela in camera da letto per una notte di feroce passione e seducente follia. Nel mentre, un altro terribile assassinio si sta consumando alla Wyntech (chiaro che al momento ve ne importa poco)...



Durante una visione più allucinata delle altre, vi ritroverete all'interno di un manicomio, legati come salami. La signorina in questione si offrirà volentieri al dialogo - così come gli altri astanti - mostrandovi ogni tanto i polsi dilaniati dai suoi stessi denti; decisamente gentile!



Il modo giusto per distrarre l'infermiera consiste nel creare scompiglio nella stanza; non appena avrete colpito quella pallina verde, i matti inizieranno a fare cagnara e voi potrete approfittarne per liberarvi.



Non so voi, ma questa scena mi ha fatto sbellicare dalle risate; il povero Curtis, con l'espressione del castigato, è imbrogliato come un salame sopra il proprio letto e sta per subire le piccole manie della feroce Teresa; nella scelta dell'attore principale, i produttori hanno mostrato un notevole senso di ironia.

## CAPITOLO IV

Il solito borioso risveglio del mattino seguente, con il telefono che strilla in salotto. Andate a rispondere per ritrovarvi a parlare con la segretaria della Wyntech che vi avvisa di non recarvi al lavoro, a causa del secondo omicidio (evvai, festa anche oggi!). Chiaramente non potete palesare la vostra gioia e vi tocca banfare, fingendovi preoccupati sull'identità della vittima; la ragazza vi rivelerà che il prescelto dalla falce della Nera Signora è Tom, il vostro capo. Bussano alla porta; ancora sconvolti (si fa per dire) e a torso nudo, andate ad aprire per trovarvi dinanzi la pallosa ispettrice della polizia e le sue infinite domande. Rispondete educatamente alla poliziotta per completare l'interrogatorio finché non sarete lasciati stare, sconvolti per ciò che avrete visto dal soffitto (non ve lo descrivo senno perde tutta la sua enfasi). A questo punto l'appuntamento anticipato con la psicologa è il minimo, e vi va anche bene che c'è un buco libero. Prima di uscire controllate come sempre la posta (ne arriva ogni giorno, a quanto pare...): una lettera di vostra madre (ormai non ci si stupisce più di nulla) e un biglietto (un invito?) di Therese per il Borderline Club, questa sera.

Nonostante l'avviso della segretaria, andate alla Wyntech ma, appena farete il vostro trionfale ingresso nel box di Tom, l'ispettrice nel pieno dei suoi poteri vi bloccherà (d'altra parte eravate stati avvisati di rimanere a casa: la curiosità è stata troppo forte). Null'altro da fare allora che traccannare un bel cicchettone al Dreaming Tree, dove ovviamente incontrerete Trevor, che ne ha fatto la sua seconda casa. Chiacchierando con lui, avrete informazioni vaghe, ma importanti. Tornate alla vostra dimora e, se non lo avete ancora fatto, guardatevi allo specchio; nel pieno dell'allegria andate in salotto per parlare con Blob (tre volte), ormai la vostra principale interlocutrice (che, tra le altre cose sta facendo colazione con un cuore umano: e io che sono rimasto ai biscotti...), e osservare la libreria: è venuto il momento di raggiungere lo studio della dottoressa. Ma ormai siete imbruttiti al limite dello sclero e anche parlando con lei non risolverete nulla, salvo sentirvi consigliare il ricovero in qualche clinica (non necessariamente quella della scena iniziale). Fate rientro tra le mura domestiche giusto in tempo per sentire bussare alla porta: è Jocilyn, assolutamente sconvolta, in cerca di conforto. Accoglietela in salotto e cercate di farle un po' di coraggio; tuttavia, nel



Il Borderline Club, locale sado-maso frequentato da Therese, è piantonato da questo losco figuro, che cederà il passo solo dinanzi agli inviti che la tenace biondona vi farà recapitare quasi giornalmente.



momento più intimo, deciderete di levarvi la maglietta e l'intera banfa che avete costruito colerà a picco in un istante, non appena i segni di Therese sul vostro corpo saranno ben visibili. La povera ragazza, andandosene imbruttita, vi rovinerà il soffitto a causa del mazzo di corna nuove di pacca che le avete regalato. Raccolta la forcina per capelli dimenticata da Jocilyn sul tavolino, potrete anche scordarvi qualsiasi genere di consolazione, dato che il club è chiuso: questo è il momento di estrarre tutto il vostro ego e partire alla volta della Wyntech, per scardinare alla base la menzogna (è chiaro anche al più ottuso della stirpe Bossetti che nei piani inferiori c'è qualcosa che non quadra e che potrebbe riguardarvi). Il vostro computer è inaccessibile e l'unico utilizzabile è quello di Paw, dal cordicchio, ma la porta è chiusa.

Altra scena comica; pancia in fuori, con le escoriazioni dovute alla nottata precedente ben in vista, Curtis cerca di fronteggiare l'interrogatorio serrato dell'ispettrice. Decisamente poco credibile.



Nei momenti di sconforto, nessuno potrà aiutarvi meglio del vecchio Trevor; purtroppo è destinato anch'egli a una fine poco piacevole. Inutile aggiungere che reclamerete vendetta!

Questo è carisma! A questo punto cominciate a sospettare che non siete dei normali bipedi come tutti gli altri; qualcosa di speciale vi è toccato.





**Il dedalo di corridoi sotterranei si para dinanzi a voi e si avverte nell'aria la presenza elettrizzante di un pericolo imminente...ehi, ma cosa fate, vi pare il momento di scacciarli?**

un messaggio di Trevor intitolato "Read this!". Leggetelo per scoprire la parola d'accesso al codice di sicurezza: BLACKLOTUS. Ora uscite dal file ed entrate in quello di Paw (la parola d'ordine è sempre CARPE DIEM), cliccate sull'icona contrassegnata dai due schermi ed entrerete nell'area dove vengono assegnati i codici di sicurezza. Per cambiare il vostro, inserite la parola chiave BLACKLOTUS appena scoperta e portatelo da 1 a 3. Dopo il logout, scardinate il cassetto chiuso a chiave usando il cacciavite e prendete sia la lettera che il libretto rosso.

Uscite in corridoio e, finalmente, aprite la porta vetrata usando il vostro tesserino nel lettore. Scendete tramite l'ascensore per ritrovarvi in un labirinto di corridoi. Dovrete varcare molte porte (non temete, per il momento il pericolo non sussiste) fino a trovare diversi oggetti (la camicia di forza, il giocattolo, la coperta) che vi faranno riaffiorare pesanti ricordi. Da piccoli aspettavate vostro padre mentre eseguiva esperimenti assieme a Paw su alcune cavie umane; la Wyntech era solo una copertura del progetto Threshold, che sfruttava una fonte di energia elettromagnetica sconosciuta esistente da



**Il laboratorio sotterraneo pare la sala comandi di un'astronave; tutto quello che dovete fare alla prima visita sarà interloquire brevemente con il computer di bordo (ehm...) e smammare quanto più in fretta possibile (ricordatevi che qui non è possibile usare l'opzione mappa).**

Niente di più facile: utilizzate la forcina della vostra ex-ragazza e scoprirete che avete fatto bene a litigare con lei (altrimenti col cavolo che entravate!). Accedete al computer sulla scrivania con il vostro nome e la vostra login, quindi controllate subito la posta; in particolare c'è tempo nell'edificio per fini oscuri. Non avendo a disposizione altri esseri umani per continuare i terribili esperimenti, Paw, scopertevi mentre cercavate vostro padre in labora-

torio, vi utilizzò come cavia. Sopravviveste all'esperimento, ma rimaneste terribilmente segnati dall'energia assorbita e vostro padre non la perdonò mai a Paw.

Nella vostra ricerca, finirete con il trovarvi dinanzi al laboratorio segreto del progetto Threshold (la porta a sinistra nel corridoio dove si trova la coperta), per accedere al quale dovrete inserire una parola d'accesso nello scatolotto con la scritta "364" (conviene salvare a questo punto, perché il rischio di morte è concreto). Il codice da inserire corrisponde alla data evidenziata sul foglio trovato nel cassetto della scrivania di Paw (cioè 10958), con una certa attenzione alla velocità, dato che il meccanismo è a tempo. Entrati nella stanza, sedetevi di fronte a quella sorta di console, dove vi verrà chiesta l'ennesima parola chiave per accedere al file segreto. La soluzione si trova scritta sul libretto rosso ed è ROSETTA. E' in corso un dialogo sullo schermo e avrete l'occasione di rispondere pur senza conoscere l'interlocutore; comunque, prima o poi la conversazione si chiuderà e vi lascerà con il punto interrogativo. E' il caso di aprire quella porta chiusa? Certamente non con il vostro tesserino (suonerebbe l'allarme), quindi vi converrà tornare in superficie con la pelliccia ancora integra e raggiungere il Borderline Club, dove vi attende la Teresona.

Costei, dopo quattro chiacchiere, vi inviterà a seguirla. Procedendo verso la zona destra della sala, però, verrete fermati dal gorilla con la barba che non ne vorrà sapere di farvi passare, a meno che non gli mostriate l'invito di Therese. Dinanzi alla porticina chiusa vi toccherà affrontare un altro enigma; sono scritti dalla malardi sul biglietto, dovrete cercare di ricostruire il cerchio verde, spostando le varie caselle. Una volta raggiunto lo scopo, pigiate al centro e le caselle si uniranno per far scattare il meccanismo della porta. Apritela ed entrate: sulla vostra destra si trova uno stupendo tavolo delle torture (quello che avete sempre desiderato per il compleanno!), mentre dinanzi a voi è presente una misteriosa tenda rossa. Spostandola, sarete travolti dalla performance erotica (non privata) di Therese, purtroppo l'ultima. Infatti, mentre vi butterete esausti sul letto di casa per entrare nel sonno dei giusti, la giacca del gioco andrà incontro nei bagni dell'oscuro locale al suo appuntamento con la morte.



**Che siete dei salami è cosa trita e ritrita, ma c'era proprio bisogno di togliervi la maglietta dinanzi a Jocily? Adesso come fate a spiegarle i graffi e le tumefazioni lungo il vostro busto? E' stato il gatto. I gatti non vanno in giro con le fruste e voi possedete al massimo un topo...**

## CAPITOLO V



**"Specchio, specchio delle mie brame, dimmi chi è il più sanguinario del reame...". La risposta mi pare inequivocabile.**



**Ahi ahì, qualcuno ha fatto visita alla dottoressa Hamburg e non deve essere rimasto soddisfatto della seduta. Date un'occhiata al retro della scrivania se volete scoprire cosa ne pensa costui degli psicologi.**

nell'ufficio di Paw e, accedendo con la solita parola chiave di quest'ultimo, leggete la sua posta per poi accedere al file Goldmine.doc e stamparne il simbolo grafico tramite l'apposito tasto. Prima di scendere nei sotterranei, date un'occhiata anche al file Bdress.

Di nuovo nel laboratorio dell'esperimento Threshold, al computer centrale, digitate la parola chiave ROSETTA (come prima) e, terminata la conversazione, utilizzate il tesserino del defunto Trevor (begli amici siete, non vi dispiace nemmeno un po'!) sul lettore che lampeggia per aprire la porta che bramavate nel capitolo precedente. Pigiate il tasto con il simbolo che avete stampato nell'ufficio di Paw: appena entrati verrete interrotti da quest'ultimo, che deciderà che è giunto il momento di fare un po' di chiarezza sull'intera vicenda, spiegandovi che, dopo l'incidente occorsovi anni prima, siete solo un clone. Per nulla sconvolti dalla notizia e anzi galvanizzati dal torneo a Micromachines V3 che avete organizzato per la nottata a venire con i vostri amici (quelli ancora in vita), vi troverete ad affrontare un mostro, impressionantemente somigliante al Bossetti proprio in seguito a una delle nottate di sfida sopra menzionate. Dopo un breve e costruttivo colloquio, quando l'idrofobo cercherà di seccarvi tramite la capa della mamma, cliccate sul computer sullo sfondo, per venire scaraventati nel mondo parallelo al vostro, dove si cela l'energia che vi ha sconvolto l'esistenza. Qui vi conviene lasciare perdere la razionalità e rac-

Il vostro risveglio, questa volta, sarà alquanto insolito:

sarete immediatamente chiamati a parlare con l'ispettrice della pula, che da qualche sospetto sul vostro conto (ettecetero!). Osservate la gabbia di Blob, parlate alla poliziotta, quindi con la vostra topazza. Quando la donna al servizio dello Stato sarà uscita, datevi uno sguardo allo specchio (sempre con il sacchettino sotto mano...), prendete il portafoglio dal cassetto, raccattate in fretta la posta (il simbolo della vostra ditta che vi minaccia con un "a presto") e fiondatevi al telefono per prendere un appuntamento urgente con il dottor Hamburg. Una volta nel confortevole

studio, farete però l'agghiacciante scoperta della sua morte e, come se non fosse sufficiente a sbiadire le vostre prospettive di vita, una guardia armata farà irruzione nella stanza per arrestarvi. Fate attenzione, poiché da questo momento in poi ogni mossa falsa potrebbe provocare la vostra fine prematura (se siete fanatici dei salvataggi, avete trovato un altro momento buono!). Non tentate di disarmare la guardia, ma fuggite dalla porta. Andate alla Wyntech (anche oggi non si lavora, evviva!) ed entrate nello sgabuzzino, dove Trevor tenterà di mettervi in guardia, prima di rimanere ucciso dai cavi elettrici impazziti. Cercate nella sua camicia il tesserino (dovrete tentare un paio di volte prima di trovarlo) e raggiungete la zona uffici. Sedetevi dinanzi al vostro computer per parlare all'entità che ne ha preso possesso, quindi osservate la tastiera di Bob e il computer di Tom. Infine entrate di nuovo



**Il globo d'energia dinanzi al quale siete rimasti basiti, incarna l'essenza stessa del Carisma; il custode, nella persona del Bossetti, dovrebbe saltare fuori da un momento all'altro.**



**Ed eccolo in tutto il suo splendore, lo sfisicato defender!**



**"Figghiu, figghiu mio...": in un impeto di bontà vi stringerete a vostra madre, riappacificandovi idealmente a lei, prima del finale con botto.**

colgiere tutti gli oggetti che incontrate per utilizzarli alla bell'e meglio, se avete intenzione di andarsene. Tanto per cominciare, raccogliete la porgiella marrone dal tubo verde, facendola immediatamente seguire dai tre esseri alieni che strisciano per terra: quello a U, quello sferico e quello a stella. Unite il primo e l'ultimo (con lo stesso sistema usato per il cacciavite e il martello) per dare vita a un nuovo essere e, presi i funghi luminosi, utilizzateli una volta nella galleria per attirare i molluschi e catturarne uno di essi. Scagliate l'essere ibrido sulla colonna d'energia (prima con il tasto sinistro del mouse, poi con il destro in rapida successione) e potrete fare ritorno alla vostra dimensione, giusto in tempo per vivere l'ultimo incubo.

Il vostro clone (o è l'inverso?) vi catapulterà in una clinica dove, per sfuggire al chirurgo, dovrete usare la siringa sul carrello. Vi troverete al Dreaming Tree (mii, che casino è 'sto gioco?) dove, per avere la meglio su Jocily, dovrete utilizzare la pistola, nel momento in cui sarà sotto al vostro mento. Ora sarete catapultati alla Wyntech: raccogliete in fretta il tesserino che vi è caduto e utilizzatelo sulla serratura dell'ascensore per lasciarvi alle spalle i morti viventi. Al club, stesi sul tavolo sotto a Therese, azionate la leva alla vostra sinistra. Apparirà ora vostra madre con la quale potrete rassicurarvi, abbracciandola.

Scaraventati di nuovo nella dimensione alternativa, cliccate su quello che resta del vero Curtis e raccogliete la melma verdognola. Entrati nella nuova galleria, potrete unire la melma appena raccolta a quella marrone che avete nell'inventario e utilizzare l'impasto ottenuto per riparare il foro sul tubo verde a terra. Salite e, nella nuova locazione, inserite la creatura a forma circolare nel foro della grande ruota, quindi datevi da fare per collegare l'energia tramite il quadro comandi (quello sulla destra) costituito da materie organiche. Il procedimento da seguire è il seguente: collegate gli spinotti colorati con quelli a destra e in basso, rispettando gli abbinamenti di colore. Una volta completato il primo passo, azionate la manopola rossa e ruotate il cerchio bianco a ore 10 (l'apertura dovrebbe essere verso sinistra); quindi premete l'oggetto arancione sopra al cerchio in modo da accendere il circuito di sinistra e spostate ancora quest'ultimo fino a ore 3 (apertura completamente a destra). Premendo una seconda volta l'oggetto arancione, attiverete il circuito verde e dovrete ruotare la manopola rossa in modo che la freccia punti a sinistra. Ora è giunto il momento di lavorare sul triangolo con i tre pallini colorati (cliccando su di esso, ruota). Portate il pallino rosso nell'angolo in basso a destra e azionate il laser puntato da esso. Con il raggio attivato, spostate di nuovo il triangolo in modo da portare il pallino giallo nella posizione precedentemente occupata da quello rosso (quindi in basso a destra) e azionate per la seconda volta il laser. Ripetete l'operazione anche con il pallino blu e azionate nello stesso ordine le tre levette colorate (prima rossa, poi gialla, infine blu). Girate di nuovo la manopola con la freccia verso destra e ripetete le tre operazioni con il triangolo, esattamente come descritto poc'anzi, concludendo il tutto con l'attivazione ordinata delle tre levette. Se sarete riusciti a rispettare l'ordine delle azioni nel modo corretto, avrete attivato il portale e potrete attraversarlo per tornare nella dimensione normale e incontrare Jocily. La donna-alce cercherà di convincervi a rimanere con lei e si imporrà una scelta: restare tra gli umani consapevoli di essere dei cloni, oppure tornare alla dimensione alternativa amando come un uomo!

Qualsiasi sia la decisione che prendiate avrete modo di vendicarvi e il mio intervento termina qui (e anche il mio, cicca cicca! ndFBS).

Saluti e baci (Aloha! ndFBS).

# ASGHAN

## "Dragons of Syth"



### Parenti & Serpenti

*"salta, striscia, arrampicarti, scompa, camuffati, lancia incantesimi. Hai un arco saldato al braccio? E allora usalo! Fai attenzione: i draghi che cerchi sono nella caverna di Syth... è là che devi distruggerli, prima che loro distruggano il tuo regno... ma occhio ai parenti: c'è un certo Zio Morghan che è più pericoloso di un serpente! E non farti distrarre dai filmati di presentazione: sono bellissimi, è vero, ma la Tua missione è più importante!"*



CD-ROM



# Silmarils

Numero Verde  
167-821177

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



# ATTENZIONE!

**IL DORMIENTE SI È SVEGLIATO**  
**È arrivato sul nostro**  
**pianeta....**



**...l'alieno dell'HOME 3D game**  
**si nasconde dentro queste 2 schede**



## Righteous 3D

Adattatore grafico 3Dfx da abbinare a scheda VGA o SuperVGA 2D già esistente.



## Hercules *Stingray 128/3D*

Adattatore grafico 3Dfx e scheda acceleratrice in 2D a 128 bit, il massimo in ogni condizione

**si *sconsiglia l'utilizzo*, in quanto il vostro PC potrebbe essere preda di mostruose mutazioni!**

(ad esempio: grafica in full screen a 30 fps, texture mapping, grafica a poligoni con anti-aliasing)



Importatore ufficiale per l'Italia:

**NOVA COMPUTER** via Isotta, 27 47033 Cattolica (RN)

tel. **0541/963234** (10 linee r.a.) fax **0541/958285**

INTERNET: [www.novacomp.it](http://www.novacomp.it) E-Mail: [info@novacomp.it](mailto:info@novacomp.it)

# ENTRA DA PROFESSIONISTA NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Creatori di SCREAMER 2 (Virgin - PC CD-ROM)  
Sviluppatori ufficiali SONY/SEGA/NINTENDO



Inviare CV e materiale dimostrativo a:  
Milestone Srl - Via Cappellini 23 - 20124 MILANO  
Tel. 02-67075666 - Fax 02-67075668  
E-mail: milestone@micronet.it

Siamo la Milestone, la principale società di sviluppo videogiochi italiana e dopo i recenti successi internazionali raggiunti con Screamer 2, ci stiamo espandendo per realizzare nuovi entusiasmanti progetti per PC CD-ROM e le più potenti console disponibili sul mercato.

## Chi cerchiamo: GRAFICI E ANIMATORI 3D

Con provata esperienza nella realizzazione di modelli, ambientazioni e animazioni.

Requisiti indispensabili sono un'ottima conoscenza dei pacchetti grafici 3D (3D Studio, Softimage) e buone capacità di illustrazione con pacchetti 2D (Photoshop, Photostyler, Dpaint).

## PROGRAMMATORI 3D

Con provata esperienza di programmazione in C/C++ e assembler 80x86.

Indispensabili buone conoscenze matematiche e delle problematiche inerenti alla programmazione di applicazioni 3D realtime.

## Cosa offriamo:

- Un ambiente professionale altamente creativo e stimolante, attrezzato con i più avanzati sistemi hardware e software.
- La possibilità di partecipare alla realizzazione di videogiochi altamente competitivi.
- Un ottimo trattamento economico.

## FLASH GAMES 10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO) TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189 ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO APERTO TUTTO IL GIORNO

### PC GAMES - CD

ALBION	MIT	94000	IL GOBBO DI NOTRE DAME	ITA	99000	PRIMI PASSI	ITA	64000
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MIT	48000	IL MONDO DEL VOLO	ITA	104000	PRIVATEER 2	ITA	98000
ATLANTE DEL CORPO UMANO	ITA	138000	IL MOSTRO D'ARGILLA-STELLARIS	ITA	56000	PRO HOCKEY 95	ING	78000
BASILICA DI S. FRANCESCO D'ASSISI	ITA	88000	I MICRONAUTI - STELLARIS	ITA	58000	QUAKE	MIT	74000
BROKEN SWORD	ITA	78000	I MONDIALI DI CALCIO	ITA	38000	REBEL ASSAULT 2	ITA	58000
CARMAGEDDON	MIT	88000	INSETTI OVUNQUE	ITA	58000	RISE OF THE ROBOTS	ING	58000
CHESSMASTER 5000	ING	92000	LA DIVINA COMMEDIA INFERNO	ITA	68000	ROMA "2000 ANNI FA"	ITA	74000
CIVILIZATION 2	ITA	92000	LA DIVINA COMMEDIA PARADISO	ITA	68000	SCREAMER 2	ITA	74000
CLOSE COMBAT	MIT	88000	LA DIVINA COMMEDIA PURGATORIO	ITA	68000	SEGA RALLY	MIT	74000
COMIX ZONE	ING	48000	LA GUARDIANA DELL'INFINITO - STELLARIS	ITA	58000	SENSIBLE W. SOCCER 96/97	ITA	74000
COMMAND & CONQUER RED ALERT	MIT	78000	LA PIETRA DI NETTUNO-STELLARIS	ITA	56000	SPORTS MASTERS	ING	38000
COSMIC CREATOR	ITA	98000	LARRY LEISURE SUIT	ITA	92000	STAR TREK - GENERAZIONI	ITA	88000
CYBERWAR	ING	78000	LE LOUVRE	ITA	134000	STAR WARS: X-WING VS THE FIGHTER	ITA	84000
DESCENT 2	MIT	74000	LEONARDO DA VINCI	ITA	88000	STEVEN SPIELBERG	ITA	92000
DESTRUCT DERBY 2	ITA	88000	LIGHT HOUSE - IL FARO	ITA	92000	STRIP-POKER PRO	ING	48000
DIABLO	ING	78000	MAGIC THE GATHERING	MIT	88000	SYNDICATE	ING	48000
DISCWORLD 2	ITA	84000	MDK	ITA	92000	SYNDACATE WARS	MIT	74000
ENCICLOPEDIA RIZZOLI 97	ITA	TEL.	MICHELANGELO BUONARROTI	ITA	68000	TERRANOVA	MIT	48000
EXHUMED	MIT	68000	MICRO MACHINES 2	ING	68000	THE DIG	ITA	58000
EXTREME POWER PACH + JOYPAD	MIT	88000	MOTO RACER G.P.	ITA	88000	THE LAST DYNASTY	ITA	68000
F1 GRAND PRIX MANAGER	ITA	58000	MULTIMEDIA BEETHOVEN	ING	48000	THEME HOSPITAL	ITA	94000
F1 GRAND PRIX 2	ITA	78000	MYST	ITA	74000	TOMB RAIDER	MIT	82000
F16 BACK TO BAGHDAD	MIT	94000	NASCAR RACING 2	ITA	74000	UNDER A KILLING MOON	ING	48000
FALCON 30	ING	38000	NBA LIVE 97	MIT	88000	U.S. NAVY FIGHTERS 97	MIT	109000
FEDERICO FELLINI	ITA	78000	NEED FOR SPEED 2	ITA	88000	VIRTUAL POOL	ING	78000
FIFA 97	MIT	76000	NIRVANA	ITA	84000	VIRTUAL SHOOKER	ING	84000
FORMULA 1	ITA	84000	OLYMPIC GAMES	ITA	48000	WINGS OF GLORY	MIT	58000
FULL THROTTLE	ITA	78000	OUTLAS	MIT	88000			
FLIGHT UNLIMITED	ITA	48000	PERFECT GOLF	MIT	84000	<b>PC GAMES - FLOPPY</b>		
GENEWAERS	MIT	88000	PERFECT GRAN PRIX	ING	34000	HOCKEY	ING	48000
GIOVANNI PAOLO II	ITA	55000	PINBALL FANTASIES DELUXE	MIT	68000	INNOCENT	MIT	68000
GRAND PRIX MANAGER 2	ITA	82000	PINBALL WORLD CUP	MIT	38000	PAGAN ULTIMA VIII	MIT	68000
GUILTY	MIT	48000	POD	ITA	84000	PRO HOCKEY 95	ING	48000
HELL A CYBERPUNK THRILLER	ITA	74000	POWER CHESS	ING	76000	SAIL SIMULATOR	MIT	88000
HI-OCTANE	MIT	44000	POWER F1	ITA	79000	SYSTEM SHOCK	MIT	78000
I FENICI	ITA	58000	PRAY FOR DEATH	MIT	54000	TRODDLERS	ING	44000
			PRIME LEZIONI	ITA	74000	WF EUROPEAN RAMPAGE	ING	32000

FLOPPY DISK 3 1/2 HD  
£. 550

**MESE DELLO  
SCONTO**  
.....  
**TELEFONARE!!!**

SOFTWARE  
AMIGA  
HARDWARE  
PER PC

**TUTTO IL MATERIALE  
COPERTO DA GARANZIA  
VENDITA PER  
CORRISPONDENZA  
PAGAMENTI RATEALI  
SENZA INTERESSI !!!**

**TUTTI I PREZZI  
IVA COMPRESA**

**VENDITA NOTEBOOKS "OYSTER"  
PENTIUM "BRAHMA"  
CONFIGURAZIONI A RICHIESTA**

**PENTIUM  
INTEL 133  
da Lire  
1.290.000**

**MONITOR 14" - N.I.  
MPR II - 0,28"  
A SOLE £. 399.000**



**BovaByte meglio dell'Associazione Risparmiatori Energetici (sempre se n'esiste una...)**  
**TANTI CONSIGLI UTILI PER RISPARMIARE CORRENTE GRAZIE AL VOSTRO COMPUTER**

## IL COMPUTER DEL PASTORE

Per l'ovile del Pastore è sicuramente tempo di nuovi fantasmagorici arrivi: infatti il nostro bellissimo (beh, mica tanto) eroe ha deciso di rimodernare completamente l'architettura del suo amato pargoletto: nulla più apparirà all'ormai obsoleto standard EIDE, ma grazie a un nuovo velocissimo controller, tutto il computer potrà avvalersi dell'architettura SCSI. E secondo voi per quale ragione? "E' più veloooooeeee!". Finalmente il nostro bel Pastore potrà creare dal nulla il CD d'immagini porno "pastor-approved" che sognava da una vita! Pensate, si è comprato il masterizzatore solo per quello!!! Se per caso doveste incontrare un tipo con la bava e un occhio più largo dell'altro, che cerca di rifilarvi la sua esclusiva collezione di "primissimi piani" (immaginate voi di che cosa), mandate pure a quel paese senza pensarci due volte: su Internet si trova sicuramente di meglio...

- \* 2 processori Pentium Pro 200 MHz.
- Scheda madre MicroStar multiprocessore per Pentium Pro con bordino nero indelebile.
- \* 128 MB di EDO RAM in 4 banchi da 32MB con bordini neri indelebili.
- \* Controller Adaptec Ultra Wide SCSI con bordino nero indelebile.
- \* Hard Disk Ultra Wide SCSI da 4,3GB.
- \* CD-ROM 12X Pioneer SCSI.
- \* Masterizzatore SCSI Philips con bordino nero indelebile.
- Scheda video Matrox Millennium con ben 8 MB di Windows RAM vers. Riveduta e con bordino nero indelebile.
- Scheda sonora Sound Blaster 16 PnP con bordino nero indelebile.
- Modem fax/voice US Robotics Sportster 33.600.
- Floppy drive Sony.
- Monitor Sony da 15 pollici.
- Tastiera Mitsumi per Win 95.
- Mouse Microsoft 2.0A.
- Case ATX megatower.
- Ventolone fantozziano a sei velocità alimentato da un trasformatore esterno (che rimane sempre acceso anche a computer spento) e posizionato nella parte anteriore del case al posto dello speaker.
- Elastichini, nastri isolanti e pennarelloni colorati per decorare in modo simpatico l'interno del case.
- \* Sistema operativo installato: Windows NT 4.0, DOS e Windows 95 in tre partizioni distinte.

Vi ricordiamo che le voci astericate (\*) indicano visivamente le "new entry" del mese.

**C**ome avrete certamente notato, a meno che non usiate un vecchio 8088, ultimamente sono apparsi sui nostri computer dei simpatici bollini indicanti il risparmio energetico degli stessi. Sicuramente, vi sarete anche accorti della loro minimale utilità, visto che nessuno, tranne noi per fare i beoti, imposta lo spegnimento automatico dell'hard disk, o ancora mette il salvaschermo che manda il monitor in stand-by... Così noi di BovaByte, sempre pronti a venire in aiuto dei nostri amati lettori, abbiamo analizzato a fondo il problema del risparmio energetico per farvi effettivamente risparmiare corrente preservando nel contempo i delicati equilibri ecologici dell'Ambiente. L'idea di fondo è che il computer può essere tranquillamente usato in luogo di diversi piccoli (ma non per questo meno succhiawatt) elettrodomestici.

- 1) CLIMATIZZAZIONE DELL'AMBIENTE  
 A ben vedere, la ventola del trasformatore può essere usata per variare la temperatura dell'ambiente circostante. Inutile quindi succhiare tanta energia con dei costosissimi condizionatori, basta infatti tenere aperto il case del computer e rivolgerlo col tergo verso di voi: la ventola in questione, infatti, saprà allietare con il suo frescolino le calde giornate estive. E d'inverno? Ma è semplice! Basterà overclocchare il computer per ottenere della comoda aria calda.
- 2) ILLUMINAZIONE  
 Inutile comprare neon, lampadine o costosissimi faretti: un bel monitor acceso (possibilmente sulla pagina bianca di Word), soprattutto se di grandi dimensioni, può tranquillamente illuminare tutta la stanza.
- 3) ASCIUGACAPELLI  
 Basterà usare il "climatizzatore" di prima per disporre anche di un comodo phon da viaggio.
- 4) MESSA IN MOTO  
 Inutile cambiare la batteria della macchina: quando questa raggiungerà i verdi pascoli di Manità, sarà sufficiente collegare all'automobile la batteria del computer portatile, e pregare in tutte le lingue che s'accenda. Molto utile anche per diventare poliglotti.
- 5) ESECUZIONI MUSICALI  
 Perché accendere anche lo stereo, quando tutti sappiamo che si possono ascoltare i CD direttamente col lettore CD-ROM? (Scusa Paolo, ma questo è un consiglio intelligente!!! NdD) (Scusa, ma non sono riuscito a trattenermi... NdP).
- 6) RIFLESSIONI  
 Quando uno specchio si rompe, sono sette anni di sfiga. E allora, perché comprare uno specchio, quando è possibile rimirarsi nello schermo dormiente di un monitor spento? I migliori risultati si otterranno con un modello flat-screen.



## L'Angolo del Pastore L'EMULO DI ITRI C'è pure chi mi imitaaaaa

**Q**uando l'ho visto non ci potevo nemmeno creedeereeeee, eppure è veroooo, ormai sono diventato una staaaar, un mito, un personaggio importante, nemmeno Bill Gates riuscirà più a fermarmiiii (SBONK! NdBovas). Beh, stavo dicendo, qualche giorno fa Davide Manzi mi ha spedito queste simpatiche fotografieeee, in cui appare lui stesso medesimo affiancato da un certo Claudio Capuano, un uomo un miitoooooooooooo. Guadatelò, quanto fascino maschio si erge dalla sua espressioooooe, e poi è veramente un esperto: guardate come porta fieramente la sua pecorellaaaa, quasi meglio del Pastore originaaaleeee! Ma no, cosa dico, in fondo il migliore resto sempre looooo, nessuno potrà mai eguagliarmi, beeeeee! loooooooooooooooooooooo! (ARISBONK! NdBovas).





**Finiamola di deambulare paciosi con le fette biscottate sugli occhi**

# L'I.A.D. ESISTE!

Grazie a BovaByte crolla un altro tabù

**E**bbene sì, per il mondo informatico sarebbe stato certamente più comodo un complice silenzio, ma noi di BovaByte ci siamo sempre battuti strenuamente per una stampa libera e veritiera, che non fosse mai condizionata da tornaconti personali o secondi fini. In effetti, abbiamo provato a chiudere gli occhi, ma, vergognandoci di noi stessi come ladri di verità, abbiamo deciso di confessare, per la prima volta nel mondo dell'Informatica, le vere colpe e le vere responsabilità a cui s'incorre collegandosi a quel maledetto aggeggio infernale che tutti chiamiamo 'Internet', ma che forse sarebbe meglio chiamare 'INFERNET', luogo di perdizione ove le umane menti vengono accarezzate e titillate dalle più meschine tentazioni. E che per questo genera dipendenza psicologica (ma anche fisica, come vedrete). Basta dunque schernire chi sa fare il proprio lavoro meglio di noi, finiamola una buona volta di prendere in giro gli psicologi e i giornalisti, perché loro svolgono i loro compiti per il nostro bene, mentre noi, punti sul vivo nelle nostre più infime debolezze, siamo sempre pronti a smentire ogni cosa. Apriamo dunque gli occhi, rimuovendo la patina di marmellata che copriva le fette biscottate di cui sopra, e illustriamo senza timore di smentita i risultati delle nostre più recenti ricerche. Per comodità, abbiamo deciso di seguire il filo logico di un articolo originale apparso per la prima volta sul Messaggero qualche mese fa, documentando in maniera assolutamente inequivocabile ogni singolo punto, soffermandoci con tenacia sui sintomi dell'IAD, l'Internet Addiction Disorder, una malattia **REALMENTE ESISTENTE** e dannatamente pericolosa...

senza muovere parte del corpo alcuna (che non siano le dita, come vedremo in seguito). I degenti nella foto, testimoniano in maniera assolutamente inequivocabile quanto appena detto.  
**SOLUZIONE IDONEA:** dieci litri di camomilla al giorno levano l'ansia e l'agitazione psicomotoria di turno.



"PENSIERI OSSESSIVI SU INTERNET"

Inutile riporre un qualsiasi barlume di speranza per una miracolosa guarigione: l'internauta alienato è ormai giunto a uno stadio talmente allucinato da non pensare più a **NIENT'ALTRO** che non sia in formato

HTML. Parla con gli altri solo via IRC, intrattiene rapporti umani soltanto per teleconferenza, non usa più il telefono se non per chiamare il proprio provider, grazie all'impiego di un modem collegato direttamente con il cervello.

**SOLUZIONE IDONEA:** upgrade totale del cervello.

"VOLONTARIO O INVOLONTARIO MOVIMENTO DELLE DITA (tipo tastiera)"

Nella foto, un caso terminale d'IAD, in cui il sintomo di cui sopra è estremizzato ai massimi livelli: questa manco più si limita a muovere le dita, ma si porta addirittura dietro la tastiera!!!

**SOLUZIONE IDONEA:** sostituzione della cara vecchia tastiera con una Microsoft Natural Keyboard, vedrete che dopo un paio di secondi il malato d'IAD reagirà rigettando qualsiasi tipo di contatto tra polpastrelli e tasti di plastica...



"CHI PASSA TANTE ORE AL COMPUTER DENUNCIA GRAVI DIFFICOLTA' A RAPPORTARSI CON LA REALTA' CHE LO CIRCONDA"

Come si può notare, i due soggetti presi in esame presentano gravi disfunzioni percettive, non so se ve ne siete accorti, ma non sanno più stare coi piedi per terra. Si noti anche l'ombra dei tipi in questione: è perfettamente ovale, come ovali sono le ombre dei personaggi dei videogiochi.

**SOLUZIONI IDONEE:** indossare unicamente gli scarponi con le zeppe che vanno tanto di

moda ultimamente tra i grattoni, e smetterla una buona volta di sfidarsi in multiplayer su Internet.



"BISOGNO DI AUMENTARE IL TEMPO SPESO SU INTERNET"

Ecco un caso visibilmente terminale: questi vanno addirittura a comprare l'Internet al supermercato!!! Probabilmente perché il tempo SPESO on-line non è mai abbastanza...

**SOLUZIONE IDONEA:** convincere tutti i supermercati della zona a eliminare tutti i carrelli.



"ANSIA e AGITAZIONE PSICOMOTORIA"

Inevitabilmente, ogni malato d'IAD che si rispetti non può non manifestare attacchi di ansia e agitazione psicomotoria, dovute alle troppe ore passate davanti allo schermo



"FANTASIE O SOGNI SU QUESTIONI LEGATE AD INTERNET e DESIDERI DI ONNIPOTENZA"

Altro che Clark Kent e il Daily Planet, questo malato in fase conclusiva non fa nient'altro che dormire, sognando di vestire i superpanni di nientemeno che Capitan Netscape, il paladino degli applet JAVA che lotta contro i cookies, che salverà i canali di IRC dai takeover, che riporterà

l'ordine nei newsgroup più disordinati e che percuoterà senza pietà chi non legge Zzap! ([www.xenia.it/zzap/](http://www.xenia.it/zzap/), per la serie non facciamoci pubblicità... NdBovas).

**SOLUZIONE IDONEA:** 10 Kg di Kryptonite.



# CONSOLEMANIA

Giunge per tutti il momento in cui bisogna voltare pagina, lasciarsi alle spalle tutto quello che si è fatto, e guardare avanti. Io non lo volevo fare, ma una certa cartolina mi ha obbligato a presentarmi a Viterbo il primo settembre per svolgere il servizio di leva. E' decisamente difficile che io parli da persona normale e non da deficiente, ma una notizia come questa mi ha veramente tolto la terra da sotto i piedi; come ho già detto su ConsoleMania, difficilmente mi farò rileggere su queste pagine anche dopo il servizio di leva; un futuro di tutt'altro genere mi attende, ma quello che mi avete dato voi lettori, non lo avrò mai da nessun'altra occupazione. Vi ringrazio e ritorno dall'altra parte della rivista, quella che occupavo prima di diventare redattore e che in effetti mi stava un po' stretta. Vorrà dire che mi farò piccolo io.

Raffaele Sogni

## BUBBLE BOBBLE 2 per PlayStation

La saga dei due draghetti che ammazzano i loro nemici sputandogli addosso continua e, incredibile, dopo anni che ne sentiamo parlare siamo arrivati appena al secondo episodio. Ma come, e gli altri? Quali altri, io non ho visto niente, tu hai visto qualcosa? No, perché, c'era qualcosa da vedere? Mah, forse, ma cosa? Ma cosa cosa? Ma di cosa stiamo parlando?



E' proprio questo il secondo problema del mondo: che non ci si capisce. Il primo è sicuramente la mia schizofrenia fulminante. Ad ogni modo, i precedenti episodi che vedevano come protagonisti Bub e Bob li conosco pure il Bossetti, quindi: sorvoliamo; quello che invece sicuramente vi preme sapere è se il gioco merita di essere acquistato o meno. Scusate, sono le due e venti e me ne vado a vedere Star Trek, se dopo ne avrò voglia ci rivedremo, altrimenti a domani.

Ovviamente dopo Star Trek me ne sono andato a dormire... è ora che mi adegui ad orari più decenti, visto che tra breve dovrò svegliarmi la mattina presto e non alle due come accade ora (anche se bisogna ammettere che andando a dormire alle cinque, alla fine non me la sciallo più di tanto). Tornando ai due draghetti sputasaliva, secondo me il gioco merita (l'appretta con la manica... questa la capiranno in tre).



## PUYO PUYO SUN per Saturn

Spesse volte, quando rimango da solo nella mia stanza, mi capita di soffermarmi a guardare il cielo, di contare le stelle (che solo ieri mi hanno detto che porta una sfiga enorme) e pensare: "Chissà, forse di notte si riescono a contare meglio."

Ecco, tutto questo (che non c'entra niente) per introdurre Puyo Puyo Sun, uno dei giochi che maggiormente spopolarono qualche anno fa, e probabilmente l'unico gioco in cui Max poteva evitare di perdere un sacco di soldi scommettendo sulla sua vittoria (con MicroMachines V3 mi sono fatto la Jacuzzi in camera grazie a lui); certo, ora noi stiamo giocando all'evoluzione del genere che si chiama Super Puzzle Fighter, ma non divaghiamo. (Un attimo che rileggo perché mi sono perso...). Molto bene, Puyo Puyo è un titolo molto bello, molto simpatico, molto colorato e molto perverso... ehm, convertito; convertito a tal punto che alla Sega non si sono accorti che questo gioco è già uscito per Saturn, solo che gli mancava la parola Sun dopo il nome. In effetti, a guardare bene, le innovazioni apportate sono state così poche, che sinceramente non potrebbero che deludere gli utenti che già possiedono la vecchia versione. Visto comunque che sono buono, ho deciso di non dire le migliori apportate, così avrete almeno quel quarto d'ora di eccitazione scoprendole.



## PARAPPA THE RAPPER per PlayStation

Chi l'ha detto che i cani non possono essere imbecilli come gli uomini? Nessuno, e infatti i programmatori di una famosa casa di software giapponese (scrivere il suo nome ma non me lo ricordo, comunque fa lo stesso) hanno deciso di produrre uno dei giochi più fuori di testa degli ultimi anni. La cosa bella, poi, è che Parappa the Pappa (no, scusate quello



è il nome di una famosa magnaccia di viale Zara), dicevo, Parappa the Rapper, non è il solito gioco magari con uno stile grafico diverso dal solito, ma che in sostanza propone sempre la solita minestra (ovviamente quella del Casale); no, qui le cose si fanno serie, infatti questo titolo è proprio tutto, ma tutto scemo: nella grafica e, soprattutto, per quello che bisognerà fare. Di solito lo ometto (una persona piccola) perché non frega mai niente a nessuno, ma 'sta volta me ne frego io che non ve ne frega; ebbene, in sostanza si tratta di un gioco di abilità: bisogna, grazie a particolari combinazioni di tasti, riuscire a stare dietro al maestro rapper che vi precede. Il tutto è accompagnato da sequenze animate al limite della malattia mentale, ma garantisco che ci si scompiscia (basta usare i pannolini dei vecchi) dalle risate.



## MRC per Ultra 64

I giochi di corsa mi fanno sempre venire in mente quel fattaccio che mi capitò molti anni fa; io ero innamorato di una ragazza bellissima, lei sembrava interessata, e un giorno mi disse addirittura che voleva quello che avevo tra le gambe... quella grandissima ladra mi rubò il motorino la sera stessa. In effetti sono avvenimenti che fanno riflettere; specie se vengono in mente quando si è davanti a uno specchio. Giungendo all'incredibile gioco per Nintendo 64 che sono qui (anzi, zio Paperino) a presentare, diciamo che a



parer mio il gioiellino Nintendo può sicuramente sfoggiare qualcosa di meglio; nonostante tutto, però, devo ammettere di essermi divertito con questo allegro passatempo. Ad ogni modo, come al solito la versione ufficiale uscirà nei negozi fra una cifra di tempo, ma io so già tutto e ve lo dico. Anzi no.

### HEXEN per Nintendo 64

Subito dopo aver sfornato Doom e Doom 2, alla id software decisero che potevano farsi ancora un po' di soldi con gli sparattutto, e tirarono fuori dal loro geniale cilindro Hexen. Il risultato? Che lo comprarono in molti ma piacque a pochi, e io fui tra quelli a cui non piacque. Tutta questa premessa per dire che non capisco perché abbiano fatto Hexen per Nintendo 64 e non Quake, che reputo ancora oggi il migliore del genere.



Andare in giro a sparare a esseri inermi, comunque, non ha mai dispiaciuto nessuno, quindi poco importa se l'ambientazione è fantasy o horrrrorrr (rrrabbriviamo). Diciamolo una volta per tutte: chi compra questi giochi è un maniaco represso che se potesse prenderebbe l'M60 con cui il papà va a pescare e si riverserebbe nelle strade a fare stragi su stragi. Oh là, l'ho detto, in effetti, se devo dirla tutta, l'anno scorso dopo aver giocato a Mortal Kombat, sono andato dalla mia sorellina e le ho estratto la colonna vertebrale... e lei è morta, cavolo,



ma nel video gioco poi si rinasce, e qui no? Per non parlare poi di quando vado in macchina, cavolo penso: "Toh, un pedone, se lo prendo dentro in testacoda mi danno un sacco di punti!" cavolo, io lo stiro, ma i punti non li vedo mai. Che strano. Eh, però, mi sa che sto divagando. Conclusione? Hexen è rimasto Hexen, con tutti i suoi pregi e difetti (a paper mio più difetti).

### KING THE SPIRITS 2 per Saturn

Gran calma, il Saturn se ne sta buono buono, vede il PlayStation avanzare e avere riscontri positivi ogni giorno che passa, ma attenzione, non svegliate il can che dorme sotto la panca così non piglia pesci, perché per Saturn è saltata fuori la



killer application per eccellenza, il titolo che ogni possessore di console vorrebbe nella sua softteca... (suspance) King The Spirits 2. Sconvolti eh? Lo immagino, lo immagino, e poi attenzione, questo è addirittura il seguito del gioco che fece strappare i capelli a Max; che fece galvanizzare a tal punto il Silvestri, da fargli sparpagliare con la zampetta tutta la sabbietta dei bisognini; e che fece rimanere FBS senza idiozie da sparare per ben dieci secondi. Insomma... insomma e basta.

Se però al testo qui sopra proviamo a togliere un po' di sarcasmo, mi sa che il gioco in questione non ne esce benissimo, certo, è un discreto (vebbé, quasi) giochicchio di corsa, ma la macchina Sega



può offrire Sega Rally, Daytona U.S.A. (a parer mio un gran gioco) e anche Guarda L'Albero Come Si Avvicina potrebbe essere considerato una degna alternativa... dedicato di sicuro ai possessori di Sega Saturn ma più che altro ai maniaci delle corse in auto.

### FANTASTIC FOUR per PlayStation

Che bello quando una volta trasmettevano i cartoni belli, che forza quando ci si metteva davanti alla televisione per guardare Geeg Robot D'Acciao, o Goldrake, o Mazinga. E come non ricordare le emozioni provate quando Tekkaman distruggeva a colpi di lancia le astronavi, oppure come si tremava quando in Fantaman si sentiva pronunciare la frase: "Il mondo è mio!".



Che tempi ragazzi. Fantastic Four non mi ha mai attirato particolarmente come cartone, forse perché era disegnato da cani (chi se lo ricorda l'osceno Capitan America!), e pensare che invece i fumetti sono così belli. Sta di fatto che è uscito un altro gioco ispirato a questi eroi Marvel e devo dire che un picchiaduro a scorrimento è in più con la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente non si vedeva da parecchio, parecchio tempo. Un ottimo gioco, pieno di mosse e di azione. Vivamente consigliato a chi si mette le dita nel naso come il Paolone... e va in giro a raccontarlo.



### CONCLUSIONE

Il mio ultimo CM Corner è finito, saluto tutti, ma soprattutto Max che tempo fa mi diede la possibilità di scrivere su queste gloriose pagine (anche se fu molto titubante) e FBS che più lo guardo e più mi sento intelligente, ma poi passa.

### SONIC JAM per Saturn

"Mamma, mamma, guarda sce stà Ssonic!"; "Sì, Giacomino, ma non me scassà!"; "Uhcchebello, Soonic!"; Sì Giacomì, m'ammo, ferniscela sennò ti strambol!"

"Buah, buah, sei cattiva ma', te nor vuoi bbene assonic!"; "Giacomun'gioco: tu adesso atraversi rastrada, ma coi locchi serrati, e se non ce la fai hai perso."

(CON TONO SOAVE DA NARRATORE)

Eh Sonic, quanti ricordi, ancora mi rammento quando uscì per Mega Drive, come era bello, e come correva... quante emozioni, e quanto erano gradevoli i commenti dei bambini, che davanti ai negozi esclamavano candidamente: "Mortacci, è com'er bare!"; che bei momenti. Ora, tutto questo non c'è più, ma tutti quei ragazzi che, un po' sommessamente, qualche volta si mettono a correre dopo aver rubato gli anelli alle vecchiette in metropolitana, ora potranno allenarsi sul loro bel Saturn e vivere così momenti ancor più emozionanti.

Sonic Jam, per chi non lo sapesse, è un prodotto che raccoglie tutti i passati episodi di Sonic usciti per Mega Drive; in più, però, offre una sezione (o sarebbe meglio dire una sorta di raffinata schermata delle



opzioni) in cui questo simpatico animaletto, che tutti noi abbiamo avuto modo di vedere spacciato sulle nostre strade, viene proposto in un ambiente molto simile a quello di Mario 64.

In sostanza è un gioco che non deve essere costato molto ai programmatori in termini di tempo, ma che comunque offre al vero appassionato (tipo MAO) una bella ripassata di platform canonici.

# THE Music machine

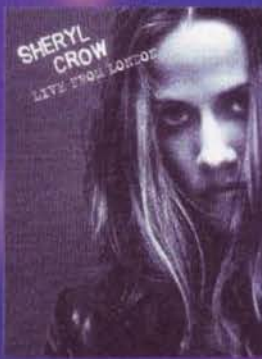
## VIDEO NOVITA'

### SPICE GIRLS - THE OFFICIAL VIDEO Vol. 1 (Virgin)

Per le Spice Girls, dopo un album da cui sono stati già estratti parecchi singoli di successo, è giunto ora il momento della prima raccolta video. Oltre ai consueti video-clip le scatenate inglesine ripercorrono e commentano in prima persona le immagini delle tappe salienti della loro grande ascesa a partire dal 1995, quando ancora erano totalmente sconosciute, fino ad arrivare ai primi mesi del 1997. Apparizioni in pubblico, trasmissioni televisive, interviste radiofoniche e tanti interessanti retroscena per chi vuol conoscere meglio le ragazze "tutte pepe". Il video nel complesso è piacevole anche se evidenzia come le Spice Girls, indubbiamente brave, siano comunque pilotate da ferree logiche di immagine imposte da discografici e manager. La versione del video rilasciata

dalla Virgin in Italia è interamente sottotitolata: niente problemi di comprensione quindi!

### Lorenzo Nutini SHERYL CROW - LIVE FROM LONDON (Polygram)



Grazie al singolo "Hun Baby Hun", Sheryl Crow si è imposta all'attenzione del pubblico che ne ha subito apprezzato il talento. Oggi possiamo vedere questa brava artista esibirsi dal vivo grazie alla registrazione di un suo concerto londinese risalente allo scorso anno. Un'ora e mezza di buon rock che piacerà particolarmente ai fruitori di musica più esigenti.

### Roberta Zampieri CAETANO VELOSO - UN CABALLERO DE FINA ESTAMPA LIVE (Polygram)

Consigliata specialmente a intenditori e appassionati del genere, questa videocassetta registrata lo scorso settembre a Rio de Janeiro fornisce una bella panoramica dal vivo di quella che è stata la carriera di Caetano Veloso, assieme a Gilberto Gil e Chico Buarque uno dei principali esponenti della musica brasiliana contemporanea.

Roberta Zampieri

## RITMI LATINI

### RICKY MARTIN - A MEDIO VIVIR (Columbia)



Il bel ventiseienne portoricano, già cantante dei famosi Menudo e attore di soap opera, tra cui General Hospital, nonché interprete del musical Les Misérables, è giunto al suo terzo fortunatissimo album. Contiene infatti "Maria" che con il suo "un, dos, tres / un pasito pa' delante, Maria / un, dos, tres / un pasito pa' atrás" ci ha tormentato di giorno e di notte, in cima alla montagna e sotto l'ombrellone, mentre cercavamo di distruggere il juke-box a picconate, oppure tentavamo la fuga in pattino... insomma ha scandito ossessivamente il ritmo della nostra estate! Le altre undici canzoni che compongono l'album sono in larga misura ballad dalla melodia struggente e dalle parole dolcissime, che in bocca a questo fustaccione biondo fanno il loro bell'effetto dirompente! Ci sono poi alcuni ballabili in stile disco latinamericano e "Somos la semilla", che recita: "siamo il seme di una nuova vita e trasformeremo ogni terra in una risata..." e risente di chiare influenze country.

### GIPSY KINGS - COMPAS

Nella musica flamenca il compás è la battuta ritmica, la cui strutturazione varia a seconda dei diversi stili, e il nuovo disco dei Gipsy Kings presenta indubbiamente delle novità ritmiche. Questi amatissimi artisti gitani ci avevano fin qui abituato alla rumba, che è il canto folklorico maggiormente usato nelle feste gitane, provocante e allegro di provenienza ispano-americana, e quindi non appartenente al ceppo flamenca originario ma assorbito (e adattato!) dal flamenca tra la fine del 1800 e l'inizio del 1900. "Compás" continua a contenere la rumba e anche alcune ballad, ma sono tre i brani che vi stupiranno e che amerete. "Solo por ti", alias "Amiwwa", è una canzone tribale, con ritornello e ritmi africani, uniti a con gitani in sottofondo. "Mira la Itana Mora" ha chiare influenze orientali; infine, "Que Si Que No" è l'adattamento del brano italiano "Funiculi Funicula" sulle strofe di una canzone gitana che si canta ai bambini e che li esorta ad amare la vita.

### FRANCISCO NAVARRO - NON STOP LATIN DAN-CE (Dig It)

Non poteva mancare nel nostro angolino di ritmi latini, sulla scia dell'estate che sta volgendo al termine, l'ennesima compilation dell'instancabile Francisco Navarro, che ci risparmia in questa sede la musica del "Ciclone", ma ripropone, fra i venti brani di questo album, il già citato "Cachete, pechito y ombligo" di cui avreste dovuto far largo utilizzo nelle notti calenti appena trascorse. Un appello: fatemi sapere se gli ancheggiamenti e accostamenti vari che vi suggerivo nel Music Machine di Maggio hanno sortito un qualche effetto, che non sia stato di natura violenta, così se come regolarsi per l'anno prossimo... che sia meglio ritornare ai vecchi balli della mattonella, magari un tantino pallosi, ma che esortavano all'approccio in maniera più elegante?

### TAWA - RITMO LOCO (IT)

Piuttosto stesso questo album d'esordio dei quattro Tawa, formati otto anni fa in quel di Buenos Aires e che fanno confluire nella loro musica le componenti più diverse, dando origine a quello che loro stessi chiamano "new latino". Purtroppo il brano di apertura, che è anche title track, non c'entra niente con tutto il resto e ne dà un'idea completamente fuorviante, a dispetto dei contenuti di un disco che è invece molto suggestivo, ma che viene scambiato per uno dei soliti ballabili latino-americani, che ultimamente tirano. L'atmosfera che si crea in tutti gli altri pezzi è invece quella che richiama il mondo dei grandi Inti Illimani, sia per le musiche ricche di flauti e percussioni, sia per le tematiche di libertà, giustizia e amore per una terra bellissima e tormentata. Non a caso, infatti, in "Latinamerica" fa capolino l'indimenticato Comandante Che Guevara (citato da Carlos Santana), che di tutti questi ideali continua ad essere il simbolo. Vi consiglio di ascoltare la mia preferita, "Flor de lena", che è uno struggente brano strumentale di grande atmosfera, che vi farà volare ad alti spicchi sulle Ande. Come omaggio all'Italia, infine, i Tawa hanno elaborato un adattamento molto gradevole di una bella canzone, "Teorema" (di Marco Ferradini), che ricorda tanti bei momenti a quelli della mia età!

Cristiana

## SPAZIO ITALIA

### VASCO ROSSI - ROCK (BMG)



Ed eccolo qua le canzoni che in assoluto preferisco e che, secondo il mio modesto parere, meglio rappresentano la storia e la carriera del buon Vasco Rossi! "Rock" infatti ripropone, con suoi più attuali, i classici che appartengono al suo glorioso passato: una panoramica della sua produzione discografica risalente agli anni '70/'80 che dovrebbe piacere a chi, proprio come me, apprezza il Vasco più giovane, aggressivo e provocatorio. Già, proprio nascente "Colpa d'Alfrado", "Dimentichiamoci questa città", "Siamo solo noi", "Ieri ho aguzzato mio figlio" e "Alibi" riporta inevitabilmente alla mente un Vasco Rossi agli esordi, o quasi... Anche "Valium" nella sua nuova veste sonora, "Sballi ravvicinati del 3° tipo" e "Asilo Republic", rimessi a nuovo grazie all'impiego di campionature, rimasterizzazioni, rimisaggi e distorsioni varie, rimangono delle gran belle canzoni, ora addirittura con una marcia in più: l'attualità delle musiche e la modernità delle strumentazioni utilizzate per realizzarle. "Anima Fragile", "Incredibile romantica", "Brava" e "Susanna" sono state anch'esse sottoposte ad un'operazione di "lifting" musicale che le ha rese più ricche e maggiormente d'impatto. Insomma un lavoro davvero certosino che fa di questo disco un prodotto particolarmente appetibile e assolutamente diverso dalle solite raccolte di successi, un album vero e proprio in cui vecchio e nuovo si fondono per dare vita a un cd da non perdere (ma che forse farà storcere il naso ai "puristi"...). Consigliatissimo!

Roberta Zampieri

## 883 - LA DURA LEGGE DEL GOL (RTD)



Essendo io uno di quei rari individui che odiano visceralmente i variegamenti sportivi notturni dei cari Mosca & soci non dovrei essere in grado di apprezzare un disco (e relativa title-track) come "La Dura Legge del Gol". E invece, mi sono ritrovato a cantucchiare tutto il CD dopo neanche tre sessioni di ascolto, mentre svolgevo un lavoro tutto sommato noialismo (sfortunatamente dal vostro amato "Shogun" il quarto album dell'"ex duo" prosegue sulla strada dell'amicizia, dei "problemi con la tipa" e simili (ma almeno non ci sono più i professori) raccontati in dieci canzoni fresche, originali e dal suono spesso curioso (come la divertente "La Regola dell'Amico" che fa molto Anni 70 - e a me ricorda anche la sigla di Trider G7). Il linguaggio utilizzato nei testi è sempre quello tipico degli 883 (e quindi bene o male quello che viene usato tutti i giorni), il modo di cantare di Max Pezzali è sempre quello (accenti spostati, "appoggi" curiosi e così via) e le musiche sono sempre accattivanti e simpatiche - insomma, questo "La Dura Legge del Gol" non rappresenta una grande svolta o una botta d'originalità, ma è senza dubbio un CD che si ascolta molto volentieri... E che cosa si potrebbe chiedere di più a un disco? Una nota particolare la merita il libretto del CD, che questa volta si presenta sotto forma di album di figurine stile Panini - un'idea veramente originale.

MA

## KAIGO - CON L'ACCENTO SULLA I (Sugar)

Dalla frizzante simpatia di un ex d.j., Donato Loisto che un bel giorno si incontra con la finezza della chitarra fusion di Gianluca Mosso, nasce la festa funky degli undici brani di "Con l'accento sulla I", il compact d'esordio di questa giovane formazione. Il disco è suonato bene, arrangiato come si deve, è uno di quei CD che ti fanno compagnia specie se hai voglia di giocare e far casino. Non manca la bravura tecnica, come in "LA LA LA", dove alla fine del brano Gianluca dimostra di essere un chitarrista di tutto rispetto, con un delicato gusto jazz (il ragazzo non per altro ha già pubblicato cinque album e ha aperto, come supporter a Roma e a Milano, i concerti del compianto Miles Davis). Ma è passando ai testi che nascono delle perplessità poiché nemmeno per un attimo le parole riescono a lasciare libero sfogo alla poesia musicale. Cercate buona musica (e non nega che qui ci sia)...ma ricordate che anche il testo deve dimostrare qualcosa.

ME

### AA.VV. - RADIO 70 (BMG)

Dopo aver attinto a piene mani dal repertorio dance anni '70, è giunto ora il momento di gettarsi a capofitto tra le canzoni italiane che hanno lasciato un segno nell'arco dell'ultimo ventennio. Ecco a voi dunque questo doppio CD molto evocativo che contiene brani storici quali "La mia banda suona il rock", mitico pezzo di Ivano Fossati, "Rimmel" di Francesco De Gregori, "Piccolo Uomo" della compianta Mia Martini, "Il Carrozone" di Renato Zero, "Pensiero Stupendo" della rediviva Patty Pravo, "Il gatto e la volpe" di Edoardo Gennaro, "la delicata" il gigante e la bambina" di Ron, l'immortale "Bella senz'anima" dell'eccellente Riccardo Cocciante e "Ricominciamo" di Adriano Pappalardo, nota anche come tormentone della scorsa edizione di "Mai dire Gol".

Roberta Zampieri

## MAO'S BOX

### MEGADETH - CRYPTIC WRITINGS (Capitol)

In "Cryptic Writings" le sonorità adottate da Mustaine, Ellefson, Menza e Friedman sono decisamente simili a quelle già ascoltate, se non addirittura uguali: la differenza fondamentale sta nelle metriche dei brani che scimmiettano vecchi successi infarciti di rumori che appartengono più ai REM di Monster che ai Megadeth, la cui peculiarità è sempre stata quella di far graffiare ogni singola nota spuntata dalle chitarre ruidive di Mustaine e Friedman, il brano di apertura, "Trust", attacca con un inserimento di archi su una maestosa batteria di Menza a scandire i secondi iniziali, mentre si prosegue con una struttura molto simile (non in velocità, questo è certo) a "Holy Wars/The Punishment Due", anche se con un incedere molto meno ponderoso. "Almost Honest" parte male ma si riscatta, anche se gli effetti usati sulle chitarre sono semplicemente orrendi. "Use The Man" è l'ennesimo tentativo di Mustaine di cercare di giustificarsi con il proprio pubblico per aver fatto uso di eroina per diversi anni: voce particolare (ancora più nasale del solito), ma la cavalcata finale è da brividi! Il disco scorre abbastanza ma soffre, gli manca quel qualcosa in più, quell'elemento percepibile solo dall'orecchio del fan affegato o dall'esperto. Meno male che dopo la mediocrissima e pallosissima "Mastermind" trova spazio una sgroppata nel punk tanto caro ai Megadeth con richiami all'utopica anarchia: "The Disintegrators" è un vero e proprio gioiello e decisamente più nel Megadeth-Style. Il disco va spegnendosi lentamente senza troppi sussulti ("I'll get Even", "Sin", "A Secret Place"), ma riparte un po' più grintosamente con "Have Cool Will Travel" con un tritico finale decisamente interessante composto da "She-Wolf", "Vortex", e "FFF", tre canzoni imperiose, adrenaliniche e tecnicamente di buon livello. La palma di miglior brano del disco, insieme a "Trust", va sicuramente a "Vortex", capolavoro di tecnica minuziosa e seguito ideale dalla leggendaria di "Tornado Of Souls", con un controttempo finale (cinque cambi di tempo sulle stesse note!!!) da pelle d'oca. E adesso aspettiamo come al solito l'esibizione live, nella quale i nostri hanno sempre dato sfoggio di grande personalità e adrenalina da vendere.

### BRUCE DICKINSON - ACCIDENT OF BIRTH (Raw Power/Castle Communication)

Chi non muore si rivede eh, Bruce? Libri e band alternative: tutti questi progetti ti hanno fatto dimenticare un passato glorioso negli Iron Maiden lasciandoci in balia di Blaze Bailey. No Bruce, così non si fa... E i capelli? Dove diavolo li hai messi i capelli? A trentanove anni suonati hai deciso di mettere la testa a posto? E hai ancora dischi metal? Bravo Bruce, bravo! Ti sembra il caso di metterti ancora a giocare con quei quacconi del Tribe Of Gypsies con cui hai registrato l'ormai vetusto "Balls To Picasso"? E di chiamare il tuo amico, anche lui ex-Maiden, Adrian Smith per fargli suonare tre brani? Bravo Bruce, continua così... Ti pare poi il caso di andare a pescare a piene mani dagli Iron con brani come "Taking The Queen" (già che c'eri potevi farla cantare a Paul Di Anno!), "Road To Hell" e "Accident Of Birth"? Insomma, un disco metal nel 1997? Eresia! Il metal non esiste più, lo fate solo tu e quattro gatti sperduti nel globo. Ma siamo matti? Nell'era della musica elettronica riproporre la tua voce da banshee su cavalcate che andavano bene vent'anni fa? E le ballad strappalacrime come "Arc Of Space"? Ti sei abituato troppo bene con "Tears Of The Dragon": credi di pescare un altro jolly? Bravo Bruce, proprio bravo... Pensi di riconquistare il tuo pubblico con un album così ruffiano, diretto e senza troppi fronzoli? Bravo Bruce, hai capito tutto della vita: ce l'hai fatta.

MAO



## LE RECENSIONI

### MUSIC.NET a cura de IL BAMBINO MAO

A partire da questo numero - grazie al genio creativo del sottoscritto e al generoso benestare della Roby - abbiamo pensato di introdurre quest'angolo dedicato a chi ama la musica e allo stesso tempo il World Wide Web. Un promemoria, un vademecum, un memorandum: chiamatelo come volete, ci auguriamo che l'idea di segnalarvi i siti a tema ogni mese vi piaccia... Buona navigazione!

### MEGADETH

La recensione di Cryptic Writings la trovate proprio all'interno di queste pagine e quindi non mi dilungo oltre. Sin dal lontano 1993, i Megadeth sono una delle poche band a possedere il proprio sito ufficiale in Welcome To Megadeth, Arizona (<http://hollywoodandvine.com/megadeth>) che dopo un periodo di assenza torna finalmente più ricco che mai. Qui si possono trovare un sacco di informazioni sulla band di Dave Mustain, la possibilità di spedire cartoline elettroniche agli amici e di visionare il video della nuova Trust e di vecchi successi come A Tout Le Monde (nel video censurato da MTV), Tomado Of Souls, Reckoning Day e tanti altri. Se siete equipaggiati con il plug-in Real Player, tanto meglio: potrete partecipare a concerti e conferenze stampa del gruppo in tempo reale, sempre che abbiate una connessione veloce... A prescindere da Megadeth, Arizona e altri siti degni di essere nominati sono tutti quelli iscritti alla Megadeth Web Ring, una sorta di catena alla quale sono linkati tutte le pagine riguardanti il gruppo: foto, testi e un sacco di informazioni vi attendono all'indirizzo (<http://www.demtrip.simplenet.com/megaring.html>).

Al sito <http://www.rathead.com/megadeth/music.html> invece, troverete tantissime sorprese come brani inediti (mai sentiti parlare di One Thing, Crown Of Worms, New World Order e These Boots?) SCARICABILI direttamente e ascoltabili grazie a programmi come WinAmp (<http://winamp.lh.net/getit.html>) che decodificano la compressione MPEG 3, usata per ottenere una qualità simile al CD ma occupando meno spazio di un campionamento Wav a 44.100 Mhz.

### BRUCE DICKINSON

Il materiale sul web di Bruce Dickinson solista non è moltissimo e le poche informazioni presenti sono quasi tutte aggiornate all'uscita di Skunkworks, risalente a più di un anno fa. Comunque, per una breve biografia dell'ex vocalist dei Maiden visitate l'indirizzo <http://www.cs.tufts.edu/~stratton/maiden/bruce/bruce.html>. Molto più completo invece, Mind On Music, un database musicale completissimo (comprende anche la recensione di Accident Of Birth e una breve biografia) all'indirizzo <http://www.cs.uit.no/Music/>. Il sito ufficiale lo trovate invece all'URL <http://www.bruce dickinson.com>, che oltre alle solite sezioni informative (la band, le date del tour e così via...), propone anche una chat in cui i navigatori possono scambiarsi pareri e opinioni sul lavoro del buon vecchio Bruce.

### GIpsy KINGS

I tormentoni andalusi tornano come di consueto ogni estate e con loro i Gypsy Kings, che tra le vane Volare e Bamboleo hanno cominciato pure a starmi antipatici. Se siete dei fan sfegatati invece, andatevi a fare un giro al sito ufficiale (<http://www.gipsykings.com/DEFAULT.HTML>): troverete biografie, foto (che bellezza...) e tutto quello che un vero GypsyManiac dovrebbe possedere... Una chitarra, forse?



### VASCO ROSSI

Non ho ancora avuto occasione di ascoltare il nuovo singolo Valium 97 (ma sono tuttavia scettico su questo genere di operazioni...). Comunque sia, chiunque volesse ottenere maggiori informazioni su Vasco, le date dei concerti e, soprattutto, ascoltare "sta benedetta Valium 97" (grazie al sempre più provvidenziale Real Player), potrà farlo collegandosi all'indirizzo <http://www.crip.it/vasco/index.html>.

### SHERYL CROW

Il sito più importante e forse anche il migliore è lo Sheryl Crow Website ubicato all'<http://www.asiaonline.net/hk/~paulhk/sheryl/main.html>. Visto che la mole di materiale è davvero tantissima (foto, canzoni e via dicendo), il sito è mirrorato anche in Europa e America per garantire agli utenti di tutto il mondo di potere accedere rapidamente alla "libreria" virtuale dedicata alla sensibilissima cantautrice. L'alternativa: (<http://chris.simplenet.com/sherylcrow.html>)

### APOLLO 440

Probabilmente se Raw Power non avesse ottenuto il successo che ha avuto, gli Apollo 440, che più di una volta ho visto catalogati con l'etichetta di "acid jazz", forse sarebbero stati destinati al limbo del successo mancato. Ma così non è stato e se volete saperne di più vi conviene visitare il sito all'indirizzo

<http://www.quarks.co.uk/frank/home/apollo>: vi attendono un sacco di immagini, date del tour e tutte le informazioni che desiderate. In alternativa, potete provare il sito ufficiale, molto spesso però, è risultato offline: comunque tentare l'URL <http://www.apollo440.com> non vi costa nulla...

### THE PRODIGY

Se ancora non avete ascoltato The Fat Of The Land uscite e compratelo, altrimenti potrete sempre comprarvi Wipeout 2097 e ascoltare la sola Firestarter, oltretutto in versione strumentale, che non è la stessa cosa. Comunque sia, il più bel sito che ho potuto vedere, in mancanza di uno ufficiale, è ubicato all'indirizzo <http://www.lysator.liu.se/~eribr/prodigy/>, ripetto direttamente dai bookmarks di quel grassone di TMB. E scusate se è poco.

### SPICE GIRLS

Incredibile il numero di siti dedicate alle cinque ragazze britanniche e sinceramente non saprei proprio dove orientarsi: tra tutte quelle girate però, non posso esimermi dal segnalare la pagina dedicata esclusivamente a Geri Halliwell e ubicata all'indirizzo <http://www.wn.fi/casper/>. La cosa bella della pagina di Geri è che presenta una sezione dedicata ai nudi, la stragrande maggioranza dei quali non si sono mai visti. Se invece apprezzate le Spice Girls più per il loro talento canoro che per le loro avvenenti forme, allora vi conviene rivolgermi altrove, per esempio allo Spice Girls @ the Spice Schek (<http://spicegirls.ukonline.co.uk>), oppure alla Spice Girls Information Page (<http://chris.simplenet.com/spicegirls.html>).



## TGM IN DISCOTECA



Diversi nuovi arrivi per quanto riguarda la Raveology, leader nel settore della musica da discoteca, almeno in quello non propriamente commerciale (leggasi trance, hardcore & gabber). Partiamo da ben tre 45 giri etichettati D. Boy Black Label, in cui la violenza della gabber si unisce all'energia più pura della hardcore dando origine a diversi remix e arrangiamenti di brani più o meno inediti. Abbiamo quindi Placid K e il Dark Raver che ci propongono il loro MC Rage - Rave Machine "Party Mixes", un riarrangiamento in chiave gabber, abbastanza vario, dell'originale brano scritto appunto da Mc Rage (l'autore del mitico Fuck Macarena): spicca la versione "1000% intelligent" del Dark Raver come sempre all'altezza delle aspettative. Seguono poi a ruota i Sistem 3 col loro Trilogy, contenente due remix di Devil Inside e la gabberissima From Hell, e, dulcis in fundo, i Ravemaster (Chris & Da.ve) che si sono rivelati senza dubbio i migliori raver targati D.Boy, con un 45 che tutti gli amanti di questa musica non si possono assolutamente lasciar scappare: "Can you take it?". I brani sono 4, uno più violento dell'altro ma, nonostante questo, mai eccessivi e stancanti. Bustin'Blaze, Basslam!, Alee Siva Fall e, naturalmente, Can U take it hanno dei toni che variano dalla gabber vera e propria a qualcosa che si trova a metà strada tra la industrial e la techno-gabber (un termine coniato al volo ma azzeccato, almeno a mio parere)... davvero riusciti! Sotto etichetta Italian Steel ecco invece due LP che rispondono ai nomi di Twisterical Scream e The Project (by Hi Velocity & The Object). Per il primo, fondamentalmente hardcore, devo dire che i quattro brani (Scream e We wanna be different remixati due volte) non sono affatto male, anche se sinceramente mi aspettavo qualcosa di più. Per quanto concerne il secondo 45 invece, devo dire che solo il primo brano (Rama Jama, melodia hard-trance) se la cava, purtroppo Does Stop mi è parso un po' troppo ripetitivo e, scusate l'offesa, commerciale. Salutai dai Thunderdome!

FBS

## SPAZIO LIVE

### LIGABUE - 29/6/97 Milano, San Siro - IL BAR MARIO E' APERTO...

...e dopo degli ottimi aperitivi (il più apprezzato dei quali è stato offerto dai Negrita) propone un grande cocktail i cui ingredienti vengono sapientemente dosati nell'arco di due ore abbondanti di esibizione. Mario compare per primo sul palco e attacca la spina della corrente dando il via allo spettacolo. Partenza subito alla grande con un elicottero che riversa sullo stadio centinaia di occhiali di cartone simili a quelli indossati dal Liga che sta aprendo le danze con "Buon compleanno Elvis". Lo spettacolo si snoda poi in una perfetta alternanza di ritmi e momenti scenografici come la sosta al bancone del bar (raggiunto in bicicletta) dove Mario attende Liga e i suoi per bere qualcosa insieme, passando poi per un'escursione su una piattaforma posta dalla parte opposta dello stadio (dove Liga propone alcuni pezzi, tra cui "Non dovete badare al cantante", accompagnandosi da solo con la chitarra), mentre su due enormi "televisioni" gonfiabili comparsi ai lati del palco appaiono scritte e immagini. Ma oltre al contorno moltissima sostanza (fatta di musica che entra nel cuore, di parole che arrivano al cervello, di tanto sudore, il pubblico dimostra tutto il suo gradimento scendendo il tempo, ballando, saltando e cantando a lu-

me degli immancabili accendini. Gli avventori del bar sono scatenatissimi e non risparmiano interminabili ovazioni soprattutto per pezzi come "Lambrusco e pop corn", "Viva", "I ragazzi sono in giro", "Vivo o morto X" e soprattutto quando arriva il momento di "Certe notti" canzone che ha consacrato Ligabue al grande pubblico. In un entusiasmo sempre crescente l'orario di chiusura si avvicina inesorabilmente e viene annunciato con "A che ora è la fine del mondo?". A questo punto Luciano lascia il palco e come da copione viene chiamato a gran voce da tutti i presenti e, dopo essersi fatto desiderare un pochino, propone una prima gustosa appendice. Dopo un'altra breve pausa eccolo pronto per l'attesissimo gran finale, manca ancora una grandissima hit del suo repertorio e il pubblico lo sa, infatti ecco la ciliegina sulla torta che fa tremare San Siro: tutti insieme a saltare con Liga cantando "Balliamo sul mondo". A questo punto è arrivato il momento di congedarsi veramente con una versione a cappella di "Sogni di rock & roll", mentre Mario torna sul palco per staccare la spina. Il bar Mario per quest'anno ha chiuso ma niente paura, perché come dice Liga "tanto Mario riapre prima o poi"!!!

Manuel Auletta

## TMB-SIDE

### PRODIGY - THE FAT OF THE LAND (RTD)

L'inizio e la fine, la fine e l'inizio. Un attesa che sembrava eterna, finalmente rivelata a noi miseri umani, su una Terra che ormai non ci appartiene (forse è per questo che stiamo avviandoci a colonizzare Marte...). Delirio da post-ascolto di questo "The fat of the Land", un album che consacra definitivamente i Prodigy, maestri della dance che non è dance, della musica che non è musica. Rock, funk, chill-out, drum'n'bass e schegge di ogni genere possibile e immaginabile si fondono in un'unica esplosione energetica, un'onda sismica devastante che ha permesso la nascita di brani che rimarranno nella storia: "Firestarter" non ha bisogno di presentazioni, essendo stato eletto a paladino di quest'epoca contraddittoria. Ma "The fat of the Land" è anche una pura scarica di adrenalina, che va vissuta da cima a fondo, attimo per attimo, da "Smack my bitch up" a "Fuel my fire". Spalancate i vostri cuori con "Narayan", urlate al mondo la vostra rabbia con "Serial Thrilla" e scatenate i vostri istinti con "Breathe". Non fatevi incatenare dalle imposizioni e gettatevi a occhi aperti in questa che può essere definita una totale esperienza auditiva. Fate sì che diventi il vostro credo, assaggiatelo anche voi "il grasso della terra", ma fate attenzione! Potreste diventarne dipendenti...

### APOLLO 440 - ELECTRO GLIDE IN BLUE (Sony)

L'album degli Apollo 440 è davvero una rivelazione continua e costante, come se una sottile ma ben percepibile linea elettrica lo attraversasse e a tratti decidesse di farci provare la sua incredibile potenza. E' facile iniziare a volare quando si parte con un brano quasi new-age come "Stealth Overture"... Si prende quota velocemente, ma poi sul più bello si inizia a ballare (in tutti i sensi) con "An't talkin' bout dub", palpabile dimostrazione di forza degli Apollo 440, che già da qualche tempo ci stanno stuzzicando con il loro nuovo singolo, "Raw Power". E' comunque davvero difficile riuscire a racchiudere in una definizione questo album, i cui brani, primo fra tutti il bellissimo "Electro Glide in Blue", sembrano continuamente spostarsi da un genere all'altro, in una specie di esplorazione definitiva del jazz, del funk, della dance music e di tutto quel che c'è. Pare di trovarsi su una highway americana, piena di corsie che agli Apollo 440 sembrano stare addirittura strette. Come evitare di essere rapiti dalle note di "Vanishing Point"? Come non fare a saltare da una parte all'altra della stanza con il sound di "Carrera Rapida" (che presto farà parte di Rapid Racer, un velocissimo gioco per PlayStation letalmente bello)? Come non rimanere coinvolti dalla struggente "Pain in any language"? Ce n'è davvero per tutti credetemi. Un grande CD insomma, forse più particolare di tanti altri, ma sicuramente in grado di accontentare anche i palati più raffinati.

TMB

## I CONCERTI

### 883 - OTTO OTTO TOUR '97

10/10 Montichiari  
11/10 Udine  
13/10 Modena  
14/10 Roma  
16/10 Reggio Calabria  
18/10 Marsala  
19/10 Acireale  
21/10 Napoli  
22/10 Bari  
24/10 Parma  
25/10 Torino  
26/10 Milano  
28/10 Bergamo  
30/10 Cantù  
31/10 Genova

Per informazioni: Trident Agency  
(Tel. 02/760851)

### PHIL COLLINS

9/10 Milano - Forum  
6/10 Dubai - Forum

### TIMORIA

10/9 Reggio Emilia - Festa Unità  
12/9 Casalromano (MN)  
Raduno FANS NOMADI  
31/9 Milano - Sonoria  
Per informazioni: Barley Arts (Tel. 02/7609400)

### LA CRUS

19/9 Rimini - Velvet  
MASSIMO VOLUME  
18/9 Reggio Emilia - Festa Unità  
SUBSONICA

27/9 Castelfranco di Sotto (PI) - Easy Rider

### ESTRA

14/9 Bologna - Festa Unità  
Per informazioni: ESSE MUSICA (Tel. 02/3451421)

Roberta Zampieri

**Bentornati. Chiusa la parentesi vacanze, si apre una stagione d'oro per il cinema fantastico e d'azione. Siete pronti?**

Andrea Fattori

## Il Mondo Perduto - Jurassic Park 2

Inutile chiedere se ricordate il primo capitolo di questa incredibile storia, poiché le cifre parlano chiaro: probabilmente soltanto alcuni abitanti della Foresta Amazzonica si sono persi Jurassic Park. Più interessante a chiedervi cosa ne pensate, poiché i pareri al riguardo sono diametralmente opposti. Per molti - i più - si è trattato di un vero capolavoro, una pietra miliare del cinema, altri non sono neppure riusciti a vederlo fino in fondo. Non è certo raro che capitino cose di questo genere, ma con Jurassic Park - più che con qualsiasi altro film - tutto dipende da ciò che vi aspettavate: un'incredibile rassegna di effetti speciali, con dinosauri credibili e azione serrata? Bene, allora siete tra quelli che hanno amato il film. Volevate una storia coerente e ben sviluppata, una sceneggiatura capace di trascendere le spettacolari immagini? Siete, avete sbagliato film. Tutto questo per dire che nel sequel di Jurassic Park - Il Mondo Perduto - questi elementi sono ancora più accentuati: effetti se possibile ancora più incredibili, bilanciati da una storia che manca in coerenza. Insomma, parliamoci chiaro: Il Mondo Perduto è un film da vedere, e da vedere assolutamente al cinema, ma siate pronti a prenderlo con lo spirito giusto (e di spirito ce ne vuole davvero tanto, fidatevi... lo non sono riuscito a rimanere in sala fino alla fine, abbandonando dopo il primo tempo - incredulo del fatto che Spielberg avesse potuto firmare una pellicola del genere, NdMax).

Detto questo, passiamo alla storia, che abbandona qualsiasi pretesa di mistero in favore della più pura azione. Ormai sappiamo tutti che i dinosauri ci sono, quindi è inutile girarci intorno. Fatto sta che il buon Hammond (l'eccentrico miliardario del primo film, responsabile di tutto quanto) non ha distrutto tutte le

riserve "accorte" di rettilini jurassic. Un'intera isola, infatti, è stata ridotta a parco naturale per dinosauri, e qui questi colossali animali vivono in assoluta libertà, senza foci di provvidenza né sistemi di sicurezza. L'avidità umana, ancora una volta, è il fattore scatenante, e una prima squadra di "ricerca" si getta sulle orme dei dinosauri per motivi puramente venali. La seconda squadra, quella dei buoni, dovrà invece riuscire a trovare tra la privacy dei dinosauri, tra la pellaccia dei membri del primo gruppo.

Tra gli interpreti, oltre ai dinosauri, veri protagonisti del film, spicca Jeff Goldblum, definitivamente consacrato all'Olimpo di Hollywood dal primo Jurassic Park e da Independence Day (del quale potrebbe interpretare il ruolo). Ancora nei panni del castologo Ian Malcolm, trascinato in questa nuova avventura dalla presenza della propria figlia, Goldblum si è dichiarato felice di aver avuto la possibilità di lavorare ancora con Spielberg, soprattutto nel seguito di un film che tanto gli aveva dato.

Spielberg naturalmente alla regia, sceneggiatura di Crichton ed effetti speciali della Industrial Light & Magic. Cos'altro dire? Andate a vederlo, per amore dei dinosauri.



## VULCANO

Il signore gradisce una catastrofe? Eccone una calda calda per lei, appena sfornata dalle viscere della terra.

Immaginate una tranquilla giornata a Los Angeles, con il traffico, il caos e mille problemi. Una piccola scossa di terremoto, ormai ci hanno fatto tutti l'abitudine, la terra si apre e... sorpresa: un fiume di lava. Per coloro che non lo sapessero, effettivamente non sempre le eruzioni provengono dai classici vulcani a forma di cono tronco. Il magma si annida sotto la crosta terrestre e una serie di eventi può causarne l'uscita anche in corrispondenza di una semplice spaccatura superficiale. Ed è proprio questo che accade a Los Angeles, sotto la regia di Mick Jackson, e per la gioia di Roark (Tommy Lee Jones), responsabile cittadino della protezione civile, quindi incaricato di risolvere il problema dell'evacuazione. Come se fosse facile, in una città che già normalmente è congestionata dal traffico, e questo senza avere un fiume di roccia fusa alle costole...

Dopo il successo di Dante's Peak, ancora dunque i vulcani protagonisti, con grande tensione, dinamismo estremo è una buona dose di effetti speciali. Da notare il fatto che in questo film l'uso della computer graphic, a volte veramente inflazionistico, è stato ridimensionato in favore di mezzi più classici. Questo non significa che i computer non siano stati usati, ma il loro ruolo è stato più che altro quello di rifinire e ritoccare le immagini. Una curiosità: le tonnellate di cenere sputate dal vulcano sono, in realtà, coriandoli. Cosa si riesce a fare con un minimo di iniziativa...



## L'ULTIMO CONTRATTO

La vita spesso ci costringe a fare delle scelte. Molte persone seguono per anni un impegno o un lavoro, per poi accorgersi che quello non era veramente il loro destino, che forse avrebbero potuto trovare maggiore felicità in un diverso campo. Anche per Martin (John Cusack, autore tra l'altro della sceneggiatura del film) questo momento è giunto. Ha una carriera brillante, remunerativa, piena di soddisfazioni, ma qualcosa non lo convince. Ha raggiunto i vertici della propria professione, è ammirato e rispettato, eppure... sarà perché la sua professione è quella di killer, o forse perché rimpiange ciò che si è lasciato alle spalle, ma in ogni caso sente il bisogno di tornare indietro. E così, seguendo il consiglio del proprio psicologo, decide di partecipare alla festa dei propri ex-compagni di liceo, nel suo paese d'origine, Grosse Pointe. Qui potrà rivedere la ragazza che avrebbe forse cambiato la sua vita (Minnie Driver)... ma anche il suo rivale di sempre, Grocer (Dan Aykroyd). Insomma, qual in vista. Decisamente originale, L'Ultimo Contratto è un film al tempo stesso divertente e pieno d'azione. Un'atmosfera irreali avvolge la scena, ma senza mai risultare fastidiosa o usurpata, mentre i valori tipicamente e stereotipatamente americani vengono graffiantemente messi in gioco. Un bel film, diretto da George Armitage (Miami Blues), che ha già dimostrato di sapersela cavare egregiamente con sceneggiature originali e divertenti.

## OPERAZIONE GATTO

Mentre trovare idee originali, e al tempo stesso capaci di raggiungere il cuore del grande pubblico, diventa sempre più difficile, la strada del remake appare sempre più come una facile scorciatoia. Questo non significa che i remake siano scadenti o nulli, anzi, talvolta superano persino gli originali.

Molti di voi ricorderanno Operazione Gatto, il film Disney del 1965, un classico che la televisione ripropone a scadenze quasi regolari. È proprio di questo si tratta, della versione anni '90 di una delle più celebri e divertenti commedie per ragazzi della storia del cinema. Naturalmente i tempi sono cambiati, e così anche i gusti della gente, ed è questo che ha spinto gli autori a girare una nuova versione di Operazione Gatto, in grado di dipingere l'angustiata adolescenza moderna.

Interpretato da Cristina Ricci (La Famiglia Adams e Carper) e Doug E. Doug (Cool Runnings), per la regia di Bob Spiers, Operazione Gatto resta un film d'obbligo per il pubblico più giovane.

## BATMAN & ROBIN

A proposito di polemiche e di pareri contrastanti, state pure certi che Batman & Robin farà parlare di sé. Per la quarta volta il Cavaliere Oscuro torna sul grande schermo (sappiamo benissimo che in realtà ci sono stati più di quattro film, ma i primi preferiamo dimenticarli), e ancora una volta Bruce Wayne cambia faccia. Alla ricerca di un Uomo Pipistrello veramente adatto alla parte, questa volta Joel Schumacher, regista già del terzo episodio, ha deciso di metterci nelle mani di George Clooney, nuovo idolo del pubblico femminile. Al suo fianco torna Chris O'Donnell, come Robin, oltre alla bella Alicia Silverstone (in realtà un bel cefalotto, che mi chiedo come si sia cuccata la parte... NdMax), alias Bat-girl. Come è ormai buona abitudine, i grossi nomi li troviamo però tra i cattivi: Arnold Schwarzenegger trova il proprio ruolo ideale incastrato in un frigorifero sermovente, nei panni di Mr. Freeze (un vecchissimo nemico del Cavaliere Oscuro, rispolverato per l'occasione), mentre Uma Thurman è Poison Ivy, bella e mortale amica delle piante... e dei veleni.

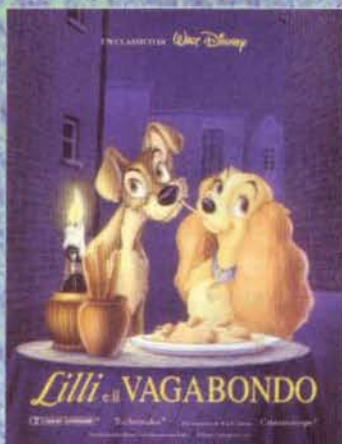
Parlavamo di polemica, ma a che proposito? Semplice, visto che un film capace di cogliere al massimo il vero spirito del fumetto non è facile da realizzare, e soprattutto rischia di non incontrare i favori del grande pubblico. Schumacher ha dato risalto ai toni più divertenti e dinamici del personaggio, dando vita a quello che potremmo definire un "relefilmone". Grande spettacolarità, molte risate, uno spirito leggero e veloce, luci psichedeliche, questi gli ingredienti di Batman & Robin, un film che vi consigliamo caldamente. Se però siete dei fan sfegatati dell'Uomo Pipistrello e siete assolutamente intransigenti sul personaggio, ecco che entra in gioco la polemica. Sicuramente quello che Schumacher ci mostra non è il Batman di Frank Miller, e neppure quello di Moench, O'Neil o Dixon. Siateene coscienti e vi diventerete un sacco.

E la storia? Ma non scherziamo, Mr. Freeze è un cattivone che si diverte a congelare tutto (e tutti), Poison Ivy è un irresistibile signora delle piante... e il resto sono mazzate.



## LILLI E IL VAGABONDO

Sull'onda dei grandi ritorni, la Walt Disney ripropone un altro dei propri cavalli di battaglia, Lilli e il Vagabondo. Nato da un progetto risalente addirittura al 1937, frutto della fervida mente di Walt Disney, Lilli e il Vagabondo subì diverse trasformazioni nel corso degli anni, fino a raggiungere l'attuale formato nel 1953. La versione che viene riproposta adesso



al cinema è proprio quella del 1953, naturalmente con sonoro completamente rifatto in Dolby Stereo e pellicola ripulita. Un'occasione da non perdere per quanti non hanno mai avuto modo di vedere questo grande classico Disney.

## TGM HOMEVIDEO

Ragazzi, buone notizie. La CIC, sull'onda del successo di Voyager, ha deciso di allargare i propri orizzonti startrekkaniani. A partire da questo autunno, infatti, dovrebbe iniziare l'uscita regolare anche della serie The Next Generation. Finalmente tutti coloro che non sono riusciti a seguire TNG nei folli orari televisivi potranno gustarsi le avventure di Picard e compagni in pace e tranquillità. Ancora non conosciamo i dettagli di questa nuova collana, ma per il mese prossimo potremo sicuramente darvi maggiori informazioni. Tenete comunque gli occhi aperti. Nel frattempo, dovrebbe a breve essere in vendita la seconda raccolta dedicata a Voyager, contenente quattro puntate (per il noleggio verranno distribuite due cassette separate, ciascuna con due puntate).

Stesso discorso di Star Trek TNG vale anche per X-Files, per il quale la Fox Video prevede l'uscita in videocassetta di tutte le puntate. Ogni cassetta dovrebbe contenere quattro episodi, anche se non abbiamo ancora i dati definitivi. Un'altra grande notizia è che, più o meno nello stesso periodo, arriverà in Italia anche la puntata pilota di Millennium, la nuova serie televisiva di Chris Carter (l'autore di X-Files), dai toni ancora più crudi e forti. Non vediamo l'ora.

Andrea Fattori

## MASTER PIX

Via Zappellini 4  
21052 BUSTO ARSIZIO  
FAX 0331-322841

DISPONIBILI TITOLI IN  
BUDGET PER CD-ROM  
SNES MDRIVE GBOY  
GGEAR PSX

SONY PLAYSTATION  
L.299.000

NINTENDO ULTRA 64  
L.299.000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA  
SPESE POSTALI L.12.000  
PER ORDINARE BASTA UNA  
TELEFONATA PAGERETE IN  
CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI  
TELEFONARE  
PER CONFERMA  
TEL. 0331-620430  
INFOLINE:MASTERX@TIN.IT

TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM	
Aladdin Pc	45.000	Afterlife Ita	115.000	Axelerator	95.000
688 Sub Attack	95.000	Betrayal In Antara	95.000	3D Ultra Minigolf	45.000
Airlines	45.000	Bug Too	85.000	4x42	55.000
Angst	35.000	Carmageddon	85.000	Blod	95.000
Atlantis	95.000	Civilization II + Data	95.000	Capitalist	95.000
Banzai Too	85.000	Dark Colony	Tel.	Conquest Earth	95.000
Civilization	45.000	Daytona USA	95.000	Construction	Tel.
Collezione Edicola Cto	50.000	Diablo	85.000	Counterstrike Data	45.000
Comanche 3	95.000	Die Hard	95.000	Deadly Games	95.000
Conquest New World	45.000	EA Cricket	125.000	Dragon Lore 2	105.000
Controffensiva	75.000	Fifa Soccer Manager	85.000	Eradicator	65.000
Descent 2	45.000	Formula 1 G.P. 2	95.000	F-16 Fighting Falcon	95.000
Duke Nuke 3D Cd-Rom	45.000	Gabriel Knight II Ita	125.000	F1	65.000
Dune II Cd-Rom	35.000	Gran Prix Manager II	95.000	Fifa 97	69.000
Dungeon Keeper	105.000	Guts'n' Gaters	75.000	Grid Run	75.000
Dunpeon Master II Cd-Rom	39.000	Harvest Of Souls	95.000	Gt Racing 97	75.000
Ecstasica 2	85.000	I F22 Raptor	95.000	Hardline	95.000
Flight Amazon Queen Cd-Rom	45.000	Jack Nicklaus 4	105.000	Heros Of Might Magic 2	95.000
Flip Out	45.000	Killing Time	95.000	Indepandance Day	95.000
Formula Kats	95.000	KKND	85.000	Kick Off 97	85.000
G.P. Manager Cd-Rom	45.000	Krazy Ivan	Tel.	Larry 7	95.000
Helicopts	95.000	Land Of Lore II	Tel.	Madden 97	69.000
Ice & Fire Cd-Rom	49.000	M.A.X.	95.000	Magic	95.000
Jungle Book Pc	65.000	MDK	95.000	Master Of Orion II	95.000
King Quest VIII Cd-Rom	45.000	Mind Grind	65.000	Need for Speed 2	95.000
Kyrandia 3 Cd-Rom	79.000	Moto Racer	95.000	Nemesis	105.000
Lomax	85.000	NBA 97	69.000	Nhl 97	69.000
Manx It	85.000	Nihilist	95.000	Nirvana	105.000
Mega Man X 3	45.000	Outlaws	95.000	Noir	105.000
Monster Truck Rally	85.000	Phantasmaqoria II	135.000	Pandora Directive	135.000
No Respect	85.000	Power F1	85.000	Perfect Weapon	Tel.
Olympic Games Cd-Rom	45.000	Pro Pinball Timeshock	95.000	POD	95.000
Olympic Soccer Cd-Rom	45.000	Rac Rally Championship	75.000	Pro Pilot	95.000
Outpost 2	95.000	Red Alert	95.000	Pyramid	95.000
Pandemonium	95.000	Redneck Rampage	95.000	Resident Evil	tel.
Pete' Sampra 97	Tel.	Rising Land	Tel.	Sandwarrior	85.000
Pqa Tour Pro 97	95.000	Robotron X	85.000	Scarab	85.000
Puzzle Bobble	85.000	Rugby League	125.000	Scorcher	95.000
Ravenloft II Cd-Rom	79.000	Scudetto II	85.000	Sepe Rally	105.000
Rayload Tycoon Ami	49.000	Shattered Steel	95.000	Shadow Warrior	Tel.
Re Leone Pc	45.000	Sonic & Knucless	85.000	Shivers 2 Ita	95.000
Riod	85.000	Star Control 3	95.000	SPQR	95.000
S.Puzzle Fighter 2	45.000	Ten Pin Allet	85.000	Steel Panthers 2	85.000
S.Street Fighter II Cd-Rom	45.000	Theme Hospital	95.000	Terminator Skynet	75.000
Scorched Planet Cd-Rom	45.000	Virtual Cop	95.000	Terracide	95.000
Sentient	85.000	War Gods	95.000	Test Drive Off Road	85.000
Speedster	85.000	Wipe Out 2097	85.000	The City Of Lost Children	85.000
Startreck Generation	95.000	X-Car Racing	95.000	Tomb Raider	95.000
Top Gun Cd-rom	45.000	X-Com Apocalipse	95.000	Ult.Soccer Manager II	Tel.
Uefa Champion League	75.000	X-Wing Vs Tie Fighter	115.000	Unreal	Tel.
X-Men Children	75.000	Yoda Stories Starwars	65.000	Virtual Fiohter	95.000

# microinformatica

Sezione Home

Via Tien An Men, 15 - 41049 SASSUOLO (MO)  
Tel. 0536/802955 - Fax 0536/802955

VENDITA PER CORRISPONDENZA

**COMPUTERS**, Videogames,  
Giochi per Console e PC.

Progr. didattici, enciclopedie ...  
Accessori di tutte le marche.

**ASSISTENZA E RIPARAZIONE.**

Tutto....per la casa, lo studio  
ed il DIVERTIMENTO.

**MICROSOFT®**

**EPSON®**

**Trust®**

**pentium**

siamo aperti  
dal **LUNEDI'** al **SABATO**  
**9.00-12.30 / 15.30-19.30**  
Chiuso Giovedì pomeriggio



**SEGA®**

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**GAME GEAR™**  
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

**GAME BOY™**

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari





# & CD TIME

e-mail [cdtime@intercity.it](mailto:cdtime@intercity.it)

Tel. 049/8800721

Fax 049/8805671

# A PADOVA

VIA BATTAGLIA, 53 - 35020 ALBIGNASEGO - (PD)

Bollettino mensile d'informazione - 02 - Settembre - Richiesta Listino completo software o Hardware tramite posta o e-mail

Titolo	Genere	Titolo	Genere	Classic	Prezzo
Assault Rights	Spara 3D	Deatkeep	Spara 3D	Tomb Raider	£. 87.000
Wipeout	Gara	Judge Dreed	Arcade	Warcraft II	£. 87.000
Locus	Sportivo	Wrestlemania	Sportivo	Red alert	£. 87.000
Triple Treath	Raccolta	Whichaven II	Spara 3D	Fifa 97	£. 65.000
Nhl Quarterback 96	Sportivo	Baffle Isle II	Strategico	Screamer II	£. 69.000
Hexen	Spara 3D	Star Trek	Avventura	Broken Sword	£. 87.000
Navy Stryke	Simul.Volo	Zeddaz	Spara 3D	Duke Nuken 3D	£. 49.000
Ice & Fire	Spara 3D	Baku Baku	Arcade	F-22Lighting	£. 99.000
Wizardry Gold	Role Playing	Total Knockout	Sportivo	Carmaggedon U.S.A.	£. 79.000
Future Shock	Spara 3D	Bugs	Arcade	Formula 1	£. 79.000
Qin	Avventura	Uefa Champion League	Sportivo	Interstate 76	£. 87.000
Enthomorph	Avventura	Afferlife ITA	Simul.Reale	Redsnake Rampage	£. 87.000
Virtual Kart	Gara	Return to Fire	Arcade	Kick Off 97	£. 87.000
Cybermage	Spara 3D	Z ITA	Arcade strateg.	Jagged alleance	£. 87.000
Nba 96	Sportivo	Racing Greathest Thrill	Raccolta auto	Noir	£. 95.000
Nhl 96	Sportivo	Need for speed	Gara Auto	Diablo	£. 79.000
Rubgy World Cup	Sportivo	Wing Commander IV	Spazialer 3D	Zork Nemesis	£. 89.000
Red Hot Soccer	Sportivo	Titanic	Avventura	X-Wing vs Tie Fighter	£. 87.000
Mortal Coil	Spara 3D	Karma ITA	Avventura	Comanche III	£. 95.000
Red Ghost	Strategico	Congo	Avventura	Darklight Conflict	£. 95.000
Steel Phanter	Strategico	Worms	Arcade Strateg.	Fifa soccer manager	£. 87.000
Sonic CD	Arcade			Dungeon Keeper	£. 87.000
Millenia	Strategico			Moto Racer	£. 95.000
Fantasy	Strategico			K K D N	£. 79.000
Third Reich	Strategico			Theme Hospital	£. 95.000
Urban Runner	Avventura			MDK	£. 87.000
Bureau 13	Avventura			POD	£. 87.000
Capitalism	Simul.Finanza			<b>WIPEOUT 2097</b>	<b>£. 79.000</b>
Shellshock	Spara 3D			<b>G-NOME MMX</b>	<b>£. 79.000</b>
Magic Carpet II	Spara 3D				
Wing Nuts	Arcade Volo				
The last Dynasty	Spaziale 3D				
Trasport Tycon	Simul.Reale				
Empire II	Strategico				
Last Bounty Hunter	Gun				
Crusader no remorse	Arcade 3D iso				
Harvester Ing.	Avventura				
Dragon Lore	Avventura				
Conqueror AD 1086	Strategico				
Wharhammer	Strategico				
Druid	Avventura 3D iso				
Frontier First Encounter	Simul.Spaziale				

## TUTTI A £ 59.000

Rise & Rule	Strategico
Amok	Arcade
Close Combat	Strategico
S.T.O.R.M.	Arcade
Cyberia II	Avventura spara
Tournament bass 96	Simul.Pesca
Lelsure Suit Larry VII	Avventura
Cronicles of the sword	Avventura
Rocket Jokey	Arcade
Extreme Games	Sportivo
Metal Rage	Spara 3D
Congo	Avventura
Offensive	Strategico
Abuse	Arcade
Batman Forever	Arcade
Terranova	Spara 3D
Means war	Strategico
Conquest of the world	Strategico

## TUTTI A £ 49.000

## TUTTI A £ 69.000

## NOVITA' Telefonare!!!

Bust a move II  
 Constructor Ita  
 Iron & Blood  
 Pete Sampras 97  
 X-COM  
 F22 RAPTOR  
 Etc .....



# & CD TIME

Computer

**ASSEMBLAGGIO PC  
 ACCESSORISTICA  
 GIOCHI ED EDUCATIVI SU  
 CD ROM**

SERVIZIO STAMPA RAPIDA COLORI E METALLIZZATI  
 DI BIGLIETTI DA VISITA, BUSTE, CARTA INTESATA.

Consegna tramite posta assicurata o corriere espresso  
 Posta £ 9.000 Corriere solo pagamento anticipato  
 max 3kg - £. 15.000 Calabria e Isole £. 30.000




ORARIO DI APERTURA  
 Mar-Sab 09:30 - 12:35 15:30 - 19:30  
 Lunedi 15:30 - 19:30

## Playstation

Fighting force PAL £. 89.000  
 ABE'S ODDYSSEY-CDDWORLD ITA £. 89.000



## VOLEVO STUPIRVI CON EFFETTI SPECIALI, MA HO PENSATO BENE DI ANNOIARVI...

 eCiao a tutti, avete passato delle belle vacanze? Spero di sì, le mie sono ancora di là da venire dal momento che ovviamente sto scrivendo questo articolo quanto mai sardonico a fine luglio. Quindi se da un lato siete più freschi e riposati di me, dall'altro potete invidiare il fatto che devo ancora godermi tutti i bagni che vi siete già fatti! Ma lasciando da parte i misteri della "consecutio temporum" redazionale, veniamo al dunque, a cominciare dallo strano titolo.

In effetti l'argomento che questo mese andiamo a trattare - la memoria RAM nelle sue molte incarnazioni - fino a poco tempo fa non era dei più stimolanti... al più ci si poteva vantare di avere EDO a 60 piuttosto che a 70 nanosecondi. Ora l'avvento dei DIMM, i moduli a 168 contatti, con la relativa e velocissima memoria SDRAM, ha cambiato le carte in tavola. E a questo proposito voglio fare una prima precisazione: non confondete i tipi di memoria, in particolare la SDRAM, con i moduli sui quali viene montata: è vero che sui PC quest'ultima è disponibile solo sui DIMM, ma questo non significa che si debbano confondere le due cose. I possessori di Mac sanno bene di cosa sto parlando, dal momento che hanno usato i DIMM per anni, molto prima che gli utenti PC venissero a conoscenza della parola stessa. A parte il numero di piedini, la differenza tra SIMM (Single In line Memory Module) a 72 contatti e DIMM (Dual In line Memory Module) a 168 sta nel fatto che quest'ultima gode di un accesso ai dati di 64 bit, cosa che fa sì che un componente possa essere usato singolarmente. Senza dilungarmi, vi dico quindi che l'unica cosa che vi può interessare di questi nuovi moduli è che finalmente vi liberano dalla necessità di pensare sempre per coppie quando acquistate o montate della memoria: per esempio, potete mescolare sulla vostra motherboard DIMM di dimensioni tutte diverse. Se vi pare, fate conto che ognuno valga per due vecchi SIMM!

Ma veniamo a ciò che sicuramente vi interessa maggiormente, e cioè il funzionamento dei vari tipi di memoria: cominciando dal basso o dal passato, che dir si voglia. Mi scuso fin d'ora per la mole di acronimi, sigle e siglette di cui il testo sarà

invariabilmente infarcito, ma che ci volete fare, si tratta alla fin fine di letteratura tecnica (quella sull'argomento, non questo articolo che al più si può considerare poesia dadaista!).

Prima della EDO (che, come qualcuno si ricorderà, quando è stata lanciata si voleva addirittura far passare come qualcosa che rendeva superflua la memoria cache... ah ah ah!) c'era la buona vecchia FPM (Fast Page Mode). Ormai credo che non ce l'abbia più nessuno, a parte qualche vecchia scheda grafica che monta la sua variante VRAM, che significa appunto Video RAM; questa ha la peculiarità di poter essere letta e scritta contemporaneamente, dal momento che è, come si dice, "dual ported" ovvero a doppio accesso; in pratica questo risolve un annoso problema delle memorie video, e cioè il fatto che tipicamente l'accesso alle medesime viene disputato tra CPU e RAMDAC. La RAMDAC non è altro, come avrete già capito al volo dall'acronimo (RAM Digital to Analog Converter), il dispositivo, sulla scheda video, in grado di "ricostruire", come si dice in gergo, un segnale analogico a partire dall'informazione digitale contenuta nella memoria video; questo è necessario perché il tubo catodico del monitor viene pilotato da un segnale (un'onda) intrinsecamente analogica. Anche la RAMDAC ha una frequenza di funzionamento, dalla quale dipende la frequenza massima di refresh del vostro schermo, ed è per questo che i possessori di Mystique vecchio tipo con la RAMDAC a 170 MHz vogliono già cambiarla con la nuova Mystique dalla RAMDAC ultra-pompata. Chiudendo questa interessante parentesi (ne dovremmo riparlarci...) e tornando alla VRAM, potete ora capire come la "doppia porta" abbia reso possibile, ad esempio, una scrittura sulla memoria video da parte della CPU mentre la RAM video stessa viene contemporaneamente schiacciata sullo schermo, ciò che rende la scheda grafica un bel po' più veloce.

Passando alla EDO, la spiegazione è già chiara dal significato dell'acronimo, che sta per Extended Data Output. Questo significa che un dispositivo (sea of gates) in cascata o, per dirla più chiaramente, a valle dell'uscita della RAM stessa, è in grado di mantenere il valore dell'output per un tempo maggiore rispetto alla memoria FPM, un tempo idealmente sufficiente alla CPU per leggere i dati in questione senza dover "rinfrescare" la richiesta. È questo il motivo per cui, ai suoi bei tempi, si sosteneva che la EDO rendeva superflua o comunque meno vitale la memoria cache secondaria, ovvero quella montata sulla motherboard: poi si è visto che non era davvero così, ma comunque ne riparleremo quando ci occuperemo della cache stessa (e a questo punto sono certo che slitterà al prossimo mese, ah ah!). Oltre a questa simpatica feature, la EDO è generalmente in grado di offrire una performance

superiore in fase di output, ma comunque le resta sempre un limite che mese dopo mese si fa sempre più stringente: a parte la rarissima e molto costosa EDO a 45ns, questo tipo di RAM è (in condizioni nominali, lasciando quindi perdere i vari smantellamenti overclocanti) incapace di sostenere una velocità di bus superiore ai fatidici 66 MHz. È questo il motivo per cui in tempi relativamente brevi la vedremo sostituita dalla nuova, smagliante, sardonica

SDRAM, della quale veniamo finalmente a occuparci. L'acronimo significa Synchronous Dynamic RAM e, ancora una volta, è illuminante: per la prima volta infatti un tipo di memoria ad accesso casuale è in grado di gestire tutte le letture/scritture sincronizzate con il clock di sistema! Questa cosa è oltremodo eccezionale perché fino a poco fa solo la cosiddetta "Static cache RAM" ne era capace. Ma a parte le parole e i dettagli tecnici, che cosa rende così appetibile la SDRAM? Il fatto che gestisca agevolmente velocità di bus fino a 100 MHz, oggi fantascientifiche per un PC, ma che tutti ci auguriamo siano presto rese disponibili a tutti per rimuovere quello che - l'ho ormai ripetuto fino alla nausea - è sicuramente il maggior collo di bottiglia dei PC odierni. Non fatevi infatti ingannare dai tempi d'accesso che vengono propagandati, i famosi 10 nanosecondi! Questi corrispondono effettivamente alla realtà, ma purtroppo l'architettura del vostro personal non è assolutamente in grado di avvalersi di questa velocità, e sicuramente si illudono coloro che pensano di registrare incrementi significativi nelle prestazioni semplicemente sostituendo la nuova SDRAM alla EDO nel loro sistema così com'è. Oggi come oggi infatti possono avvalersi efficacemente della SDRAM solo coloro che pensano di dedicare notevoli tempi e sforzi allo sfruttamento del bus a 75/83 MHz di cui abbiamo parlato in passato. Ma è vero che il Pentium 2 è ormai alle porte, e che dovremo rifare tutti i nostri conti con la nuova generazione di motherboard... Questo, però, è un altro discorso...

Gaah, figuratevi che questo mese volevo parlare anche di "ardischi", invece non ho potuto neanche toccare un argomento a cui tenevo molto, la cache! Sarà per ottobre... nel frattempo godetevi la vita! Alla prossima e, mi raccomando... fate i bravi!

Stefano Gaburri

### AGGIORNAMENTO OVERCLOCK

Quest'argomento sembra sempre il più gettonato tra i lettori di TGM appassionati di hardware, almeno a giudicare dal volume delle e-mail che ricevo: vi avevo all'uopo accennato al fatto che intendevo inserire nel Silver Disk una FAQ (Frequently Asked Questions). Mi devo però, come prima cosa, cospargere il capo di cenere per non avere mai citato il newsgroup, [it.comp.hardware.overclock](http://it.comp.hardware.overclock), vero punto di ritrovo degli smanettatori di jumper, sempre pronti ad aiutare anche quelli alle prime armi. Ed è proprio l'aiuto-moderatore di cotal newsgroup, Simone Tugnoli, al quale pensavo per la FAQ (in realtà si tratta praticamente, per mole e profondità, di un vero e proprio manuale). Purtroppo, mentre sto scrivendo, il CD di settembre è chiuso da giorni, per cui non mi resta che pregarvi di portare pazienza fino al mese prossimo: nel frattempo, coloro tra voi che compiono scorribande nelle autostrade elettroniche della Grande Rete potranno scaricare la FAQ in formato Word all'URL <http://bellquel.bo.cnr.it/~simone> e trovare le stesse in formato HTML all'indirizzo <http://bellquel.bo.cnr.it/hardware/>

P.S. Dal momento che il mio indirizzo di e-mail è in fase di rivoluzione, se mi volete scrivere è meglio che lo facciate a quest'indirizzo, semplice e di immediata memorizzazione: [sam0545@cdcsun.cdc.polimi.it](mailto:sam0545@cdcsun.cdc.polimi.it)

P.P.S. Come già due mesi fa, mi sono chiesto perché sottoporvi alla visione di fotografie di processori e componenti in silicio: sono arrivato alla conclusione che vi avrebbe fatto sicuramente più piacere un bello screenshot di Hexen 2 (questo è il mio preferito). Che ne dite?

Buon scaricamento (e conseguente smantellamento!)



TGM MAIL: IL PASTORE RISPONDE  
Casella Postale 853  
20121 Milano  
e-mail: tgmmail@digibank.it

## IL PASTORE RISPONDE

### 3DFX O NON 3DFX? QUESTO È IL DILEMMA...

Pastore, tu patulae recubans sub tegmine fagi, puoi tu illuminarmi con la tua saggezza ovifinita? Sto per acquistare un nuovo computer, ma francamente di schede acceleratrici capisco poco o niente: da quel che ho letto su TGM 99 il nuovo standard saranno le schede 3Dfx. Tu come la vedi? Quale mi consigli (tieni presente che sono un maniaco dei simulatori di volo, tipo Falcon 4.0 o anche Wing Commander, e che il computer sul quale verrà installata sarà un P233 MMX con 32MB di RAM)? La Mystique da 8MB installata sul computer di un certo pecoraio che fine farà? Ancora congratulazioni per la promozione a lavacessi di ZCAP (ma Geims che fine ha fatto?)

Zenith "Joe Michetta" Federico

PS: Visto che realisticamente il computer mi arriverà per fine agosto, non è che mi potresti mandare una e-mail di risposta piccola-piccola, magari con allegato il DNA di una delle tue pecore clonate, prima che io parta per l'Inghilterra il 3 Agosto? Perché così dimostreresti di essere il più professionaleeeee...

Ebbene siii, lo ammetto, sono davvero altamente professionaaaleeeee. E per questo ti suggerirò la scelta miglioreeee, che sarebbe acquistare almeno 3 schede acceleratrici per poi metterle in serieeee (SBONK, NdBovas). Va bene, la pianto e faccio la persona seria; esistono vari modelli di schede acceleratrici che montano il famigerato chipset 3Dfx (che, come tu stesso asserisci, è destinato a diventare in breve tempo uno standard de facto come la Sound Blaster), ma in fondo sono tutti più o meno equivalenti... Ti consiglio quindi di acquistare quella a più buon mercato e con il più ampio parco giochi... Grazie infine per i complimentiiii, io con i cessi ho molte cose in comuneeee...

### PROBLEMI DI JUMPER

Accecatente, abbagliante e Partenonico Pastore, sono un quindicenne di Venezia, che per la prima volta decide di scrivervi per due motivi che mi stanno a cuore:

1) Avrò letto circa due o tre strabilioni di lettere di fanatici killer della temperatura di funzionamento delle schede madri, che, come spot preferito, hanno quello di overclocare CPU; vorrei, anche solo a titolo di informazione, che mi diceste all'interno di una scheda madre COSA kakkio devo muovere per aumentare la frequenza del processore (e non penso di essere l'unico a esserselo chiesto), e come aumentare il clock interno della scheda (ad es. nella tanto famosa scheda della Asutek che può raggiungere 83 MHz di clock interno, ma funzionare anche a 75, come si stabilisce la frequenza?)

2) Vorrei che informaste quel "Frank", che, fiero delle sue adenoidi, nel numero 97 di TGM si è lamentato del fatto che tutti a scuola gli belassero dietro (a ognuno la sua croce), in quanto aveva una configurazione stile pastore, che la scheda Matrox Mystique può montare al massimo 4 MB di SGRAM e non otto (quanto è vero che a stare zitti si guadagna sempre... spero che gli si sia fuso tutto).

Siete sempre i migliori, Marco

viwa@gpnet.it

P.S.: non mi aspetto che pubblichiate la lettera, se potete, però rispondetemi via e-mail.

Tanto per cominciare, una premessa che mi sembra doverosa: c'è sempre una prima volta per tutto, e anche l'overclock non è da meno, tuttavia a questa "iniziazione" bisogna essere adeguatamente preparati. Tanto per cominciare, devi armarti del manuale d'uso della scheda: lì, in bella vista, dovrebbero esserci segnate tutte le frequenze a cui lavora la scheda (50, 55, 60, 66, 75 o 83 MHz) e l'unità massima di moltiplicazione (1.5, 2, 2.5, 3, e via di questo passo, man mano che le tecnologie lo permetteranno). Un processore 'va' alla velocità stabilita dal produttore (frequenza normale di lavoro) e, partendo da questa, la prassi è che la motherboard e il moltiplicatore si debbano adattare: un P133, ad esempio, dovrà normalmente essere settato

come 66 x 2. Normalmente, quando si overclocca una CPU, si può agire in due modi: aumentare la frequenza di lavoro della scheda madre (portandola, che so, da 66 a 75), oppure moltiplicando per un fattore maggiore (es: 2.5 invece di 2). Dipende dal tipo di processore (non tutti permettono moltiplicazioni per numeri fratti, ed è anche il caso dei Cyrix - mi scuso di aver scritto una castroneria il mese scorsooooo NdPastore) e dalla motherboard che possiedi. Nei newsgroup (in particolari il comp.hardware.overclock) trovi anche un sacco d'informazioni su specifiche "non documentate", che magari permettono a una scheda madre di andare anche a 75 MHz quando il massimo teorico sarebbe 66. Tutti questi cambi di configurazione si ottengono 'sponticellando', vale a dire modificando la posizione dei jumper presenti sulla scheda e contrassegnati, il più delle volte, anche sulla serigrafia della stessa: se non sai come fare o dove toccare, è meglio che ti faccia guidare da mani più esperte.

### ANCORA SULL'OVERCLOCK

Caro Pastore, chi ti scrive è un bravo ragazzo (!) che desidererebbe overclocare la propria CPU. Ora ti elenco la mia configurazione:

Scheda madre i430VX  
CPU Pentium 133  
Matrox Millennium 2MB  
HD 540MB (che trizezzala)  
CDROM Pioneer 10X  
Masterizzatore Philips 4X

Puoi risolvere il mio problema?

Andrea Z. Roma

Overclocare il Pentium 133 non è mai semplicissimooooo... Una gran parte di P133 presentano infatti il moltiplicatore di clock bloccato a 2X (in pratica continuano a raddoppiare il clock del chipset a prescindere dai settaggi della scheda madre) e, in questo caso, è impossibile raggiungere i 150 MHz con una moltiplicazione standard (ovvero 60 x 2.5), overcloc peraltro non di certo conveniente: così facendo si aumenta infatti la velocità della CPU, ma questo viene fatto a discapito di tutto il resto del sistemaaaa... Chi è in possesso di una motherboard che supporta i 75 MHz può invece provare l'impostazione 75 x 2; in questo caso, pur rimanendo 150 MHz la velocità del processore, vengono overclocate anche tutte le altre componenti del computer (il chipset funzionerebbe infatti a 75MHz invece che a 66, mentre il bus e tutte le schede PCI a 37.5 MHz invece di 33), in più si raggiungerebbe elegantemente il problema del moltiplicatore bloccato di cui sopra... Altre impostazioni possibili sono 66 x 2.5 = 166 MHz, ma in questo caso è opportuno raffreddare adeguatamente il processore. Nel caso in cui il sistema diventasse instabile (esempio: errori strani in Windows 95) è anche possibile portare la tensione della CPU dai canonici 3.3 V all'alimentazione VRE (3.52 V), per la cronaca quella utilizzata dai processori K5 di AMD. Si tenga comunque presente che in questo caso la temperatura della CPU aumenterebbe ulteriormente.

### CONSIGLI URGENTI

Carissimo Pastore, ho intenzione di cambiare il mio computer e vorrei qualche vostro consiglio per farmi un PC con un buon rapporto qualità/prezzo. Per esempio, è migliore un 200 MMX della Intel o un K6 200 MMX? Un 12x, 16x, 18x, 24x ecc...? Una Matrox Mystique o una 3Dfx? Voi che più di molti altri sapete qual è l'evoluzione dei videogiochi, datemi qualche consiglio su come fareste il vostro PC. Grazie da

Andrea Ciruolo

Per applicazioni di tipo generale, ora come ora (cioè coi prezzi di luglio, non so se il tanto discusso abbassamento del listino Intel avrà davvero luogo o meno a fine estate) il rapporto costo/prestazioni pende tutto sul K6 di AMD, dotato di tecnologia 686 (e quindi un gradino più in alto di tutti i Pentium MMX) e d'istruzioni MMX, ha come unico "tallone d'Achille" la qualità della FPU, paragonabile a quella di un Pentium 200 MMX

(mentre in teoria la si dovrebbe poter paragonare a quella di un Pentium Pro). Tra i lettori CD-ROM continuo a preferire gli 8x e i 12x (che leggono alla stessa velocità in ogni occasione), mentre tra le schede video non posso non consigliarti l'accoppiata S3 (una qualunque, ormai costano pochissimo) + 3Dfx: a conti fatti la prima è ottima sul 2D e la seconda impareggiabile sul 3D.

### AIUTO! MI STO PASTORIZZANDO!!!

Amici di TGM, temo di essere stato preso dal virus del Pastore!

Ora vi spiego, l'altro giorno accendo il PC e mi salta via il pulsante e la molla. Io, con molta fretta, pure troppa, rimetto a posto il pulsante Ma Non La MoOlla... Così il pulsante non è ben allineato alla linea del case ma è leggermente infossato dentro per via del fatto che manca la molla... A tal punto mi sono detto: "non sta bene per nulla, devo togliere il pulsante e rimontarlo con la molla". Dopo alcuni minuti di tentativi mi sono reso conto che solo il Pastore poteva fare una cosa del genere... È Grave? Sono recuperabile? Esiste una cura?

Un Lettore Disperato... praticamente al punto del non ritorno

Noooo, non è veeeeeerooooo, io non avrei MAI fatto una cosa del genere: se si rompe la molla, come minimo dei cambiare tutto il case, regalandolo al tuo vicino di casa e comprandone uno più belloooo, dove la molla non si rompe di sicuuuroooooooooo.

### PROBLEMI WINDOWS 95

Salve, sono Emiliano, un ragazzo romano di 16 anni. Sorpassando i superflui complimenti passerei subito al mio problema, che mi ha portato a scriverle. Ho da poco acquistato un P133 con HD 2.1 Gb, 16 MB di RAM, modem, abbonamento a Internet, CD ROM 8X, scheda S3 Virge 325 con 2MB ecc... Installando i driver di tutte le periferiche ho purtroppo constatato (non so bene se purtroppo) che una scheda non ha però ricevuto nessun driver: mi riferisco alla PCI card (che credo sia la scheda grafica di base) inserita accanto al punto interrogativo nella zona "Gestione periferiche". Ma perché le ho scritto? Beh, perché provando diversi giochi e demo ho constatato che essi sotto Windows scattano inevitabilmente fermandosi anche per 3-4 secondi (molte volte ciò è dovuto a un eccessivo caricamento dell'Hard Disk, ma non sempre). Sottolineo che questi sono giochi che sono indicati per PC molto meno potenti del mio. Penso dunque che la causa di tutto questo sia la PCI card, anche se non sottovaluto altri possibili problemi. A essa ho provato ad affiancare i driver di una VGA o SVGA generale ma poi mi crea problemi di incompatibilità con la scheda S3 Virge (tra la montagna di manuali del computer questa PCI card non è nemmeno citata). Spero dunque in una sua possibile soluzione (o quantomeno risposta) e nel salutarla le lascio il mio indirizzo e-mail: md4632@mcclink.it

Emiliano Nieri

Non capita raramente che una scheda video mal configurata possa in qualche modo abbattere le prestazioni generali di un computeeeee, e il più delle volte il problema si manifesta proprio lì, nell'elenco delle periferiche (per chi non sapesse ancora di cosa sto parlando, provate un po' a cliccare col tasto destro del mouse sull'icona del computer in alto a sinistra, in Windows 95, e poi a selezionare "Proprietà..."), in cui la suddetta scheda può essere trattata come "periferica PCI sconosciuta" o addirittura replicata due volte, una correttamente, una come scheda "misterioooooaaaaa". L'unica soluzione è procurarsi i driver su Internet, nel tuo caso dal sito <http://www.s3.com>, ovviamente cercando quelli giusti (dovresti controllare che chipset S3 monta la tua scheda video, semplicemente facendo attenzione a cosa appare immediatamente dopo l'accensione o il reset fisico del computer), disinstallare dal pannello di controllo di Win95 la scheda che Windows 95 vede come difettosa, e poi installare tramite l'icona "nuovo hardware" il driver appena procurato. Dovrebbe andare tutto apposto. Con una Virge non usare mai i driver generici, non funzionano affattoooooo!!!

# AGENT ARMSTRONG

**A MALI ESTREMI...  
...ESTREMI RIMEDI!!**

*" In questo caso, il male si chiama Spats Falconetti: è lui il capo del Sindacato Criminale, che quelli minacciano, corrompono, schiacciano... tutto per dominare il mondo!!  
Ma hanno fatto i conti senza di me!*

*Li affronterò senza  
tregua, su  
qualsiasi terreno,  
in ogni circostanza,  
con qualsiasi arma  
e non mi fermerò  
finchè Spats  
Falconetti non sarà  
distrutto!"*



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



**CD-ROM**

MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

WIN. '95,  
16 Mb RAM,  
16 BIT SCHEDA GRAFICA,  
LETTORE CD-ROM 4X, DIRECT X.

**£ 79.900**

Virgin INTERACTIVE



Numero Verde  
**167-821177**

LEADER S.p.A. - VIA ADUÀ 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)  
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : [www.leaderspa.it](http://www.leaderspa.it)





## IL TORMENTONE DELL'ESTATE - INTERVALLO

Cari redattori di TGM, vi scrivo nella speranza che possiate leggere la mia missiva prima delle tanto sospirate vacanze estive... Ebbene: ieri sera (16/6/97) durante la trasmissione di Studio Aperto delle 18.30 (che vergogna, tu guardi per caso Studio Aperto??? Ndd) ho visto un servizio su un giuochino che ormai ha fatto scalpore, tale Carmageddon; ed ecco subito apparire la disinformazione in ambiente ludico da parte dei pomposi giornalisti mediastetiani che invece di Carmageddon lo chiamavano proprio CARMAGEDDON!!! Il servizio era corredato da immagini del suddetto gioco ma in versione CENSURATA e ripeto CENSURATA; quelle originali le hanno trasmesse un nanosecondo. Ora ditemi, idoli ludici e crociati del videogioco (colorita definizione questa... Ndd) come fanno le persone che seguono la trasmissione a giudicare la bontà dell'informazione se questa non è adeguatamente documentata? Comunque, dopo tutto ciò, sono perfino scattate le interviste a rivenditori di videogiochi che a mio avviso erano visibilmente prefezionati, in quanto tutti denunciavano più o meno esplicitamente la dannosità sui cervelli di noi innocenti dei giochi violenti. Secondo me giocare al titolo in questione, a patto di non essere già uno squilibrato, non porterà mai a montare delle falci ai lati della propria utilitaria e un forcone davanti per partire poi a 180 Km/h con l'obiettivo di stritare chiunque si incontri sul proprio cammino... Altra argomentazione a favore di Carmageddon: un gioco del genere non è mai stato provato, quindi prima di condannarlo lo PROVINO e vedano che si può giocare alla "Destruction Derby" o anche, come dico io, alla "demolition car", buttandosi giù dai grattacieli e confrontandosi poi con i danni degli avversari; quindi per terminare una gara non è necessario stritare i passanti come vogliono farci credere (il punto non è che non sia necessario investire i passanti per vincere, ma il fatto che lo si possa fare... Cosa che, come ho già avuto modo di scrivere, trovo estremamente di cattivo gusto... Ndd); è inoltre presente un tasto anti-panico che elimina tutte le finezze presenti o anche la famosa parental lock che censura ancora di più il gioco. Concludendo, vorrei farvi notare che i telegiornali sono pieni di notizie macabre di persone che muoiono nella realtà... ma se dei pixel vengono uccisi da auto a dir poco surreali è l'apocalisse...

Marco "Sgarbi" Trompetto

## IL TORMENTONE DELL'ESTATE - SECONDO TEMPO

Cariissimi Bovas! Rieccomi qui a scrivervi dopo un periodo di... chiamiamola pure "stasi psico-motora esamistico-emotiva" (ma senti che ho detto!) in pratica dovevi studiare!!! Ho appena finito di leggere le lettere di Man In Black e Luke apparse sul numero estivo di TGM e non ho davvero saputo resistere: anche lo voglio dire la mia! Ci mancava poco che avessi dei conati di vomito quando ho letto dell'articolo riguardante Internet; ma dico, stiamo scherzando? L'altra sera al telegiornale hanno trasmesso un servizio su Carmageddon, dicendo che la violenza informatica sta aumentando: a vista d'occhio e che sono giochi come questo a formare le menti bacate e (soprattutto) malate di chi lancia i sassi dal cavalcavia o di chi ammazza la gente o ancora di chi spacca coca o eroina (beh, il paragone "giochi violenti = sassi dal cavalcavia" è sicuramente quello più inflazionato... Il primo che ha avuto questa diabolica pensata dovrebbe correre a registrarla alla SIAE... Diventerebbe miliardario in men che non si dica... Ndd). Ma ci rendiamo conto di quello che diciamo! Trattasi di un semplice videogioco! Il distacco con la realtà è, a mio parere, addirittura più alto che in un film: mentre si gioca una partita a FIGP o a Diablo (a proposito: VOGLIO Dungeon Keeper!!!), si impugna un joystick, si muove il mouse o si premono determinati tasti sulla tastiera. In pratica si interagisce con il mondo virtuale tramite periferiche che risiedono nel mondo reale; non so se mi sono spiegato, ma non credo che possa esistere una persona al mondo che riesca a entrare (nel vero senso della parola) in un gioco. Sono troppe le "distrazioni" provenienti dal mondo reale... sono ugualmente troppe le caratteristiche che ti fanno rendere conto che ti trovi davanti a un monitor e a una tastiera! Io non parlo delle emozioni, è cosa ben diversa. Un conto è provare un'emozione (e noi lo sappiamo meglio di chiunque altro che se ne provano una marea!), un conto è "entrare" nel gioco a tal punto da non distinguere più la realtà dalla fantasia! Ma non diciamo fesserie! Certo di menti malate ce ne sono moltissime, e se venissero a contatto con videogiochi come il sopraccitato Carmageddon chissà quali rotelle potrebbero girare nelle loro teste (ecco, per l'appunto Ndd)... Ma se facciamo questo genere di discorso, allora dobbiamo censurare TUTTI i film in cui appaiono scene di violenza, e sono fermamente convinto che non esiste e non esisterà videogioco più violento di taluni film che sono usciti. Sostituiamo tutte le persone uccise nel film con degli zombie senza espressione, e tutto il sangue con ridicolo e gelatinoso liquido verde... voglio vedere poi se non succede una rivoluzione!!! Infine vorrei brevemente rispondere a Valdemaro che si chiede che senso abbia sviluppare un videogioco che ci mette nei panni di un pazzo scatenato che investe vecchiette e mucche: premetto che trottando la sanità mentale di tutte le persone che leggono TGM e che comprano videogiochi; penso che un gioco del genere sia divertente da giocare proprio perché non ci sogneremo mai di fare queste nefandezze nella realtà. Carmageddon ci pone infatti in situazioni totalmente fuori dalla nostra etica morale, e investire passanti e vecchiette può rivelarsi divertente proprio per questo: perché non possiamo farlo veramente! E penso proprio che chi abbia scritto la recensione del gioco in questione (che voi accutate di essersi divertito a spazzolare quei poveri esseri digitali) alludeva proprio a questo. Vabbè... sto a sgrava (come diciamo a Roma)... mi sono sfogato riguardo questo argomento, e, pur avendo voglia di scrivere a chi o io, sono fermamente convinto che servirebbe a ben poco. Continuate così, siete grandi! Un saluto...

Simone "TIR" Fracassa

PS: HAHAAHAAAA!!! Scusate ma ho appena riletto una parte di una delle due lettere che ho menzionato in precedenza, quella per intenderci che parla di ragazzi che sognano Internet, che hanno pensieri ossessivi su Internet o ancora che dimostrano segni di onnipotenza! Scusate ma a me viene solo da ridere, anche perché non mi va proprio di piangere per della gente simile... (buona questa! Ndd)

Vogliamo la botte piena e la moglie ubriaca? Due piccioni con una fava? Ebbene, ho qui la soluzione di tutti i mali: è sufficiente distribuire il gioco in questione patchato in modo che gli innocenti passanti, nonché i vari animali, vengano sostituiti da tamarri ultragiallati con tanto di "zeppa" da 15 centimetri (mi sto riferendo alle scarpe, se non si era capito), occhiali giocattolo con lenti gialle e scooter truccato... Il numero di punti attribuiti a ogni "pulizia terrestre" sarà poi direttamente proporzionale alla percentuale di elaborazione di questi fastidiosissimi mezzi di trasporto, con uno speciale bonus nel caso in cui il sinistro si sia consumato in fase di "penna" (non devo di certo dirvi che cosa significhi, vero!). Problema risolto... Per quanto riguarda l'AD devo purtroppo ammettere, mio malgrado, che questa terribile malattia, vera e propria peste del 2000, esista davvero e mieta ogni giorno un numero di vittime sempre maggiore, come potrete voi stessi constatare leggendo l'angolo di BovaByte di questo mese, in cui abbiamo riportato i risultati delle nostre ricerche scientifiche...

## UN PESCE D'APRILE CHE NON È UN PESCE D'APRILE???

Simpatici redattori di TGM, mi complimento innanzitutto con voi per la rivista (frase di rito); vi seguo dai tempi di ZZAP! ma ho deciso di scrivervi solo ora poiché sono finalmente in grado di smentire il vostro pesce d'aprile, memore della delusione subita uno stesso mese di molti anni fa quando, tra le pagine di ZZAP!, qualcuno ebbe la geniale idea di annunciare la prossima uscita di Zak McKracken 2 (con tanto di foto comprese nell'articolo). Ebbene, le patch per spogliare Lara Croft esistono veramente. Dico "esistono" perché per ora presso il sito Internet da cui le ho scaricate sono disponibili solo quelle per denudare Lara nella palestra e nel primo livello, con effetti diversi (le altre sono di prossima uscita). Farle funzionare è un po' complicato, ma vi assicuro che funzionano veramente... Ciao a tutti e alla prossima.

Pasquale Benevento

Beh, mi sembrava più o meno palese che, prima o poi, qualcuno se ne sarebbe venuto fuori con qualcosa (bel gioco di parole...) per spogliare davvero la nostra eroina preferita (direi forse l'unica)... Proprio per questo motivo avevamo deciso all'unanimità che questo sarebbe stato il pesce d'aprile del '97: in fondo era per lo meno credibile... Ebbene, a pochi mesi dall'uscita del pescione fasullo (a cui molti lettori hanno abboccato numerosi) ecco spuntare uno vero... Non è comunque un caso isolato: sta infatti per vedere la luce anche Monkey Island 3, gioco che, come i lettori di vecchia data sicuramente ricorderanno, avevamo inventato proprio noi di TGM... In definitiva quello di quest'anno non è il primo pesce d'aprile a divenire realtà... E se andremo avanti di questo passo non sarà nemmeno l'ultimo! (NB: prima che ci riempiate nuovamente gli indirizzi e-mail di messaggi tutti uguali in cui non si fa altro che implorare le suddette patch, sappiate che sono disponibili su Zzap! al sito Internet <http://www.xenia.it/zzap/> nella sezione "Novità". NON andate in giro a chiederle per i newsgroup, potrebbero rispondervi maluccio... Ndd)

## INTRATTENIMENTO VIDEOLUDICO A 360 GRADI

Salve, uomini di TGM, credo che voi non vi rendiate conto di una cosa (passiamo subito al sodo, eh? Ndd), forse di importanza fondamentale... Voi siete in stretto contatto con un mondo, un mercato, quello del computer, dell'home entertainment, quello dell'elettronica di consumo in generale, che vive di una evoluzione continua e rapidissima, una continua mutazione. Quante volte ci siamo lamentati dei processori più lenti che non vengono supportati, del sempre maggiore spazio richiesto su HD, ecc.? Ecco: evoluzione continua. La domanda che mi pongo io è questa: nel giro di pochi anni, da quando le vostre riviste sono in commercio, si è passati dal C64 al Pentium MMX, dal NES (monoprocessore, CISC, 8 bit) all'Ultra 64 (architettura dedicata, RISC, 64 bit) (non proprio... Ndd). Rivoluzioni, una dopo l'altra, si sono susseguite, lasciando molti morti sul campo e pochi veri vincitori (guardate l'Amiga). E allora perché le vostre riviste sono cambiate così poco? Riprendendo in mano i primi numeri di TGM, o anche di Zzap!, non si nota una vera e propria evoluzione... Una maggiore professionalità, forse; più denaro a disposizione, evidentemente. A voler ben guardare, Zzap! era più al passo con i tempi di quanto lo sia TGM adesso: l'impegno c'è, e si vede, ma forse è concentrato verso gli argomenti sbagliati... Ad esempio The Music Machine e TGM Movie... Non che abbia qualcosa contro queste due rubriche, ma io semplicemente ritengo che prima si debba trattare esaurientemente l'argomento principale della rivista e poi, semmai, a patto che avanzino delle pagine, dedicarsi anche ad altro. Rimane comunque il fatto che, sebbene possa ritenervi affidabili per quanto riguarda i voti assegnati ai videogiochi, non possa fare a meno di chiedermi: "ma chi capita sono questi per giudicare, o anche solo per dare un'idea di un film o un qualsiasi disco (ho notato comunque che viene sempre espresso un giudizio in que-

ste rubriche. La maggior parte delle volte per di più positivo). Siete dei giornalisti specializzati in musica? Siete forse tutti cinofili? Se vi parlo di minimalismo francese, di neorealismo, di cinema indipendente cinese piuttosto che di Mahler (spero di averlo trascritto giusto! Ndd), Bizet e Haydn, voi cosa dite (non so, se ve lo possiamo sempre parlare di Holst, Dvorak, Satie e del recente Einaut, per non parlare del Vivaldi della "Messa al Santo Sepolcro" o di Sibelius, Grieg e Massenet. Questo per citare solo quelli più vicini ai tempi nostri. Altrimenti potremmo sempre rispolverare la triade Bach, Beethoven, Mozart ma mi sembrerebbe troppo banale, no! Ndd)!

Ok, ok, la smetto... Talvolta la mia vena ipercritica salta fuori. Prendiamo queste rubriche per quello che sono: "un di più" Semplicemente, quando vedo qualcosa, voglio vederla fatta bene. Tornando a quello che dicevo prima, sostenendo che per me TGM non sia al passo con i tempi quanto lo fosse Zzap! - quello vecchio - (e non tiratemi in ballo la MEGA innovazione del CD-ROM con le demo dei giochi), "così finalmente tu stesso potrai provare i titoli che recensiamo". Come si chiamava la rivista per Amiga con il dischetto? Amiga Action (va bene, quello era sei anni fa)? Beh, intendo dire che ritengo il mondo dei divertimenti profondamente cambiato, o meglio "allargato" rispetto ai tipi di giochi che c'erano prima, alla macchina su cui essi giravano e agli utenti che ci giocavano. Ora l'entertainment spazia da Internet agli pseudo-film interattivi e io credo che la vostra rivista punti i riflettori non sulla totalità del mondo videoludico ma solo su una sua parte e che causa di questo sia un modo di pensare consuetudinario e "immobile", senza evoluzione. La parola chiave in questo caso dovrebbe essere: sovversione.

Un esempio per tutti: gli emulatori. Ma vi rendete conto che con un Pentium di media potenza uno può rigiocarsi tutti i giochi più belli di qualche anno fa? No, non spaventatevi, non sono un nostalgico (non c'è niente di male ad esserlo... Non ho mai nascosto di rimpiangere in parte il passato, anche se sono conscio che certi momenti possono essere vissuti una sola volta... Ndd). Semplicemente, e obiettivamente, sono moltissimi i giochi, usciti anche non poco tempo fa, che rimangono dei capolavori di giocabilità e, perché no, di grafica e sonoro. Sto in pratica parlando delle console giapponesi... Avete provato l'emulatore PC-Engine? Provate a chiedere a Marco Auletta cosa prova a rigiocare F1 Circus e Super Star Soldier sul PC. E' innegabile che certi giochi siano dei capolavori assoluti a dispetto degli anni.

Ormai quasi ogni computer o console passati sono emulabili (e emulati) e più passa il tempo più le cose tendono a migliorare; ditemi ora voi se questo non è rivoluzionario (non l'idea di emulare, quella è roba vecchia; mi ricordo un articolo a tale proposito su un TGM dell'ottobre dell'89), ma la possibilità effettiva di una totale emulazione software. Dal C64 allo SNES (non ancora emulato alla perfezione, a dire la verità), dal Game Boy all'Amiga...

Non sarei neanche contrario a recensire nuovamente quei titoli che ancora oggi sono reperibili e giocabili (attraverso Internet praticamente tutti). Ritengo pertanto che sia in qualche modo limitato parlare solo delle ultime novità... L'universo dei videogiochi è talmente sconfinato che per apprezzarlo appieno bisognerebbe andare in profondità... E' perciò impensabile addentrarvisi senza una valida guida (per la serie "TGM come la guida galattica"). Un'ultima cosa: vi interessa sapere quali sono i titoli giocati ultimamente nel mio giro di amici videogamofili? Diablo, Gcomachines V3 (immacabile), Parodius, Impossible Mission (da nostalgici) e Tetris (la conversione per Game Boy, la migliore)... E poi Cadash, R-Type, Zelda, Shinobi...

Per una rivista moderna e intelligente...

Francesco B.

PS: attenti Bovas! Dopo gli esaltati come il Pastore, che continuano ad aggiornare il computer così, giusto per disporre di quello attualmente più potente, ecco la nuova piaga della società: quelli che cambiano il processore e aumentano la RAM non per giocare più fluidamente a FIGP2 o per far girare decentemente Windows 95, ma per permettere ai vari emulatori di girare a full frame rate! Che ne dite! (che io sono uno di questi... ho appena acquistato un K6 200 - davvero una belva!! - solo perché sul mio Cyrix P150+ overclocato, l'emulatore Amiga non andava ancora a una velocità a mio giudizio "ottimaaaleee". Adesso è praticamente indistinguibile dal mio vecchio A1200... Ndd)

Ho trovato la lettera di Francesco B davvero interessante: essa tratta infatti in modo esplicito di quanto si muova parallelamente all'universo videoludico tradizionale... Come lo stesso Francesco asserisce, nuove tecnologie, prima fra tutte Internet, hanno contribuito in modo decisivo all'evoluzione e alla diffusione di questo fantastico mondo dell'entertainment, offrendo a chiunque la possibilità di mettere a disposizione del mondo il proprio operato, qualsiasi esso fosse... Ed è proprio così che è stato: abili programmatori hanno sviluppato, tra le altre cose, moltissimi emulatori, la maggior parte dei quali completamente gratuiti, per i più disparati computer e console casalinghe, ma non solo... Oltre all'ottimo Magic Engine (l'emulatore PC-Engine menzionato da Francesco) e ai vari emulatori Mega Drive, Master System, NES, Super NES, C64, C128, Game Boy, Lynx e così via, sono da poco tempo disponibili anche veri e propri emulatori di coin-op (vi ricordo MAME, il progetto più ambizioso fino a ora realizzato, in grado di far girare ben 170 titoli da sala giochi, tra cui Ghost'n Goblins, Commando, Green Beret, Gyruss, Galaga, Pac Man)... Consci del fatto che il modo di divertirsi sia decisamente più evoluto di dieci anni fa, anche alla Xenia abbiamo pensato di trattare in modo specifico di questi argomenti, e niente meglio di Internet stesso avrebbe potuto servire allo scopo...

Sebbene TGM mantenga infatti un'impostazione "classica" (le "novità", come le chiami tu, sono davvero moltissime e riempiono senza problemi il cospicuo numero di pagine della rivista), questa viene affiancata dal nostro sito ([www.xenia.it](http://www.xenia.it)) che, gratuitamente, offre davvero una gran quantità di argomenti non trattati da TGM... Si va dalle patch di Quake a vere e proprie riviste on-line, tra cui va sicuramente annoverata Zzap!, trasposizione davvero

GUIDA SPERICOLATA, COMBATTIMENTI,

OPZIONE MULTI-PLAYER

TUTTO QUESTO E' ...

# WRECKIN' CREW

DRIVE DANGEROUSLY



**WRECKIN' CREW** è un arcade 3D di corse su strada davvero da spasmo! Hai la possibilità di gareggiare sulle strade di 4 fantastici mondi senza doverti minimamente preoccupare dell'usura delle gomme. Puoi guidare un'intera schiera di veicoli, dalla Chevrolet del 1957 a uno scassatissimo camioncino Ford. Ti aspettano tornei e sfide testa a testa in arene dove non ci sono regole...

**COINVOLGIMENTO ASSOLUTO NELL'AZIONE DI GIOCO**

**FINO A 8 GIOCATORI CONTEMPORANEAMENTE!**

MANUALE IN ITALIANO  
PC CD-ROM




**Software&co**

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

**DIVER  
TIMEN  
TO**

# HEY, È LA TUA CITTÀ... PENSACI TU!



  
**CONSTRUCTOR**

**AKkaim**  
entertainment, Ltd. 

**CONSTRUCTOR**

*Improvvisati imprenditore costruisci il tuo impero letteralmente dalle fondamenta contendendoti l'area cittadina e avvalendoti di manodopera qualificata e non, come muratori, giardinieri, pagliacci e skin-heads, costruisci palazzi, giardini o case infestate o covi di delinquenti, oppure abbellisci le abitazioni con parchi, cancelli o statuette molto provocanti... Tutto ciò avvalendoti della migliore grafica isometrica realizzabile in questo momento e di una giocabilità al di fuori del comune.*

#### REQUISITI DI SISTEMA


- 486 DX2-66 MHz
- 4 MB di RAM
- CD ROM 2x
- Scheda video SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster o 100% compatibile
- MS-DOS 5.0 o Windows® 95
- Tastiera e Mouse

COMPLETAMENTE  
IN ITALIANO

**PC CD-ROM**

prezzo consigliato  
L. 89.000

*Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames*

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

**HALIFAX**  


DISTRIBUTORE  
ESCLUSIVO PER L'ITALIA





fedele della "vecchia" e omonima rivista cartacea... All'interno di Zzap! è possibile trovare recensioni di giochi e prodotti shareware e public domain, per non parlare poi di lena, la sezione della rivista in questione interamente dedicata all'emulazione di tutto quello che è emulabile... Come vedi non siamo di certo rimasti a dormire sugli allori, non trovi?

### IL PASTORE: UN MITO PREANNUNCIATO

Bravi Bovas, bravo Francesco Balocchi (Ma il nome deriva dai famosi biscotti? N&D), e bravi tutti gli altri autori delle lettere pubblicate dopo la suddetta. Non sono scomparsi quelli che vogliono un TGM Mail UMANO, per metà, e per l'altra metà con le giuste disquisizioni sulla pirateria, sulla demonizzazione dei videogiochi e sulle altre questioni dell'informatica di oggi, senza però ridursi a "Possiedo un PC uguale a quello del Pastore ma vorrei upgradarlo, cosa mi consigliate?". Molto meglio relegare proprio al Pastore (che comunque così farà sempre più tendenza - state attenti Bovas, o avrà una rubrica più grande dell'angolo di BovaByte: non fategli superare la pagina o si allargherà troppo!) tutto il "sudiciume" della posta tecnica: W la posta UMANA, in fondo siamo utenti e non periferiche.

Guido Trotter

Come tu stesso hai constatato alla fine ce l'abbiamo fatta! Ora nessuno più si lamenterà dei contenuti più o meno facili della rubrica epistolare, visto che anche il piccolo pastore che vuole crescere troverà a suo spazio a lui dedicato... Una rubrica che comunque non ha di certo raggiunto un assetto definitivo e che verrà sicuramente migliorata ulteriormente... Fateci quindi conoscere le vostre opinioni in proposito! Per quanto riguarda l'enorme successo del Pastore è ormai troppo tardi per fermarlo... Come molto spesso accade, il personaggio è diventato molto più famoso dei suoi "creatori".

### POVERO PCCALCIO

Ho letto la recensione di TGM al succitato gioco e devo dire di condividere pienamente il giudizio tecnico. Una cosa però vorrei farvi notare: costa solo 35000 lire! C'è molto peggio in giro a 85000 e dintorni (parlo anche di giochi non calcistici). Devo riconoscere che il gioco ha i suoi difetti come l'estrema facilità di fare soldi (io ho 1563 miliardi di attivo nella modalità manag.pro, ed è attivata senza trucchi e senza inganni), di vincere trofei a bizzeffe e di vedere partite vinte dalla squadra che ha 4 espulsi con gli schemi scombuscolati (capita pure questo). Per il resto, però, risulta abbastanza coinvolgente nella costruzione dello stadio, nel crearsi piano piano uno staff e una squadra veramente forti, nel cercare di non prendere le multe UEFA per mancanza di attrezzature adeguate, nel database ricchissimo, ecc... Bisogna dire che il divertimento non dura un'eternità, però c'è. Ribadisco, costa solo 35000 lire. Penso che nel rapporto qualità-prezzo ci possa stare l'acquisto del gioco in questione. Conosco tanta gente che è soddisfatta e tanta che non lo è, però questo discorso si può estendere a qualsiasi gioco, anche a quelli che costano 100 carte. Morale della favola: che male c'è se non è perfetto e costa poco? Un'altra domanda vorrei farvi: esiste un gioco manageriale di quelli fatti bene che annoveri nelle sue opzioni anche il database delle stagioni dei giocatori utilizzati nel gioco? Che mi consenta quindi di vedere quanti gol abbia fatto e quante partite abbia giocato nelle stagioni passate il giocatore che devo acquistare. Non ne parla mai nessuno, ma questa opzione è fondamentale per un gioco manageriale. È appassionante vedere le precedenti stagioni e gli score dei miei giocatori passati e presenti. Non credete?

Caro lettore (imparate per piacere a mettere una firma anche alle e-mail, perché non ci sembra giusto pubblicarle senza la vostra esplicita autorizzazione), mi fa piacere che i lettori non rimangano insensibili alla questione dei prezzi, tuttavia crediamo di aver svolto coerentemente, anche nel caso di PC Calcio, il nostro dovere: è vero che il prezzo di budget modifica notevolmente i parametri di valutazione di un gioco, ma è anche vero che è nostro compito metterne sempre in rilievo pregi e difetti, e poi solo in seguito sintetizzare il tutto in un voto globale appropriato. Per noi era un gioco discreto che, in virtù del suo prezzo, poteva anche essere considerato bellino. Non ottimo, altrimenti avrebbe sicuramente raggiunto la soglia del 90%. Per quanto riguarda la domanda sui manageriali, purtroppo, non so esattamente cosa dirti: spero che qualche anima pia, leggendo questa posta prima della sua pubblicazione, possa intervenire e risponderti (evenienza sempre più improbabile, purtroppo, vista la tendenza ad andare in vacanza nel periodo estivo). Ciao ciao...

### VOTO SBAGLIATO A XWING VS TIE FIGHTER?

Fantasmagorica redazione di Tigiemme, è la prima volta che vi mando una e-mail e devo dire che lo faccio dopo un lungo periodo di tempo passato a riflettere sulla questione che voglio enunciarvi (bel verbo eh!!!)(bellissimo finché non ne abusi NdP). Ma andiamo con ordine. Un bel di di giorno vado nella mia solita edicola e vedo che è uscito TGM. Appena vista la copertina subito mi viene un quesito: "Come mai non l'ha presa Xwing Vs Tie Fighter?". Sfolgiando la rivista (sarebbe meglio chiamarla la Bibbia del videogame)(addirittura! L'importante è che non iniziati a venerare Max come un dio o trattare Silvestri da Gran Sacerdote... NdP) vedo che il suddetto gioco si è beccato un misero 90 (nota: io avevo già acquistato il gioco). Sbalordito leggo la recensione del Simonetti (FBS sei grande!) e scopro che i difetti sono l'assenza dell'IMuse e la mancanza di una "trama". Ero e sono pienamente d'accordo sulla presenza di tali difetti, ma mi ha fatto storcere il naso che questi abbiano tolto ben cinque (adesso dico cinque ma potevano benissimo essere quattro o sei) punti al giudizio globale. Comunque non era la prima volta che mi trovo in leggero disaccordo col punteggio e quindi la cosa sarebbe finita qui se non che, andando avanti a leggere, scopro che a tutta la reda sto gioco non è proprio andato giù (in effetti la scatola è un po' difficile da inghiottire!). Ora non voglio creare un altro caso Fifa 97, perché sul voto di solito giocano pareri personali, ma voglio richiamare la vostra attenzione (a me gli occhi!!!!!!) su un'altra questione, quella del "numero dei voti". Mi spiego meglio. Come descritto nel commento il gioco è "solo" multi-player, e allora perché non mettere un voto per tale modalità? Avete messo ben tre voti per le varie modalità grafiche (ricordate Pod?), non ne potevate mettere due, una per la modalità "singola" e una per quella a "più giocatori"? Io ci ho giocato più volte su Internet e mi ha divertito un sacco, molto di più di Quake o di Command & Conquer Red Alert. Per concludere volevo fare un mega salutare a tutti quelli della reda (SS come ti va?)(al momento bene, grazie... NdSS)

Gigi the Jedi

P.S. Tanto per la cronaca: io faccio parte della prima lega italiana di Xw VS Tf  
P.P.S. Ciao Bovas, in questi giorni mi sta venendo la Pastorite (se mi permetteste il nome): sapete se esiste un rimedio? (purtroppo l'unico che conosciamo è il suicidio, ma pare che anche chiudersi per sei mesi in un monastero - nella più totale meditazione - faccia effetto. Suggestirei di tenerli la "Pastorite" NdP)  
P.P.P.S. Ciao Duspa, ce si risente sul Forum!! :)

Ho sempre sostenuto che l'attesa spasmodica di un prodotto sia, nel nostro campo, una vera e propria iattura: quando poi il gioco in questione arriva, risulta sempre difficile esprimere un giudizio "a freddo", scremato cioè da tutte le sfaccettature entusiastiche - o, peggio, di profonda delusione - che nascono spontaneamente dalle prime partite. Per questo cerchiamo sempre di provare il gioco quanto più tempo possibile prima di redigerne una recensione completa, magari osservando prima attentamente le versioni dimostrative che giungono mensilmente in redazione. X-Wing vs Tie Fighter, al di là dei tuoi entusiasmi, presenta effettivamente qualche difettuccio a cui la Lucas poteva facilmente porre rimedio. Non l'ha fatto, e così si è beccato "solo" novanta, che poi a casa mia resta pur sempre



**IMPORTANTE!!!**  
Per tutte le novità e titoli non elencati - CD Utiliy TELEFONA

### CD-ROM GAMES

AFTERLIFE	TELEFONARE
ALIEN TRILOGY	TELEFONARE
BIRTHRIGHT	TELEFONARE
BROKEN SWORD	L. 89.000
BUST A MOVIE 2	L. 49.000
CARMAGEDDON	L. 85.000
COMMAND CONQUER RED ALERT	L. 89.000
COMANCHE 3	OFFERTISSIMA
CONQUEST EARTH	L. 89.000
CONSTRUCTOR	L. 85.000
CREATURES	L. 79.000
DARK HERMETIC ORPER	L. 79.000
DARKLIGHT CONFLICT	TELEFONARE
DADLY GAMES	L. 89.000
DESTRUCTION DERBY II	L. 85.000
DIABLO	L. 89.000
DISCWORLD II	L. 85.000
DOWN IN THE DUMPS	TELEFONARE
DUKE NUKEM 3D ITA	L. 49.900
ECSTASICA 2	L. 75.000
ECSTASICA	L. 75.000
FIFA '97	L. 75.000
GRAN PRIX MANAGER 2	L. 89.900
IF 22 RAPTOR	L. 89.000
IMPERIUM GALACTICA	L. 79.000
INTERN. MATCHDAY 97	TELEFONARE
LARRY 7	L. 89.000
LORDS OF T. REAL M2	L. 89.900
KILL, KRUSH AND DESTROY	TELEFONARE
MADDEN NFL 97	L. 99.000
MANX TT	L. 75.000
MARBLE DROP	L. 79.000
MASTER OF ORION II	TELEFONARE
MDK	L. 89.000
NBA LIVE 96 ITA	L. 69.000
NBA LIVE 97	L. 99.000
NEED FOR SPEED 2	TELEFONARE
OLYMPIC SOCCER	L. 79.000
OUTPOST 2	L. 89.000
PANDEMONIUM	TELEFONARE
PHANTASMAGORIA	L. 99.000
POD	L. 89.000
POWER F1	L. 79.000
PUZZLE BOBBLE	L. 49.000
QUAKE	L. 79.000
RALLY CHAMPIONSHIP	L. 72.000
REALMS OF THE HAUNTING	OFFERTISSIMA
ROLAND GARRIS	TELEFONARE
S. SPIELBERG'S DIRECTOR'S CHAIR	L. 97.000
SCRJEAHER	L. 39.900
SCREAMER 2	L. 74.000
SCUDDETTO 2	L. 79.000
SEGARALLY	L. 85.000
SIM ISLE ITA	L. 79.000

## PUNTO VENDITA

C.so Roma, 48, Moncalieri  
**TORINO**

Per informazioni e vendita per corrispondenza  
✓puoi telefonare al **011/606.89.19**  
✓puoi faxare al **011/606.89.85**  
✓E-MAIL:AMIC@INRETE.IT

Collezioni regalo e giochi in offerta a prezzi da URLO



**Righteous 3D** TELEFONARE

**WIPY OUT 2097** TELEFONARE L. 89.000

**THEME HOSPITAL** L. 89.000

**PUZZLE BOBBLE** PREZZO BOMBA

**RALLY** L. 89.000

**FORMULA 1** TELEFONARE OFFERTISSIMA

**THEME HOSPITAL** L. 89.000

**WARCRAFT 2 ITA** L. 89.900

**WARCRAFT 2 EXPAN** L. 45.000

**WIPY OUT 2097** L. 75.000

**WIZARDRY NEMESIS** TELEFONARE

**X-COM 3 APOCALYPSE** TELEFONARE

**X-WING VS TIE FIGHTER** OFFERTISSIMA

**Z** L. 89.000

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso. Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19



un voto bellissimo. Dirò di più: come assiduo frequentatore del newsgroup di Internet, ho potuto leggere messaggi dai toni ben più delusi rispetto alla nostra recensione, persino qualche stroncatura senza appello e, sempre per rimanere in casa Xenia, su Zzap! ha mancato la Medaglia d'Oro di un soffio (89%). A te è piaciuto tantissimo, e gli avresti conferito addirittura un Top Score, ad altri invece non è sembrato gran che. Noi, come sempre, abbiamo semplicemente cercato di dare un giudizio quanto più equilibrato e razionale possibile, dopo averci fatto il solito godzillardio di partite...

## BASTA!!!!!!

Non ne posso più di sentir parlare di editor di livelli per Quake e Doom. In ogni Silver Disk appaiono livelli aggiuntivi, favolosi editor, salvaschermi, temi, ecc... Ma non vi è venuto mai in mente che c'è anche una gran parte di persone che non sognano i citati giochi tutte le notti? Capisco che tali giochi possano appassionare, siano realizzati splendidamente, abbiano questo, abbiano quello... Però dovete pure ammettere che ne parlate un po' troppo. Non c'è Silver Disk che non contenga qualcosa a riguardo e ciò va avanti da mesi, diciamo pure... siete un po' ripetitivi. Comprendo la grandiosità dei giochi, ma anche altri titoli possono vantare di essere citati spesso. Se nella vostra redazione o in chi cura il Silver Disk, ci sono persone che vanno pazze per Quake e Doom, rispetto il loro interesse, però voi dovete rispettare anche il nostro (di noi che non viviamo appostamente per giocare con essi). Ne parlate come se fossero usciti ieri... Perché non facciamo un passo avanti? Ci sono altre cose in circolazione, altri interessi. Ma cosa se ne faranno di tutti questi miliardi di livelli aggiuntivi? Penso che per completarli tutti bisogna evitare di accuratamente di uscire da casa per 3-4 mesi, per poi ricominciare con i nuovi livelli editati o acquistati da qualche CD o sito Internet. Per il resto apprezzo molto il contenuto dei CD; programmi shareware, utility, demo e quant'altro riuscite a zappare. Vi ringrazio a nome di tutti quelli che possono così testare nuove cose e comprenderne l'utilità. Ma perché non andate a scovare un editor per Fifa97? Ci sono orde impazzite di utenti del suddetto gioco che lo cercano. Io per la verità cerco di più il programmatore del database dei giocatori, vorrei avere un colloquio a quattro occhi con lui per scambiare un paio d'opinioni con l'ausilio di un crick. Mi piacerebbe anche venire a conoscenza del perché, una volta installato ModemSpy, non riuscivo più a ricevere e spedire E-mail (mi si scriveva che la password non era corretta). Allora dissi: "Ora lo rimuovo da Installazione/Applicazioni". Non mi era possibile perché l'accesso era negato. Non era possibile neanche trascinare l'icona del programma nel cestino perché il PC sosteneva che il file che volevo cestinare era usato da Windows, quindi non mi rimaneva nient'altro da fare che rimuovere il tutto con il buon vecchio DEL sotto DOS 6.22. Mi chiedo ora: "Se non avessi avuto il DOS 6.22, avrei dovuto formattare pure l'hard disk di quello del piano di sopra per eliminare ModemSpy?" (no, avresti dovuto semplicemente avviare Windows in modalità "Prompt dei comandi", e usare il DOS 7.0 fornito con Windows 95... Ndp). Naturalmente dopo averlo rimosso è tornato tutto normale come se non fosse successo nulla. Ne sapete qualcosa di più? Ottimo, invece, è il programma analogo contenuto nello spazio E-mail, aveva ragione il Silvestri, vale proprio la pena di pagare 25.000 lire per la registrazione. Ora vi delizierò con alcune domande. Secondo voi è meglio il Pentium pro 800MHz o l'8086? Me lo chiedo da tempo e siccome ci sono molte domande a proposito nella vostra rubrica, ho pensato bene di farne una anch'io. Perché 'sti 15enni informatizzati pensano soltanto a overclockare tutto compresi il mouse e la tastiera? È la sindrome del Pastore? Mah... sono argomenti troppo complessi per me, quindi vi lascio a tutte le altre domande degli altri lettori sulla necessità di cambiare una Mystique 4Mb con una Iper-Mistique-Pro-Dott.-Ing. 40 Giga Byte per poter far viaggiare Formula 1 Gran Prix2 a 240.000 frame per secondo. Dato che mi pubblicherete mettete pure il mio indirizzo elettronico oltre a quello reale.

Francesco Casturà  
Porto San Giorgio(AP)  
fcatura@tin.it

Caro Francesco, a prescindere dal fatto che sicuramente Stefano interverrà direttamente per risponderti (visto che sulle questioni inerenti il Silver Disk è lui il responsabile), dal mio piccolo posso risponderti che il CD di TGM, ogni mese, cerca sempre di accontentare tutti. Quake, Doom, Duke 3D e via dicendo, per esempio, sono una vera e propria "mania" che non accenna minimamente a sgonfiarsi e, ne siamo certi, per ognuno come te che disprezza i WAD, ce ne saranno altri dieci che invece daranno un'occhiata qua e là, installeranno ciò che gli sembrerà più congeniale, e ci giocheranno mandandoci - anche idealmente - un ringraziamento per non averli costretti a una lunga (e magari infruttuosa) ricerca sui siti Internet (che, lo ricordiamo, NON E' ancora accessibile a prezzi decenti da tutta Italia, nonostante la massiccia campagna pubblicitaria del più diffuso provider). Lo spazio sul CD, poi, è invariabile: tolti alcuni "spazi fissi" e intoccabili quali ad esempio i demo dei giochi, ciò che resta varia di mese in mese, ragion per cui cerchiamo sempre di farne "girare" il contenuto, per non lasciare a fan di questa o quella rubrica a bocca asciutta per più di un mese. La volta scorsa è toccata ai moduli, due volte prima alla sezione Amiga, questo mese non ne ho la più pallida idea (visto che non sono ancora riuscito ad attuare il contatto telegrafico col Silvestrone), a ottobre chissà mai a cosa toccherà! Detto questo, lascio la parola al prode SS...

(che prontamente interviene per dire che non ne può più di leggere lettere come questa. Sia ben chiaro Francesco, nulla di personale, ma mi sembra che qui stia proprio a cercare il pelo nell'uovo per il semplice gusto di farlo. Non ti vanno i livelli per Quake e Doom? Bene, solo questo mese ci sono anche quelli per Warcraft 2, Red Alert, WarWind e Fantasy General, per non parlare delle macchine e delle piste aggiuntive per POD e dei circuiti extra per Motorola del mese scorso. Non ti interessano i livelli aggiuntivi di nessuno tipo? Bene, ci sono sempre i demo, i moduli, le soluzioni, i trailer, i patch, i driver per le schede accelerate, il Talent Scout e il Talent Art, i temi per Microsoft Plus nonché la ricchissima sezione E-mail, per non parlare di Face da TGM, angolo che può piacere o meno ma che esula decisamente da quelli che sono i normali contenuti di una rivista di settore.

Tutto ciò poi a sua volta è un extra, perché TGM è una rivista di videogame e lo scopo principale del Silver Disk sarebbe quello di mostrarvi unicamente i demo dei videogiochi del momento, così come, mi si permetta la precisazione, sostanzialmente fanno molte alcune nostre riviste concorrenti.

Tutto il resto di cui ho parlato sopra, è fondamentalmente un di più, un surplus che però costa a me e a Stefano Gaburri e Ivan Conte (per fortuna loro un po' meno), una tale quantità di lavoro che solo molto lontanamente è possibile immaginare. E il risultato di tutto 'sto smazzamento cos'è? Una lettera dai toni accesi di uno che si arrabbia perché non trova l'editor di FIFA 97 e perché ModemSpy (che peraltro non ho certo programmato io) non gli si disinstalla. Che tristezza... NASS).

## RIMEMBRANDO QUA E LA'

Gastrica Redazione di "De Gheims Mascin", premetto che ho già scritto una lettera alla vostra redazione, e sono stato felice di vederla pubblicata. In primis, voglio esprimere i miei personali elogi sul buon lavoro che sta gratificando i vostri sforzi per rendere TGM sempre più bella, più comprensibile, divertente, e perché no, anche più RIVISTA. Noto con piacere che la posta ha raggiunto un grado di normalità, e che gli argomenti trattati non sono più quelli delle configurazioni o altro di simile. Sarò anche cattivo in quello che dico, ma la posta stimola di più la lettura quando presenta spunti per una discussione o per una riflessione. Uso il PC da quando avevo sei anni, e ho potuto assistere alle varie evoluzioni, più o meno positive, del mercato hardware e di quello ludico. Vivevo con un 8088 e le mie aspirazioni più elevate erano superare il sesto livello di "Prince Of Persia" o acquistare nuovi componenti per la mia astronave in XENON2. Momenti d'oro trascorsi tra una partitina a King Of The Beach e una a Captain Comic. Mi stupivo sempre quando giocavo a Indianapolis 500, "mirando e mirando di là" tutte le peripezie compiute da Lola Buick mentre volteggiava nell'aire per schiantarsi contro una macchinina rossa che accidentalmente attivava la sua caduta. Anni interi per finire Zak McKracken, miliardi di porci tirati contro Future Wars, e quanti santi sono scesi dal paradiso quando ho finito Monkey Island! Gioia! Tripudio! Astimi d'inevitabile divertimento, di pura e inconsapevole pazzia. Era un bambino, ma sapevo distinguere le cose belle da quelle scadenti, e ancora non sapevo cosa fosse l'Assembly e le sue incredibili potenzialità. Passavo ore intere cercando con il Norton Commander cosa contenessero quei dannati file, magari qualche cheat o altre amenità simili. Il fatto era che dopo cento partite con il Principe della Persia, i livelli non cambiavano, i suoi movimenti erano sempre gli stessi, per non parlare dei vestiti... Così mi misi a fissare le vetrine dei negozi che esponevano dei monitor Amiga. E sembravo un bambino con le mani cicce, con la bocca sporca di cioccolato, mentre vedevo Panza KickBoxing che riempiva di calci l'avversario. Grafica in 256 colori... Sogno o son desto? Così tornavo sconsolato a casa per finire Budokan, tanto le protezioni ero riuscito a scoprirle. Si sa, il tempo passa, terribilmente e inevitabilmente.

E adesso mentre... 'azz, mi sono tagliato con il rasoio, fisso le ragazze che camminano per le vie del centro, sento dentro di me più giovane che allora un bisogno di tornare "piccolo", di sentirmi più adesso, più me stesso. Perché una volta ti divertivi con poco, perché quello che c'era ti bastava. Ora spendi tre dico tre milioni e mezzo per acquistare un PC mostruoso dall'aspetto tecnico, e cosa mi vedo scritto sulle riviste: il minimo è un Pentium 75, ma secondo noi quelli che l'hanno scritto hanno bevuto l'impossibile, perché se non avete almeno un Pentium a 200 con 32MB di RAM e una 3DFX non potrete "gustarvi" tutto il dettaglio... Capisco che la gente quando compra un PC non lo fa solo per l'aspetto ludico, ma spesso mi domando come fa una PSX che costa solamente trecentomilalire a sfoggiare giochi dalle simili fattezze, che nemmeno il PC upgradato con schede 3D da mezzo milione riesce a "uguagliare", e badate che non ho detto "superare". Non voglio fare una crociata contro le macchine e sulle loro prestazioni, ma quello che voglio sottolineare è che non sono i Benchmark che determinano quanto una macchina debba essere potente, ma l'uso che ne fa il programmatore, realizzando OS e Videogiochi.

Svegliatevi ragazzi, i programmatori si sono stufati di perdere tempo a perfezionare codice, per ridurre i cicli di elaborazione, solo per permettere ai loro prodotti di essere giocati anche su di un 486. Il mercato ci condiziona, ci propina specchietti per le allodole, trascurando il particolare più importante di un gioco: la longevità. Ora io sbaglio, perché questa non è l'unica caratteristica che incide su di un buon prodotto, ma di sicuro è quella che grava sull'acquisto di un gioco. E non lasciatevi imbambolare dai bei paroloni che la stampa utilizza per camuffare i suoi prodotti, non sono le percentuali che fanno bello un videogioco, e nemmeno la grafica spettacolare o i miliardi di effetti sonori che contiene. Cito tra tutti i giochi che ho comprato un titolo, che secondo me meritava più di una paginetta sullo speciale dell'estate di un anno fa. Sto parlando di ONE MUST FALL, un rullakartoni uscito in semi-contemporanea con Rise Of The Robots. Le polemiche che hanno colpito Rise, sono state come grosse accettate, che hanno abbattuto quel grosso "tronco" che offuscava la vista: i giochi non possiamo basarci solo sulla grafica spettacolare e sull'opera di diffusione che il mercato attua. ONE MUST FALL è e rimarrà un gran gioco, perché ha fornito tante idee innovative, e pur non essendo una cima in fatto di soluzioni tecniche riunisce in un solo gioco tutte le componenti importanti per renderlo un grande prodotto. Non vorrei essere di parte con queste affermazioni, ma la realtà dei fatti stupisce e apre gli occhi anche al più recidivo dei giocatori. Dopodutto perfino DOOM è un prodotto SHAREWARE, e come tale ha rilanciato questa politica di distribuzione. I giochi dobbiamo provarli e testarli prima di comprarli. È impensabile poter acquistare una simulazione di volo basandosi soltanto sulla recensione. Credo di essermi dilungato molto, su troppi pensieri senza essere riuscito a esprimere quello che veramente pensavo. Ritengo che la lettera possa essere tagliata, anche

se odio immensamente che ciò avvenga (come è stato fatto per la mia precedente lettera ARGGHH! che è stata anche censurata DOPPIO ARGGHH!), sappiate comunque che per quanto i tempi cambino, cerco sempre di non lasciarvi influenzare troppo. E ora scusatemi, ma vado a infilzare jaffar... Kurt Lives...-DaS The FUCkEr

Gibin Alessandro  
V. Colombo n°19  
31015 Conegliano (TV)

PS: Voglio solo salutare ASERGY, colui che mi ha introdotto all'Assembly: mi inchino onorevolmente, Maestro. Un bacio alle mie fan e a tutte quelle/i che mi conoscono.

PS del Pipistrello: Ragazzi su, forza, recensitemi un po' di più prodotti shareware di ottima fattura come Slicks'n'Slide, probabilmente il miglior giochello di corse mai apparso su PC!

PS: Se qualcuno volesse rispondermi io sono sempre qui.

Mi piace la tua lettera perché hai parlato di argomenti molto diversi fra loro, eppure sei riuscito a unirli con un sottile filo conduttore che sfocia nell'esaltazione del circuito shareware. Riducendola, infatti, arriviamo a questo: i programmatori non si sbattono più, il costo dell'hardware è alto, e acquistare giochi deludenti è negativo anche per il portafogli, QUINDI dobbiamo provare i giochi prima di comprarli, mettendo solo il secondo piano la sua recensione. Ora, ai tempi delle mie prime poste (si parla del febbraio '92, e la rivista era Consolemania) consigliavo sempre, nell'impossibilità di provare il gioco di persona, di cercare anche altri pareri oltre al nostro, proprio perché le recensioni servono principalmente come suggerimento e vanno usate nel modo opportuno, leggendole, cioè, attentamente. Più voci, in ogni caso, chiariscono meglio le idee. Oggi per fortuna esistono i Silver Disk e i newsgroup: i primi ti mettono, in molti casi, direttamente il gioco in mano: un paio di livelli sono genericamente sufficienti per capire se il titolo va a genio oppure no e, molto più importante, se per farlo girare il nostro computer basta (l'hardware non è tutto uguale, e lo sappiamo molto bene); i secondi, invece, ti permettono di sapere al tuo caso se pensano gli altri utenti di questo o quel gioco (chi segue Internet può trovarmi molto spesso su it.comp.giochi e presto, mi auguro, anche su it.comp.emulatore). Per accedere ai newsgroup, io dico a tutti, serve un newsreader tipo Microsoft Outlook Express (in precedenza conosciuto come Internet Mail & News), Netscape Collabra (prima era Netscape News) oppure l'immortale Free Agent, e poi basta configurare il medesimo impostandogli un news-server pubblico (chiedete indicazioni al vostro provider). Una volta fatto tutto questo, potrete iniziare a leggere tutte queste enormi "bacheche telematiche" sottoscrivendo i gruppi di discussione che maggiormente vi interessano. Buona lettura.

## QUANDO QUAKE OCCUPAVA 1 KB

Io sono socio di un negozio di computer, dove mi reco di raro (due volte al giorno) e per poco tempo (fra merenda e pranzo e fra pranzo e cena), con i miei amici (se fosse con la mia ragazza sarei più contento). Nel bel mezzo di un torneo di Quake organizzato dal medesimo (che durò tre mesi interminabili) in cui sono arrivato quinto (non su sei, è durato tre mesi!) (pensavamo quinto... su cinque!! Ndp) mi si è avvicinato l'uomo più intelligente della terra: Zano (per non fare nomi!!!). Aveva appena acquistato Quake e non riusciva a farlo partire e stava quindi cercando di capire perché. Si avvicina a me e al mio amico con fare indifferente e mi trafigge il cuore dicendo: a me Quake occupa un KB. A quel punto mi senti svenire (fra upgrade, pacchi aggiuntivi, reaper bot, killer patch, ecc. mi occupa 200 MB. Splendido il killer patch non è vero?). Secondo voi a come è finita la storia? Se indovinate senza leggere sotto vengo alla redazione e vi porto personalmente Zano per fare amicizia. Devo dire che ci ho pensato sopra la notte e il giorno dopo ero illuminato da un'intelligenza superiore (quella che scatta automaticamente quando cerco di allacciarmi le scarpe) e interrogai il povero Zano. Hai un computer abbastanza potente!!! Hai provato sotto DOS!!! Hai messo la spina nella presa!!! Hai tolto il CD dall'involucro!!! Non scopri niente, il futuro era buio e disperato, ma la mia mente non si arrese. Dimmi tutto ciò che hai fatto... "Ho scelto il gioco, sono andato da Cristian (sempre per non fare nomi) e ho pagato il conto. Ho preso l'autobus e sono andato a casa. Ho acceso il computer, ho inserito il CD e l'ho installato. Aspetta forse ho trovato il problema!!! A un certo punto, nel bel mezzo dell'installazione sono venuti fuori dei puntini nel computer, uno dopo l'altro (per chi non avesse mai installato Quake: sono appunto quelli dell'installazione). Però ho prontamente spento il computer! Forse non ho spento abbastanza in fretta!" E tutti vissero felici e contenti!!! Bene ragazzi la storia è finita e lascio a voi il compito di tirare le conclusioni.

romadux@iol.it

Eh eh eh! Ogni tanto ci arrivano questi godibilissimi episodi di "onni-scienza informatica", per cui ci pare giusto pubblicarli (perché i protagonisti non siano mai citati per nome e cognome - i soprannomi vanno bene), anche perché sanno sempre strappare qualche sorriso: eddai, con la scuola che riapre, il lavoro che riprende, le vacanze che son finite e tutto il resto, non venitemi a dire che almeno questo non vi fa piacere...

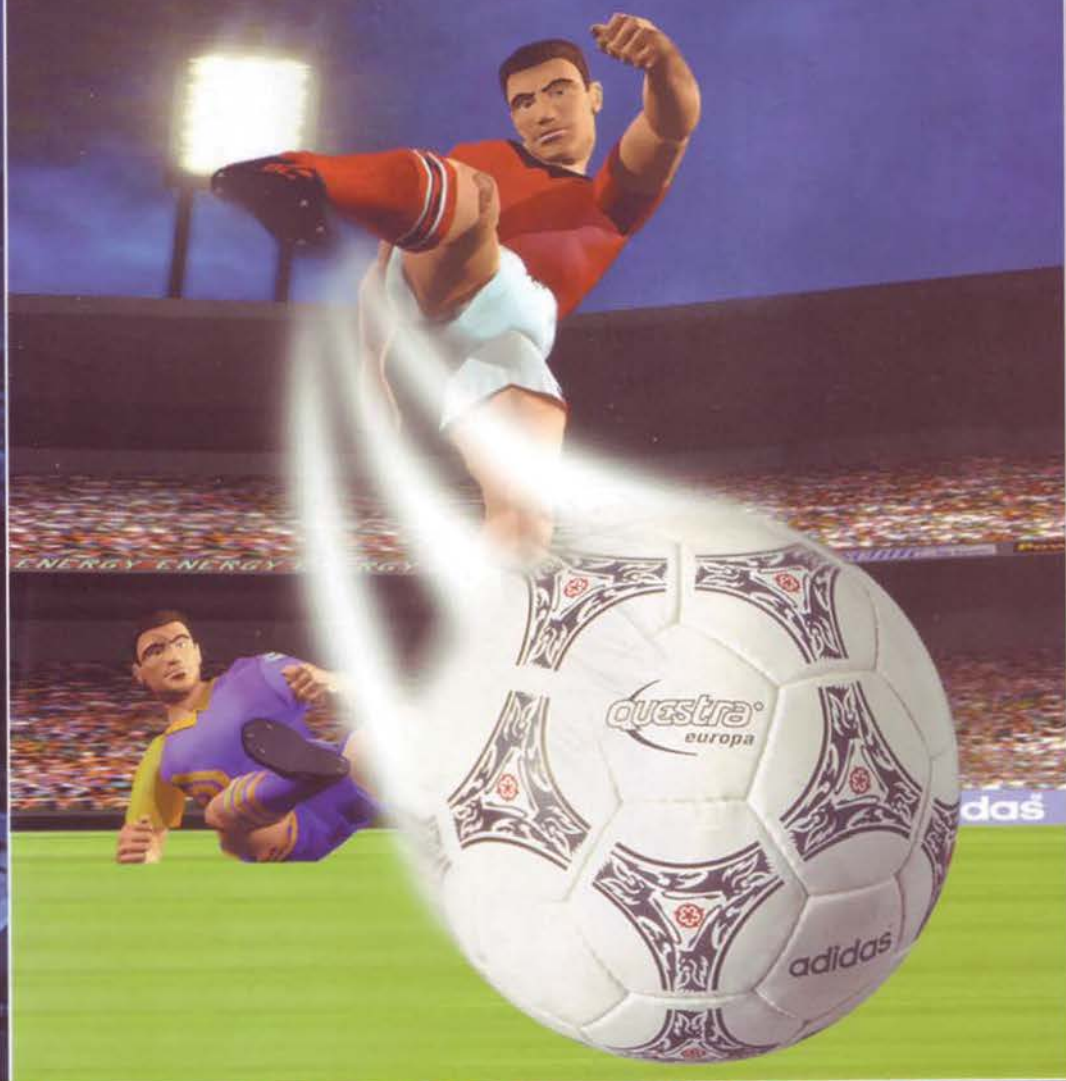
## CONCLUDENDO

Oh bene, anche questo mese l'appuntamento con la Posta è giunto al termine: il "conteggio parole" segna all'incirca sessantamila caratteri e, una volta tanto, ci sembra di aver toccato una rosa di argomenti così ampia da far invidia ai "vecchi tempi", quelli di tre anni fa (in cui Amiga splendeva, nessuno ancora si dava all'onanismo mentale sulle configurazioni, e nel TGM Mail c'era Mamma Gabriella che ci parlava anche di sesso): bravi, continuate così! Segno che l'aver confinato tutti i tecnicismi altrove sta già dando i suoi frutti... A tra un mese, coi TGM Mail numero 101!

Noti Boies



# adidas® power soccer



Se i giochi di calcio vi sembrano tutti simili, ecco quello che fa per voi!

Azione piena in tre dimensioni, movimenti in motion capture, quattro visuali di gioco, menu personalizzabili e due differenti modalità di gioco. Preferisci un'impostazione classica o vuoi misurarti nella spettacolare modalità arcade? A seconda delle tue scelte, giocherai le partite in campionato, in coppa o amichevoli, oppure ti confronterai con un amico nei tiri più spettacolari. Ma ricorda: il divertimento sarà sempre lo stesso!

## REQUISITI DI SISTEMA

### Minimi:

- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- CD-ROM 2X
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Tastiera

### Consigliati:

- Pentium 133 MHz
- 16 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA 2 MB
- CD-ROM 4X
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit
- Tastiera, joypad

COMPLETAMENTE  
IN ITALIANO



PC  
CD  
ROM



Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames



HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399  
Sito web: [www.halifax.it](http://www.halifax.it)

DISTRIBUTORE  
ESCLUSIVO PER L'ITALIA





“ RITORNA IN UN  
MONDO INCANTATO...  
... COSI' BELLO ...COSI' MORTALE!! ”

# LANDS OF LORE III

## I Guardiani del Destino

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

Dopo “IL TRONO DEL CAOS”, un'altra avventura.  
Sospeso tra misticismo puro e azione con scenari mozzafiato  
e tocchi di classe che lasciano a bocca aperta!

**4 CD-ROM**

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO



Appuntamento con **Leader** **smau**  
al Padiglione 1 dello '97

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

Numero Verde  
**167-821177**

